**WIZARD WAR**

¿Qué es Wizard War?

En este juego, dos jugadores se enfrentan en una guerra entre hechiceros que utilizan libros de hechizos y un ejército de hombres animales para derrotar a los hechiceros del jugador contrario.

Todo lo que necesitás para comenzar a jugar este juego son las fichas que representan a los hechiceros y a los hombres animales, los libros de hechizo que utilizan los hechiceros, y las cartas paginas de los libros de hechizos

Este es el libro de reglas oficial de Wizard War. Es importante aprender cómo jugar correctamente, de modo que deberías leer este libro de reglas antes de jugar si es que estás comenzando.

**1) Comenzando**

Necesitás estas cosas para un Jugar Wizard War

**a) Hechiceros**

Agregá al tablero los hechiceros que puedas poner usando las siguientes reglas:

\_Tenés que tener por lo menos un hechicero en el tablero

\_No podes tener 2 o mas hechiceros del mismo color

\_Para poner un hechicero en el tablero el jugador debe tener un libro de hechizos del mismo color y por lo menos 30 cartas paginas diferentes de ese mismo color

**b) Hombres animales**

Agregá al tablero los hombres animales que puedas poner usando las siguientes reglas:

\_Tenés que tener entre 1 y 20 hombres animales en el tablero

\_Podes repetir tantas veces como sea posible los hombres animales en el tablero

**c) Wizardroid**

Wizardroid es una aplicación para celular fundamental para jugar este juego, esta aplicación permite llevar las estadísticas de todos los hombres animales y las posiciones de los hombres animales y hechiceros (complementando el tablero), la aplicación permite agregar los hechiceros y los hombres animales que tiene disponible cada jugador (agregándolos de izquierda a derecha en el orden que los agregas para el jugador 1 y de derecha a izquierda al jugador 2).  
La aplicación también proporciona las herramientas que no proporciona el tablero (Los hechizos)

**Los hechizos**

A la hora de jugar un partido la aplicación almacena un libro de hechizos por cada color de hechicero que existe en el turno de cada jugado le da la opción de usar 6 hechizos (al azar) por cada hechicero que posee el jugador (cada hechicero tiene un libro diferente que representa su color y en cada turno el jugador puede usar hechizos de dos de sus páginas (cada página tiene 3 hechizos)), las paginas son elegidas al azar

**2) El tablero**

El Tablero de Juego cosiste en 3 pisos de filas de 20 cuadros y columnas de 30 cuadros en los que se ubican los hechiceros y hombres animales

**a) El comienzo**

\_En la primer fila (el jugador contrario en la última) del segundo piso cada jugador coloca los hechiceros que va a utilizar durante el partido

\_En la segunda fila (el jugador contrario en la penúltima) del segundo piso cada jugador coloca los hombres animales que va a utilizar durante el partido

**b) Primer piso (mar)**

En este piso solo pueden estar los hombres animales de agua, para pasar del primer al segundo piso el hombre animal se tiene q posicionar abajo de una casilla azul del segundo piso, en ese caso el hombre animal se posiciona en la casilla azul del segundo piso, para pasar del segundo piso al primero el hombre animal se pone en una casilla azul y se pasa a la casilla que tiene abajo (el cambio de piso cuenta como un movimiento hipotenusa (se explica mas adelante))

**c) Segundo piso (tierra)**

En este piso pueden estar todos los hombres animales, en este piso comienzan todos los hechiceros y hombres animales, si un hombre animal de agua se posiciona en una casilla azul y deja de moverse automáticamente se pasa al primer piso, y si no es de agua este es destruido

**d) Tercer piso (aire)**

En este piso solo pueden estar los hombres animales de aire, los movimientos en este piso cuestan el doble de energía, y mantenerse en este piso cuesta 1 punto de energía al finalizar cada turno (de cada jugador), si un hombre animal de aire se queda con 0 puntos de energía estando en ese piso, este se posiciona en la casilla que tiene abajo en el segundo piso, y si esa casilla es de agua o no esta vacia, es destruido, y si en esa casilla hay un hechicero (no importa a que jugador le pertenece) también es destruido

**3) Las estadísticas de los hombres animales**

\_En un libro que describe cada hombre animal q hay en el juego te detalla los puntos de vida y de energía que tienen todos los hombres animales al comenzar el juego

\_Al iniciar el juego los hombres animales tienen 1 punto de adrenalina (es lo menos que pueden tener), cada vez que son atacados (ya sea que reciban el ataque, lo esquiven, o contrataquen) o reciban un contrataque aumentan su adrenalina en 0,1 (0,2 si al final de esa batalla su vida es menor a la mitad de la vida que tienen al principio). Ningún hombre animal puede tener mas de 2 puntos de adrenalina en ningún momento del juego

\_La velocidad de cada hombre animal se calcula con la siguiente formula:

adrenalina x (vida/10) x (energía/10)

\_La defensa de cada hombre animal se calcula con la siguiente formula:

adrenalina x (vida/4)

\_El ataque de cada hombre animal se calcula con la siguiente formula:

adrenalina x (vida/5) x (energia/2)

**4) El redondeo**

Si algún número final al calcular el ataque la defensa o la velocidad tiene parte decimal se redondea para arriba si la parte decimal es mayor o igual a 0,5 y si es el caso contrario se redondea para abajo

**5) Como ganar**

Para ganar el juego tenés que cumplir una de las siguientes 2 situaciones

\_Destruir a todos los hombres animales del jugador contrario

\_Destruir a todos los hechiceros del jugador contrario

**6) Estructura de cada turno**

En cada turno el jugador debe realizar las siguientes acciones en el orden que se describen

\_El jugador tiene una lista de hombres animales y hechizos (elegidos al azar) disponibles, puede utilizar hasta 2 hechizos entre todas los hechizos disponibles

\_El jugador puede mover a todos sus hombres animales tanto como se desea, también puede atacar a los hechiceros y hombres animales del jugador contrario (mientras este a una casilla de distancia en cualquier sentido (incluso diagonal) y en el mismo piso), o cambiar de piso a los hombres animales de aire (del segundo al tercero y viceversa), todas estas acciones se pueden realizar mientras los hombres animales tengan puntos de energía para realizar esas acciones, ningún hombre animal puede realizar una acción en el turno después de atacar

**7) El movimiento**

Cada hombre animal se puede mover en línea recta (avanzando 1 o mas casillas) indefinidamente durante su turno (o una casilla en el turno contrario (si esquiva un ataque)) siempre y cuando tenga los puntos de energía necesarios para moverse, si se mueve en línea recta en forma horizontal o vertical el costo de energía es de 1 punto de energía por casilla, y si se mueve realizando el movimiento hipotenusa (en forma oblicua) el costo es de 1,4 puntos de energía por casilla (redondeando para arriba si el resultado tiene parte decimal)

**8) El ataque**

Cuando un hombre animal está a una casilla de distancia de un hechicero o un hombre animal del jugador contrario puede atacarlo pagando los puntos de energía necesarios (como si hubiera avanzado esa casilla, pero esa casilla no la avanza) más otros 5 por realizar el ataque, ya sea que el ataque se realice, sea esquivado o contratacado (si el objetivo tiene mas velocidad este va contratacar o esquivar (es al azar), el ataque del hombre animal que ataca se calcula antes de gastar esos puntos de energía. Si el hombre animal que ataco tiene más ataque que la defensa del hombre animal que fue atacado el daño que causado se calcula restándole a la vida del hombre animal enemigo el resultado de la siguiente resta:

Ataque del hombre animal que ataco - Defensa del hombre animal que fue atacado

En caso contrario no se le resta nada. Si el objetivo del ataque es un hechicero este es destruido, y si la vida del hombre animal atacado se reduce a 0 o menos este es destruido energía (para realizar esta acción se necesita un minimo de energía de 7).

**9) Esquivar**

Cada hombre animal puede esquivar cualquier ataque durante el turno del jugador contrario siempre que su velocidad sea mayor a la del hombre animal que lo ataco (la velocidad del hombre animal que ataca se calcula antes de que gaste energía por el ataque), para esquivar se mueve una casilla en el sentido que el jugador que lo controla desee pagando la energía por el movimiento mas otros 5 puntos de energía (para realizar esta acción se necesita un minimo de energía de 7).

**10) Contrataque**

Cada hombre animal puede contratacar cualquier ataque durante el turno del jugador contrario siempre que su velocidad sea mayor a la del hombre animal que lo ataco (la velocidad del hombre animal que ataca se calcula antes de que gaste energía por el ataque), contratacar consiste en anular el ataque y realizar un ataque al hombre animal que lo ataco (el ataque del hombre animal que contrataca y la defensa del hombre animal que ataco se calculan con la energía que tenían ambos antes de que empiecen los ataques de los 2, después si el hombre animal contratacado sobrevive al ataque se le resta la energía que pago para atacar), para realizar el contrataque el hombre animal atacado debe pagar la energía que cuesta realizar un ataque al hombre animal oponente más otros 5 puntos de energía. energía (para realizar esta acción se necesita un minimo de energía de 12).

**11) Recuperación**

Al finalizar cada turno (de cualquier jugador) todos los hombres animales en juego recuperan el 5% de su vida en ese momento (si la vida q recupera tiene parte decimal se redondea para arriba, y si les falta menos de eso para tener su vida inicial, su vida se vuelve su vida inicial) y el 3% de su energía en ese momento (si la energía que recupera tiene parte decimal se redondea para arriba, y si les falta menos de eso para tener su energía inicial, su energía se vuelve su energía inicial), también se reduce su adrenalina en 0,1 (si tiene más de 1 de adrenalina)

**12) Cambio de piso**

Los monstruos de aire pueden ser cambiados de piso (del segundo al tercero y viceversa durante el turno del jugador cuando el desee), cada cambio de piso cuesta en el caso de pasar del segundo al tercer piso cuesta 3 puntos de energía, el reciproco cuesta 1, cambiar de piso por falta de energía para mantenerse en el aire no cuesta energía

**13) Destrucción de un hechicero**

Si un hechicero es destruido, el jugador ya no puede usar los hechizos del libro de hechizo de su color en el resto del partido