

Kartas

Kartas es una tierra donde los elementos de la naturaleza compiten para ver quien es el más fuerte.

El objetivo del juego es derrotar al Elemental enemigo, haciendo que sus puntos de vida (300) lleguen a 0.

Cómo jugar: Para empezar el juego necesitas escoger un elemental, este elemental simboliza la manera que jugarás durante el juego: Fuego (ataque), Planta (vida), Piedra (defensa), Electrico (Jugar cartas), Agua (robar cartas), los elementales tienen un set de objetos místicos. De estos tendrá que elegir uno que mantendrá durante toda la partida o cuando cambie el objeto por otro que haya robado del mazo (Los demás objetos místicos se descartan del juego). La partida continúa con cada participante robando 5 cartas del mismo elemento que el Elemental que haya elegido, y se queda con 3 de las 5 y las demás se van para abajo del mazo (y los mazos sobrantes también), se tira una moneda o se juega un piedra, papel o tijeras para decidir quién empieza con la etapa de combate. En el turno del primer participante, se pueden usar 3 acciones (y la acción de robar una carta al principio del turno), estas 3 acciones constan en robar una carta del mazo, jugar una carta de la mano o atacar. Al robar una carta, se deberá hacer tomando la carta superior del mazo. Jugar una carta consiste en poner en la mesa una de las cartas de la mano en la mesa en una de los 9 lugares de la mesa y no podrá cambiar de lugar, si se tiene una carta que tiene un escudo en la parte de abajo se puede poner esa carta en 2 estados, ataque y defensa, cuando se pone la carta en estado de ataque funcionará como una carta cualquiera, pero si se pone en posición de defensa (girada 90°) esta no podrá atacar y protegerá a todas las cartas de la mesa incluyendo la Elemental (está tampoco podrá cambiar a ataque una vez jugada). Para poder matar a esta carta se tendrá que superar el número del escudo o sumar el daño de 2 cartas o más para poder matarlo (esto cuenta como una acción). Atacar se puede usar para provocar daño a una carta (una vez que ataca esta carta no puede atacar en el mismo turno a menos que lo especifique), al atacar la carta objetivo recibirá el daño de la carta usada para atacar y esta recibirá el daño de la carta objetivo (por ejemplo si ataco con una carta que tiene 5 de daño y 5 de vida a una carta que tiene 5 de daño y 10 de vida la carta con la que ataque morirá y la otra recibirá 5 puntos de daño dejándola en 5 puntos de vida), o puedes atacar al elemental cuyo recibirá el daño del atacante, pero el atacante no recibirá daño a no ser que un objeto místico diga lo contrario. Cuando el jugador se queda sin cartas roba 2 del mazo. El número máximo de cartas en la mano son 9 y en el tablero son 9 de ataque y 3 trampa. Las cartas necesitan un turno de descanso para poder atacar. Cuando el mazo se acaba y el jugador se queda sin cartas en la mano y en la mesa éste pierde automáticamente. Si hay algún tipo de discordancia los jugadores deberán decidir qué hacer

Cartas:

Hay 4 tipos de cartas:

Cartas de monstruos

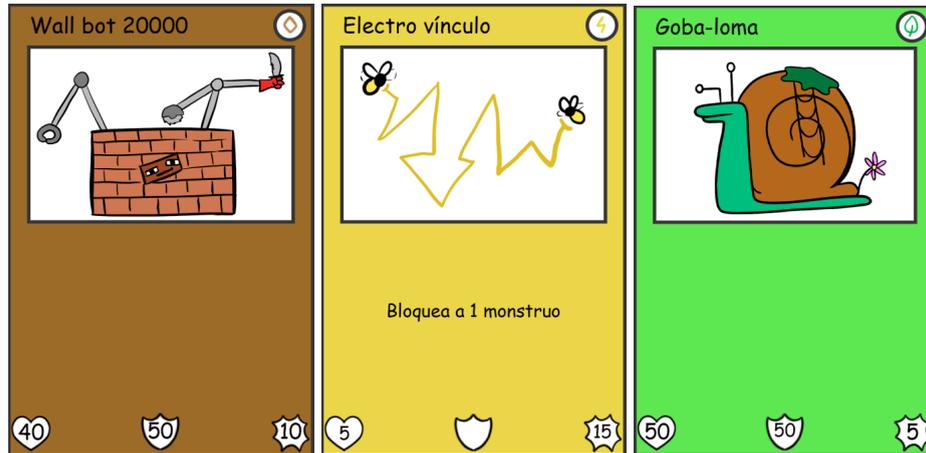
Cartas de objetos místicos

Cartas Hechizos

Cartas Trampas

Las cartas de monstruos se dividen en 6 partes:

- Tipo: El Tipo es el elemento que son
- Imagen: La imagen es como se ven
- Descripción: Descripción son las habilidades que tienen
- Vida
- Escudo
- Daño



Las cartas de objetos místicos son cartas que aplican un efecto constante en la batalla



Las cartas de Hechizos son cartas que aplican un efecto instantáneo en la batalla

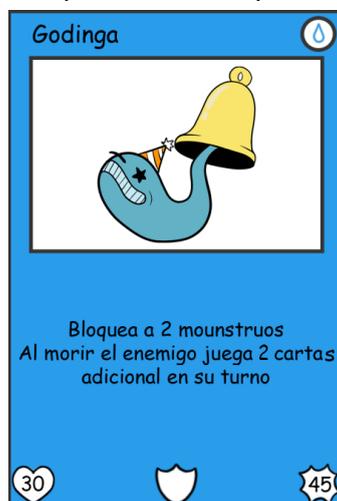


Las cartas trampa aplican un efecto instantáneo en la batalla. Se ponen en atrás de las cartas de ataque mirando hacia abajo, estas pueden ser activadas en cualquier momento y circunstancia específicas (dictadas por la carta la carta)



Efectos:

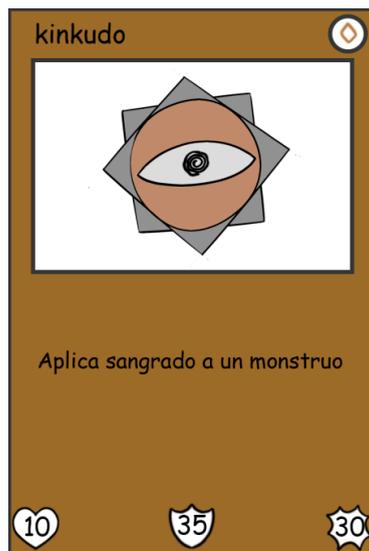
Bloquear: al bloquear un enemigo este debe ser puesto boca abajo, no podrá atacar y no se activará su efecto hasta que la carta que lo este bloqueando muera



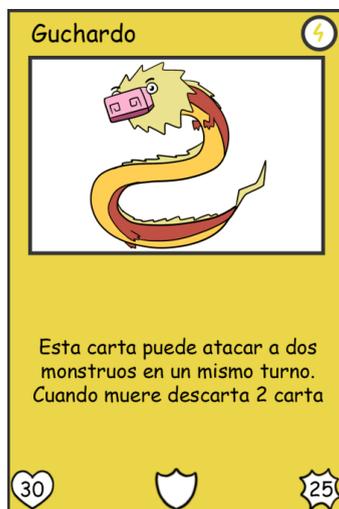
Drenar: al atacar, el daño realizado se recupera en vida (sin superar la vida máxima)



Sangrado: la carta atacada recibirá 5 de daño por 3 turnos (no importa si hay cartas de defensa en la mesa)



Descartar: Se descartan el número de cartas dichas por la carta, en el caso de no tener cartas en tu mano no se descarta ninguna y se sigue aplicando el efecto



ataca en este turno: ataca en este turno y no necesita una acción para atacar

