








FIN DE RONDA / PARTIDA

Si un luchador descubre **R.O.** con su  pierde inmediatamente, finalizando la ronda. Si nadie está **R.O.** y no se produjeron 7 enfrentamientos se comienza uno nuevo, robando cada jugador 1 carta de su mazo mientras no se haya agotado, o jugando con lo que le queda en mano en caso contrario. **Si en su barra de vida se descubrió  durante el enfrentamiento, también robará su .**

Al finalizar el séptimo enfrentamiento la ronda terminará, ganando quien tenga más vida. En caso de empate la ronda se considera ganada para ambos luchadores. La partida finalizará cuando un jugador gane 2 de 3 rondas. Si luego de 3 rondas hay empate, se jugará una última ronda y el primero que cause 1 o más  será el ganador.





ENERGÍA

Cada carta volteada es 1 energía, que podrá usarse para potenciar  /  / .





POTENCIAR /

Antes de revelar la carta jugada, si alguien tiene energía podrá decidir usarla para potenciar dicha carta. Para ello por cada energía que use deberá desplazar hacia abajo una de sus cartas volteadas. No podrá reutilizarla salvo que algún efecto lo indique.


- x1 energía = +1 
 - x2 energías (*) = +1 
 - x3 energías (*) = +1  y +1 
- (*) No es necesario que estén adyacentes.

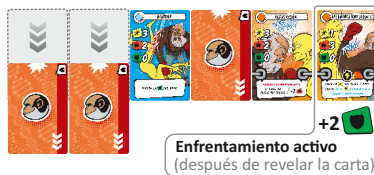


NOTA: Si ambos jugadores tienen energía disponible quien haya ganado un enfrentamiento más recientemente decidirá si potenciar  /  o si pasar. Luego su rival hará lo mismo y se revelan las cartas. **6**


POTENCIAR GUARDIA

SÓLO EL DEFENSOR:

Durante la defensa puede aumentar su  tantos puntos como energía quiera agotar.




COMBOS

Las cartas con **eslabones**  se consideran en combo si al menos 2 de ellas están boca arriba y adyacentes. Cuando las cartas en enfrentamiento entran en combo se obtiene el bonus descrito en la carta de luchador.



COMBOS ENCADENADOS

Hay luchadores que pueden encadenar más de un eslabón. Cuando las cartas en enfrentamiento entran en combo formando 2 o más  sumará los bonus descritos en la carta de luchador.



COMBO MÁXIMO

Cuando un jugador ejecuta su combo máximo (indicado en su carta de luchador), la última carta de ese combo se desplazará hacia abajo, cortándolo e indicando que la siguiente carta comenzará un nuevo combo.



RIVALIA

CAPÍTULO 2: CIENCIA

Un juego inspirado en los clásicos arcades de lucha donde 2 jugadores se enfrentan en emocionantes peleas.

COMPONENTES

Cada luchador cuenta con 11 cartas:

- **1 carta de luchador:** contiene barra de vida, símbolo de victoria, habilidad especial y combo máximo con sus bonus.

- **10 cartas de movimiento:** En 3 tipos:

◆ **x4 básicas:** iguales para todos los luchadores, técnicas universales.

● **x5 únicas:** movimientos y técnicas especiales de cada luchador.

◆ **x1 ultra:** la técnica más poderosa del luchador. Esta carta comienza sobre la mesa boca arriba.

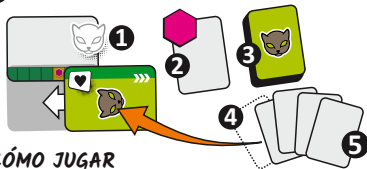


FAQ + Tutorial

PREPARACIÓN

CADA JUGADOR:

- 1 Selecciona un luchador, toma su mazo y coloca la carta de personaje de su lado de la mesa, con el **símbolo de victoria** en gris / hacia arriba.
- 2 Separa su carta y la coloca boca arriba. *Solo se podrá levantar cuando en la barra de vida se descubra el ícono de esta carta.*
- 3 Mezcla las 9 cartas restantes y forma su mazo, que deja boca abajo.
- 4 Roba 5 cartas del mazo, y elige una de ellas para utilizarla como **marcador de vida** , que colocará tapando por completo la barra de vida.
- 5 Las 4 cartas restantes serán su mano inicial.



CÓMO JUGAR

El objetivo es ganar la pelea derrotando al rival en 2 de 3 rondas. Cada ronda dura un máximo de 7 enfrentamientos, pudiendo terminar antes en caso de producirse un **K.O.**

ENFRENTAMIENTOS

Cada enfrentamiento comienza con ambos jugadores bajando simultáneamente 1 carta de su mano, boca abajo, adyacente a su última carta jugada y enfrentadas entre sí. Se decide si potenciar **velocidad** / **daño** o no (ver apartado Energía), se revelan ambas cartas a la vez y se resuelven los **efectos inmediatos** .

Si ambos tienen , se resolverán respetando el **orden de prioridad por tipo** → → . Si tienen el mismo tipo, resolverá primero quien tenga más . Resueltos los , se comparan los valores de entre las cartas.

NOTA: Algunos efectos tienen un requisito (**texto en rojo**), que deberá cumplirse para poder ejecutarlos.

VELOCIDAD

Se calcula sumando el valor base (impreso en la carta) + bonus (por efectos o combo), y en caso de empate se aplica el **orden de prioridad por tipo** → → .

IGUAL Y TIPO DE CARTA

Si hay igualdad en ambos valores se produce un **intercambio**: ambos luchadores voltean su carta activa, reciben 1 ignorando la **guardia** , y se da por finalizado el enfrentamiento.

Quien tenga mayor será el atacante, y su rival el defensor. ¡QUE COMIENCE LA PELEA!

ATAQUE

El del atacante será igual a su valor base (impreso en la carta) + bonus (por efectos o combos).

DEFENSA

Si la carta del defensor tiene puntos de se restarán al del atacante: si el resultado es 1 o más se causará . Si no se causa el enfrentamiento termina inmediatamente, dejando ambas cartas boca arriba.

DAÑO

Si el defensor recibe 1 o más puntos de , deberá voltear su carta, anulando su efecto. Además deberá desplazar su tantos espacios hacia la derecha como recibido.