Idea número 1: Un clash royale todos contra todos de a 4: (free for all 4 players)

Los jugadores arman un mazo inicial pequeño (ejemplo 3 cartas de 6 para elegir)

El escenario es un rombo con 1 jugador en cada extremo, los jugadores tienen un camino enfrente suyo que lleva al jugador opuesto.

Por lo pronto, la acumulación de daño sería la condición de victoria.

Las unidades jugadas tendrán vida y daño.

Habrá caminos que tengan intersecciones de por medio para cambiar dirección, la cual será interactiva.