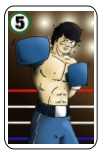
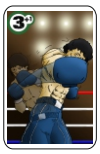
# Como se juega

© Todos los derechos reservados. Queda prohibida su uso, reproducción y distribución sin la autorización del titular

# SEGUNDOS... fuera!



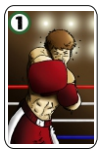
golpe



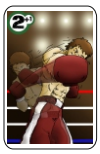
finta+golpe

Cada jugador dispone de

a) Un **mazo de ATAQUE** con 36 cartas con valores numéricos de 1 a 5. Hay 2 tipos: Golpe y finta+golpe.



golpe



finta+golpe

bloqueo

esquiva

b) Un **mazo de DEFENSA** con 36 cartas con valores numéricos de 1 a 5. Hay 2 tipos: bloqueos y esquivas.

bloqueo

esquiva

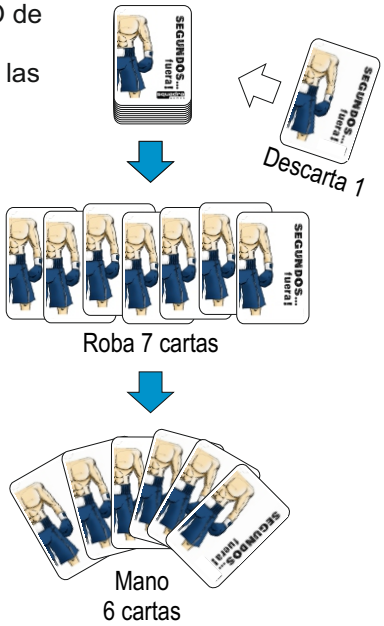
c) **TABLERO.** Donde cada boxeador lleva el control en sus marcadores de:

a) su **RESISTENCIA** a lo largo de la pelea. Dispones de 100 puntos de resistencia para toda la pelea.

b) el **DAÑO** recibido en cada asalto.

© Todos los derechos reservados. Queda prohibida su uso, reproducción y distribución sin la autorización del titular

El juego consta de 12 asaltos como un combate de boxeo. Cada jugador dispondrá de un nº de cartas de ataque y defensa para cada asalto que deberá jugar según unas sencillas normas. Esto afectara a la RESISTENCIA y el DAÑO de ambos boxeadores.
Si las juegas con inteligencia, veras que no solo depende del valor numérico de las cartas, sino también del modo que planteas tu estrategia en cada asalto.
El objetivo es ganar a tu contrario.
Lo puedes lograr por K.O. o ganar a los puntos.




**COMO SE JUEGA**

En cada asalto robas 7 cartas de tu mazo de ataque y otras 7 de defensa. Deberas descartarte de una carta de ataque y otra de defensa. La carta descartada vuelve a la parte superior del mazo de ataque o defensa (por lo que te tocara en el siguiente round).
Esas 6 cartas serán tus manos de ataque y defensa para ese round.

# DISPOSICION DE JUEGO

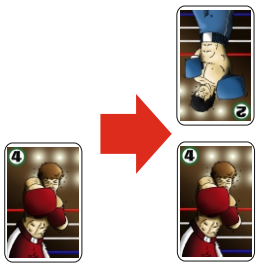
La disposición del tablero y donde se juegan las cartas es la siguiente:

© Todos los derechos reservados Queda prohibida su uso, reproducción y distribución sin la autorización del titular

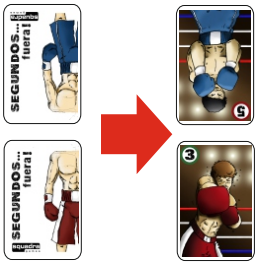
Para poder lanzar golpes, el boxeador debe poseer el control de la pelea. El control de la pelea se puede mantener o se puede perder como consecuencia del resultado de jugar las cartas o incluso se puede ceder voluntariamente.
Para lanzar un golpe, el boxeador que tiene el control de la pelea, juega una carta de ataque y su oponente juega una de defensa y se ven las consecuencias del golpe lanzado (si impacta o no). Las cartas se jugaran generalmente BOCA ABAJO y solo en algún caso determinado se hará BOCA ARRIBA.

**MANERA DE JUGAR LAS CARTAS**

- **BOCA ARRIBA**. El boxeador que tiene el control de la pelea, después de examinar sus cartas, juega una carta de ataque poniéndola boca arriba y después de verla, el contrario juega una carta de defensa para intentar evitar dicho ataque.



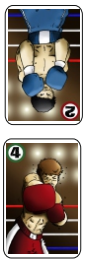
- **BOCA ABAJO**. El boxeador que tiene el control de la pelea, después de examinar sus cartas, juega una carta de ataque poniéndola boca abajo. Luego lo hará el defensor y se levantan a la vez.



**RESOLUCION DE CADA GOLPE**

Compara el valor de la carta de ataque (A) con la de defensa (D).

- Si A > D (ataque mayor que la defensa )
  Se conecta un golpe. Cuando un boxeador impacta un golpe, causa un daño a su oponente igual a la diferencia numérica entre la carta de ataque y la de defensa (ver DAÑO). También le hace perder ese valor numérico en RESISTENCIA.
  El jugador que conecta el golpe, mantiene el control de la pelea y puede volver a lanzar otro golpe. La siguiente carta que juegues será BOCA ABAJO.



Ej. Ataque valor 4. Defensa valor 2. El defensor añade 2 puntos de daño y resta 2 puntos de resistencia en sus marcadores.

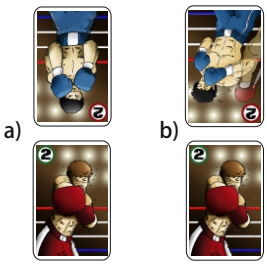
- Si A < D (defensa es mayor que el ataque)

  El defensor gana el control de la pelea, tanto si juega una carta de bloqueo como si juega una carta de esquiva.

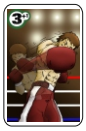
- Si A = D (ataque y defensa son iguales)

  a) Si el defensor jugo una carta de bloqueo, no se impacta un golpe. El jugador que golpeo, está obligado a jugar una carta más de ataque, pero BOCA ARRIBA.

  b) Si el defensor jugo una carta de esquiva, gana el control de la pelea.




En caso de que la carta de ataque sea una FINTA+GOLPE, esta se toma como si tuviera el valor numérico +1 en caso de que la carta de defensa tenga igual o menor valor que la FINTA+GOLPE.



valor de la carta es 3+1=4

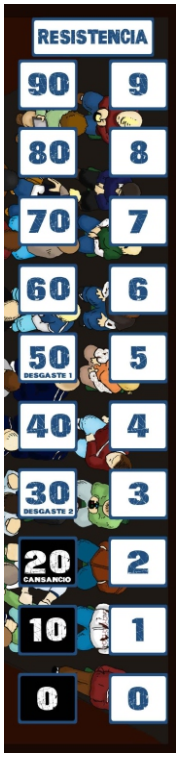


© Todos los derechos reservados Queda prohibida su uso, reproducción y distribución sin la autorización del titular

Cada boxeador tiene ciertas características que tienes que ir gestionando a lo largo del combate:

**RESISTENCIA.** Representa el aguante de tu boxeador. Ambos luchadores comienzan con 100 puntos de resistencia. Siempre que lances golpes o encajes un golpe del contrario, iras restando resistencia. Cuando llegues a ciertos niveles de resistencia (50, 30 y 20 puntos), aparecerán diferentes efectos que afectaran a tu boxeador. Se volverá más lento o empezara los round con algún punto de daño en vez de empezar en 0 como normalmente. Ganas resistencia en los descansos entre asaltos.

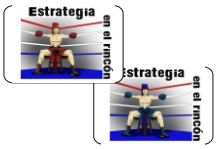
**DAÑO**. Representa la acumulacion de daño que te hace el otro boxeador durante un round. Si te hacen 8 puntos de daño en un mismo round, te producen un corte. Si te hacen 10, se produce un derribo. Lógicamente deberás evitar llegar a esos niveles (si eres capaz o te lo permite tu adversario). Cuando empieza un round, se vuelve a empezar con 0 de daño, excepto que tengas un corte o hayas llegado a ciertos niveles de resistencia.



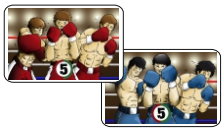

CONTADOR DE RESISTENCIA

CONTADOR DE DAÑO

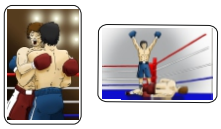
**CARTAS DE ESTRATEGIA EN EL RINCÓN**. Cada vez que se acaba un asalto, los boxeadores reciben las instrucciones de sus preparadores en el rincón. Cada boxeador podrá elegir una carta de estrategia que podrá utilizar en el próximo round. Su elección lógicamente es oculta y se revelan en el momento de empezar el round. Sirven para aumentar el poder de algunas cartas de ataque o defensa o para poder elegir las cartas de tus manos de ataque o defensa en un asalto o para cerrarte un corte.




**LAS CARTAS DE MOVIMIENTO MAESTRO**. Representan ese movimiento maestro que tiene todo púgil. Son como comodines que se pueden usar en ataque o defensa según elija el boxeador. Cada boxeador dispone de solo 3 cartas de movimiento maestro para todo el combate y no se puede usar más de 1 en cada asalto.



**CARTAS DE DERRIBO Y CLINCH**. Cartas que simulan dichas acciones cuando hay un derribo o cuando un púgil decide entrar en “clinch”.

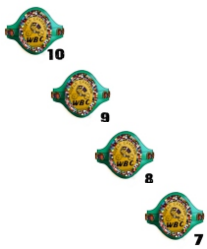


# COMO GANAR

Como en un combate real, se puede ganar por k.O o a los puntos:

a) **Por K O**. Si a un boxeador le derriban bien por un golpe crítico (cuando la diferencia entre la carta de ataque y la de defensa es de 4 o mas) o por recibir más de 10 puntos de daño en un round y no logra levantarse en la cuenta de protección de dicho derribo.

b) **A los puntos**. En cada asalto, cada boxeador recibe un marcador con un número de puntos (10 - 9 - 8 - 7) según el numero de golpes conectados, daño que propina al contrario y dependiendo si hubo o no derribos.
Simula las cartulinas de los jueces en cada asalto. Quien sume mayor nº de puntos a lo largo de los 12 asaltos, será el vencedor final.




Contacto:
luckylosergames@gmail.com



© Todos los derechos reservados Queda prohibida su uso, reproducción y distribución sin la autorización del titular