

RIVALES FAQ ?



¿Que significa cuando un efecto o Pasiva me dice “JUGAR” una carta?

El termino **JUGAR** refiere a cuando bajas una carta de tu mano a la mesa, ya sea normalmente, boca abajo o si algún efecto te pide jugarla boca arriba (por ejemplo el efecto de la esquivia).

Si todavía tengo cartas en el mazo y mi marcador de vida me permite levantar la ULTRA , ¿debo levantarla en lugar de robar una carta al final del enfrentamiento?

NO, la carta **ULTRA**  no cuenta al momento de robar. Si todavía tienes cartas en el mazo, debes levantar la carta **ULTRA** y robar una carta.

Cuando pierdo el enfrentamiento, ¿debo dar vuelta mi carta?

NO, sólo debes dar vuelta la carta cuando tu luchador recibe 1 ó más puntos de . Si no recibes  , ambas cartas quedan boca arriba.

¿El efecto de una carta boca arriba queda activo para toda la ronda?

NO, solo afecta al enfrentamiento activo, salvo que aclaré cuando se ejecuta, como pueden ser los efectos de “Próximo enfrentamiento”.

¿Si ambos ganamos 2 rondas cada uno, como se desempata?

Se jugará una última ronda a muerte súbita. Quien logre hacer primero 1 o más puntos de  ganará el combate.

Cuando un efecto no me permite jugar un tipo de carta / y solo tengo de ese tipo, ¿como se resuelve?

Debes jugar una carta cualquiera de tu mano boca arriba. Independientemente de los valores o efectos de la carta, el rival siempre será el atacante y vos el defensor. Puedes aplicar potenciadores de .

¿En que momento se suman los potenciadores y los bonus por combo?

Se deben sumar al momento de revelar las cartas y antes de resolver los efectos. En caso de que un efecto te permita cambiar la carta, esos potenciadores y bonus de combo se aplicaran a la nueva carta.

¿Quién potencia primero ?

Cuando ambos rivales tienen la posibilidad de potenciar, el jugador que tenga una carta boca arriba en el enfrentamiento más reciente deberá potenciar primero. En caso de empate, potenciará primero:

1. Quien tenga **más velocidad**  en ese enfrentamiento;
 2. Quien tenga **más vida**  ;
 3. Quien lleve **ganada una ronda**;
 4. Si el empate persiste, se jugará piedra, papel o tijera hasta que uno de los dos gane, el **PERDEDOR** deberá potenciar primero.
-

Si durante un enfrentamiento ambas cartas quedan boca arriba y sus efectos se contradicen. Ejemplo: Esquiva vs Esquiva. ¿cómo se resuelve su efecto?

Si esto ocurre ambos efectos se cancelan y el próximo enfrentamiento se juega normalmente.

Cuando ambas cartas en el enfrentamiento tienen efectos inmediatos (o ninguna tiene), ¿quien resuelve primero?

Quien tenga más velocidad  deberá resolver primero.

En caso de empate, resolverá primero:

1. Según la prioridad por tipo    ;
 2. Quien tenga menos vida  ;
 3. Quien aún no tenga una ronda ganada;
 4. Si el empate persiste, se jugará piedra, papel o tijera hasta que uno de los dos gane, el **GANADOR** deberá resolver primero.
-

¿Cómo resuelvo el enfrentamiento cuando un efecto me hace cambiar la carta activa?

Una vez realizado el cambio se resolverá el enfrentamiento como si recién se hubieran revelado las cartas. Recuerda que los potenciadores y bonus de combo se volverán a aplicar en la nueva carta.

Los efectos de las cartas se anulan al momento de recibir daño y voltearla boca abajo. ¿Que pasa cuando otro efecto me pide voltear boca arriba una carta anulada?

Si otro efecto, o como en el caso de Curie su pasiva, nos permite voltear de nuevo dicha carta boca arriba, solo permanecerán activos los eslabones de cadena que pueda tener.

¿Se vuelve a elegir personaje con Hansel & Gretel cuando se cambia la carta jugada?

NO, el personaje seleccionado antes de potenciar y revelar se mantiene para la nueva carta.

¿Con Hansel & Gretel cuando elijo con que personaje juego el enfrentamiento?

Se debe elegir el personaje una vez que ambos hayan jugado su carta, es decir que coloque una carta de su mano en la zona, indistintamente de si la coloca boca abajo o boca arriba. Luego de elegir ambos podrán potenciar antes de revelar las cartas boca abajo y resolver el enfrentamiento.

En la carta **GUARDIA GALLETA** de Hansel & Gretel  uno de los efectos permite voltear hasta 2 cartas de energía. ¿Que ocurre con los efectos y cadenas de combo en esas cartas?

Los efectos de esas energías volteadas boca arriba no se resuelven ni afectan al enfrentamiento activo. En el caso de las cadenas de combo, si la energía no estaba agotada, esas cadenas podrán formar parte del combo, siempre respetando la regla de combo máximo. Si la energía estaba agotada (desplazada hacia abajo en la zona de juego) esas cadenas no conectan con otras adyacentes.

Dudas con la Pasiva de **SOMBRERERO**

NO PUEDES POTENCIAR  CON ENERGÍA
PUEDES POTENCIAR LA  DE TUS CARTAS  CON 1 ENERGÍA

Sombrero **NO** puede potenciar  de ningún tipo de carta. En cambio, puede potenciar la  de sus cartas  normalmente (2 energías) y sus cartas  con 1 energía. Es valido mentir potenciando una carta  con 1 energía, dicha energía se pierde porque no llega a cumplir el requisito de potenciación.

