**Inicio del juego**

Al comenzar una partida, cada jugador roba 10 cartas de su deck. La máxima cantidad de cartas que se puede tener en la mano es 10, cualquier carta que sea robada (por algún efecto durante el juego) mientras se está en este límite será descartada (enviada al cementerio).

1. El jugador que gane la ronda anterior, será quien comience la siguiente.

2. Al inicio de la segunda ronda, cada jugador roba dos cartas.

3. Si el juego alcanza una tercera ronda, cada jugador roba también dos cartas antes de comenzarla

**El tablero**

1. Cada jugador tiene un campo de batalla formado por tres filas. Una para las cartas cuerpo a cuerpo, otra para las cartas con ataque a distancia y otra para las cartas de asedio.

2. Cada fila tiene espacio para una carta de aumento. Los aumentos afectan a las unidades de una fila específica dándoles una bonificación de ataque.

3. Hay un espacio para cartas de clima. Cada carta de clima afecta filas (cuerpo a cuerpo, distancia o asedio) para ambos jugadores simultáneamente, penalizando el ataque de todas las cartas que se encuentren en ella.

4. Hay un espacio para el cementerio.

5. Hay un espacio para el mazo.

6. Hay un espacio para la carta líder

**El juego**

Un turno consiste en jugar una carta**, utilizar una habilidad de líder (Presionar el botón al lado de la carta del líder)** o pasar. El hecho de pasar implica que el jugador termino de jugar por la ronda actual y por tanto no utilizara ninguna otra carta. En el momento en que los dos jugadores hayan pasado, la ronda termina, todas las cartas son enviadas al cementerio y la persona con mayor fuerza en el tablero ganara. Dos rondas ganadas marcan la victoria. Si la ronda termina en empate, cada jugador obtiene un punto de ronda.

**Scripts**

**StartGame.cs: Contine los controles del juego y su lógica.**

**MenuReset.cs, ButtonReset: Contiene los eventos (hover, click) del menú de reiniciar el juego.**

**ButtonClick.cs, ButtonHover.cs: Contiene los eventos (hover, click) del botón del lider.**

**CardStats.cs: Contiene la información de cada carta**

**CardHover.cs, CardSelect.cs: Contiene los eventos (hover, click) de cada carta.**

**Class.cs: Define las clases.**

**ClimaClick, RowClick, SpecialClick: Contienen el evento click de para ubicar la carta seleccionada en la posición.**

**LeaderClick.cs: Activa el efecto del líder.**

**RowInfo: Contiene Sprites para reutilizar (mas fácil de codear).**