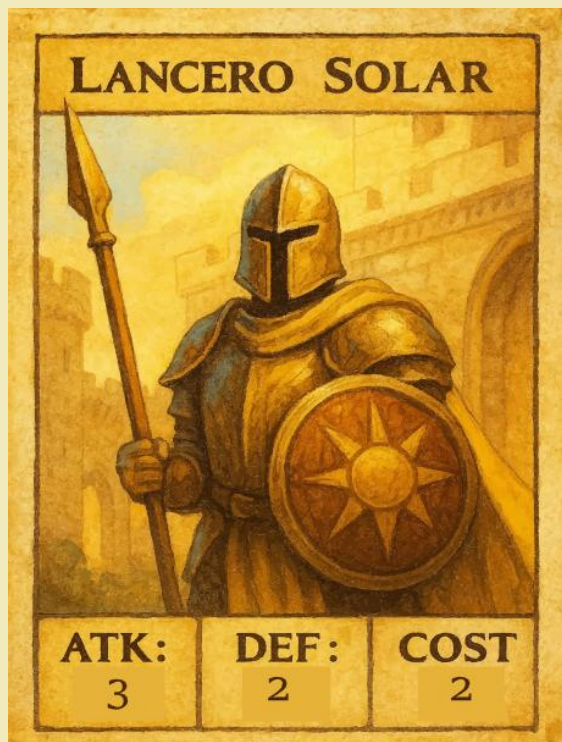


REINOS DEL ORO

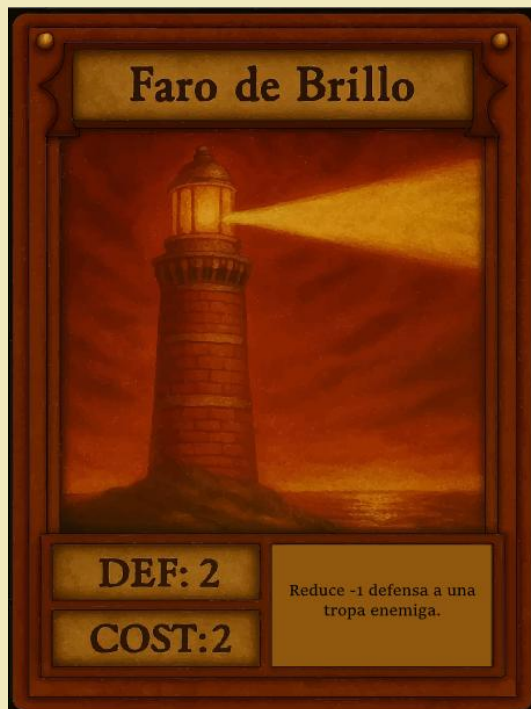
Este juego es un TCG (Trading Card Game) digital donde dos jugadores (tú y la IA) se enfrentan usando cartas de dos reinos: Aurelion, el Radiante y Valgor, el Conquistador. El objetivo es destruir el castillo enemigo usando tropas, estructuras y hechizos, gestionando tu oro y tu mazo de cartas.

Tipos de Cartas

- **Tropas:** Son las unidades que atacan y defienden. Cada tropa tiene ataque (ATK), defensa (DEF) y costo de oro. Puedes tener hasta 3 copias de la misma tropa en el campo.



- Estructuras: Dan ventajas o efectos especiales. Tienen defensa y costo. Solo puedes tener 2 copias de la misma estructura en el campo.



- Hechizos: Se usan para atacar, defender o dar efectos especiales. No permanecen en el campo, se usan y desaparecen.



Funcionalidades Principales

- Oro: Cada turno recibes 3 de oro (máximo 10). El oro sirve para jugar cartas.
- Mano: Siempre tienes 4 cartas en la mano (2 tropas, 1 estructura, 1 hechizo). Cuando juegas una carta, robas otra para mantener el equilibrio.
- Tablero: Hay espacios para 3 tropas y 2 estructuras por jugador, más el castillo.
- Turnos: El juego es por turnos. Primero juegas tú, luego la IA.
- Ataques: Las tropas pueden atacar tropas enemigas, estructuras enemigas (si no hay tropas) y finalmente el castillo.
- Animaciones: Al colocar o destruir cartas, se muestran animaciones en el tablero.

Cómo Jugar

1. Inicio: Selecciona tu mazo (Aurelion o Valgor). El juego reparte tu mano inicial.
2. Jugar Cartas: Haz clic en una carta de tu mano para jugarla en el tablero si tienes suficiente oro y espacio.
3. Atacar: Haz clic en tus tropas para atacar. Si hay tropas enemigas, debes atacarlas primero. Si no hay, ataca estructuras. Si tampoco hay, ataca el castillo.
4. Hechizos: Selecciona un hechizo y luego el objetivo (tropa, estructura o castillo) para aplicar el efecto.
5. Fin de Turno: Haz clic en "Terminar Turno" para pasar el turno a la IA.
6. Victoria: El juego termina cuando el castillo de un jugador llega a 0 de vida.

Consejos Básicos

- Administra tu oro: No gastes todo en un solo turno.

- Mantén siempre tropas en el campo para defender tu castillo.
- Usa estructuras para potenciar tus tropas o debilitar al enemigo.
- Los hechizos pueden cambiar el curso de la batalla, úsalos estratégicamente.
- Observa las animaciones para saber qué cartas entran o salen del juego.

Sistema de Turnos

El juego se juega por turnos alternados entre el jugador y la IA. Cada turno tiene varias fases:

1. Fase de Oro

- Al inicio de cada turno, el jugador que juega recibe 3 de oro (máximo 10).
- El oro sirve para jugar cartas desde la mano al tablero.

2. Fase de Robo

- Al inicio del turno, el jugador roba una carta para mantener la mano equilibrada (2 tropas, 1 estructura, 1 hechizo).

3. Fase de Acción

- El jugador puede jugar cartas si tiene suficiente oro y espacio en el tablero.
- Puede atacar con sus tropas (si no han atacado ese turno).
- Puede usar hechizos seleccionando un objetivo válido.

4. Fase de Fin de Turno

- Se descartan efectos temporales (si los hay).
- Se eliminan automáticamente las cartas con 0 o menos de defensa.

- Se pasa el turno al oponente (IA o jugador).

Sistema de Combate

El combate ocurre cuando una tropa ataca a una carta enemiga o al castillo. El sistema funciona así:

1. Selección de Atacante

- El jugador selecciona una tropa propia que no haya atacado ese turno.

2. Selección de Objetivo

- Si hay tropas enemigas, debe atacar a una tropa enemiga.
- Si no hay tropas enemigas pero sí estructuras, ataca a una estructura enemiga (la más débil).
- Si no hay tropas ni estructuras enemigas, ataca directamente al castillo enemigo.

3. Resolución del Combate

- Tropa vs Tropa:
 - La tropa atacante le resta su ataque a la defensa de la tropa objetivo.
 - Si la tropa objetivo sobrevive, realiza un contraataque: le resta su ataque a la defensa de la tropa atacante.
 - Si alguna tropa queda con 0 o menos de defensa, se elimina del tablero (con animación de desaparición).
- Tropa vs Estructura:
 - La tropa atacante le resta su ataque a la defensa de la estructura.
 - Si la estructura sobrevive, realiza un contraataque: le resta su defensa a la defensa de la tropa atacante.

- Si alguna carta queda con 0 o menos de defensa, se elimina del tablero.
- Tropa vs Castillo:
 - La tropa le resta su ataque directamente a la vida del castillo enemigo.

4. Marcar como Atacada

- Una tropa solo puede atacar una vez por turno. Después de atacar, se marca como "ya atacó" y no puede volver a atacar hasta el próximo turno.