

Captura de requerimientos

Inicio del juego:

Cada jugador inicia el juego con:

- 30 puntos de vida.
- 0 espacios de Mana.
- Un mazo de 20 cartas de daño con los siguientes costos de Mana:
0, 0, 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 8.

Luego de eso cada jugador recibe como su mano inicial 3 cartas aleatorias tomadas del mazo.

Uno de los dos jugadores se elige aleatoriamente para ser el jugador activo. El otro toma una cuarta carta de su mazo para compensar que no es el jugador activo.

Reglas:

1. El jugador activo recibe un espacio de Mana por turno hasta un máximo de 10 espacios de Mana. **Nota: De hecho sería un espacio de Mana con un máximo que se incrementa por ronda.**
2. En cada turno se rellena la Mana del jugador activo. Por ejemplo, si el jugador activo tiene un espacio de Mana con 10 puntos como máximo pero actualmente tiene 3 puntos de Mana entonces se lo rellena.
3. En cada turno el jugador activo puede tomar una carta del mazo (de manera aleatoria).
4. El jugador activo puede jugar tantas cartas como su Mana le permita. Y cada carta jugada vacía su espacio de Mana e inflige un daño al oponente que es igual al costo de Mana de la carta. Las cartas que tienen un costo de Mana de 0 infligen 0 de daño.
5. Un jugador muere si sus puntos de vida caen a 0 o menos que 0.
6. Un jugador puede pasar su turno si no quedan cartas en su mano o no tiene Mana para jugar cualquier carta de su mano pasa directamente pero también puede pasar su turno si no quiere jugar.

Reglas especiales:

Desangrarse: Cuando el mazo de algún jugador se vacía cada vez que sea su turno se le quita un punto de vida.

Sobrecarga: No se puede tener más de 5 cartas en la mano. Si el jugador toma una carta teniendo 5 cartas en la mano entonces la carta tomada se pierde (no vuelve al mazo).

Curarse: Un jugador puede elegir entre hacer daño o curarse con una carta por un valor igual al costo de Mana de dicha carta. No se puede curar más allá del máximo permitido por ejemplo si el jugador tiene 28 puntos de vida y utiliza una carta de 3 de Mana para curarse entonces la vida del jugador queda en 30.

Pasos:

Inicialización del juego

- Inicializar jugadores con 30 puntos de vida y 0 espacios de Mana.
- Cada jugador tiene un mazo de 20 cartas.
- Cada jugador recibe 3 cartas aleatorias como su mano inicial.
- Selección del jugador activo.
- El jugador que no es activo recibe una 4ta carta de su mazo.

Inicialización del turno

- Incrementar en 1 los espacios de Mana (maximo Mana).
- Rellenar Mana.
- Tomar una carta del mazo.

Jugar:

- Jugar una carta si se puede.
- Pasar el turno si se quiere.

Condicion de finalizacion del juego:

- La vida del oponente es 0 o menor que 0.

Entonces los pasos son:

Inicializacion del juego

Inicializacion del turno

Jugar

Reglas especiales:

Bleeding out: puede reemplazar a Jugar una carta si el mazo del jugador activo esta vacio.
(en Jugar)

Overload: siempre activo (Despues de Tomar una carta del mazo)

>>

Inicializacion del juego:

- Inicializar jugadores con 30 puntos de vida y 0 espacios de Mana.
- Cada jugador tiene un mazo de 20 cartas.
- Cada jugador recibe 3 cartas aleatorias como su mano inicial.
- Selección del jugador activo.
- El jugador que no es activo recibe una 4ta carta de su mazo.

Inicializacion del turno:

- Incrementar en 1 los espacios de Mana (maximo Mana).
- Rellenar Mana.
- Tomar una carta del mazo.
- Overload.

Jugar:

- Jugar una carta si se puede // Bleeding out.
- Pasar el turno si se quiere o si no queda de otra.