**Nombre del juego:** One Card

**Jugadores:**

El juego permanecerá en espera hasta que se conecten un total de 2 jugadores.

**Tripulaciones:**

El jugador tendrá una de las dos tripulaciones definidas: Sombrero de Paja o Marina.

**Mazo:**

Cada mazo está compuesto por cartas que dependen de la tripulación escogída por el usuario y por unas cartas mágicas comunes para ambas tripulaciones.

Cada mazo tendrá:

* Cartas de personaje
* Cartas de campo
* Cartas mágicas

### Cartas de personaje:

Se representan con el color rojo.

Representan a los personajes principales de One Piece (por ejemplo Luffy, Nami, Zoro, etc para la tripulacion de los Sombrero de Paja o Akainu, Kizaru, etc. Para la tripulacion de la Marina)

Tienen atributos de ataque, defensa y energía.

### Cartas de campo:

Se representan con el color verde.

Cada carta de campo permite aumentar el maná del jugador en 1 por cada carta de campo que baje al tablero.

Dicho maná será el que necesite para efectuar un ataque.

Por ejemplo, si una carta de personaje tiene 3 puntos de energía pero el jugador tiene solo 1 punto de maná (el equivalente a tener una carta de campo en el tablero), no podrá atacar con ella.

### Cartas mágicas:

Se representan con el color morado.

Se divide en dos tipos de cartas mágicas:

* Las cartas que efectuan una acción sobre un jugador
* Las cartas que efectuan una acción sobre una carta de personaje.

La habilidad de esta carta se efectua en el mismo momento en el que se baja al tablero.

**Mecánicas del Juego:**

### Costes de invocación

El número de cartas de campo que tengas en tu tablero determinará los costes de ataque disponibles.

### Invocación de Personajes:

Tienen costos de energía y atributos que determinan su fuerza y resistencia.

Durante el primer turno de partida no podrán atacar.

### Cada turno

Podrá bajarse al tablero una carta de campo y una carta de personaje o mágica y efectuar un ataque.

### Objetivo del Juego:

Reducir los puntos de vida del oponente a cero.

**Fases del Turno:**

**Fase de Robo:**

El jugador roba una carta al inicio de su turno.

**Fase Bajar campo:**

Baja una carta de campo de la mano al tablero.

**Fase Bajar no campo:**

Baja una carta de personaje o mágica de la mano al tablero.

**Fase Efectuar habilidad mágica:**

En caso de bajar una carta mágica que efectúe una acción sobre otra carta, se elegirá a que carta se le aplicará.

**Fase de Ataque:**

Permite atacar con una carta de personaje del tablero del jugador actual.

**Fase de Defensa:**

En caso de recibir un ataque, permite defenderse con una carta de personaje del tablero del jugador que recibe el ataque.