



Reglamento Modo 2vs2

¡DOMINA LA ARENA EN DUELOS DE EQUIPOS!



Hola! Si ya has jugado el modo 1vs1, experimentando la emoción de los enfrentamientos individuales en Rivals, ahora es el momento de llevar la estrategia al siguiente nivel. El nuevo modo 2vs2 te desafía a coordinar ataques, encadenar combos en equipo y cubrir las debilidades de tu compañero para superar a la dupla rival. Cada decisión cuenta y cada lectura es clave para cambiar el destino del combate. ¿Estás listo para demostrar junto a tu compañero que son los luchadores definitivos?

OBJETIVO

Ganar la pelea derrotando al equipo rival en 2 de 3 rondas. Cada ronda dura un máximo de 7 enfrentamientos. Si al final de un enfrentamiento uno de los equipos tiene un K.O. pierde la ronda. Si se da que ambos tienen un K.O. gana el equipo cuyo luchador sobreviviente tenga más vida. Si persiste el empate ambos equipos ganan la ronda.

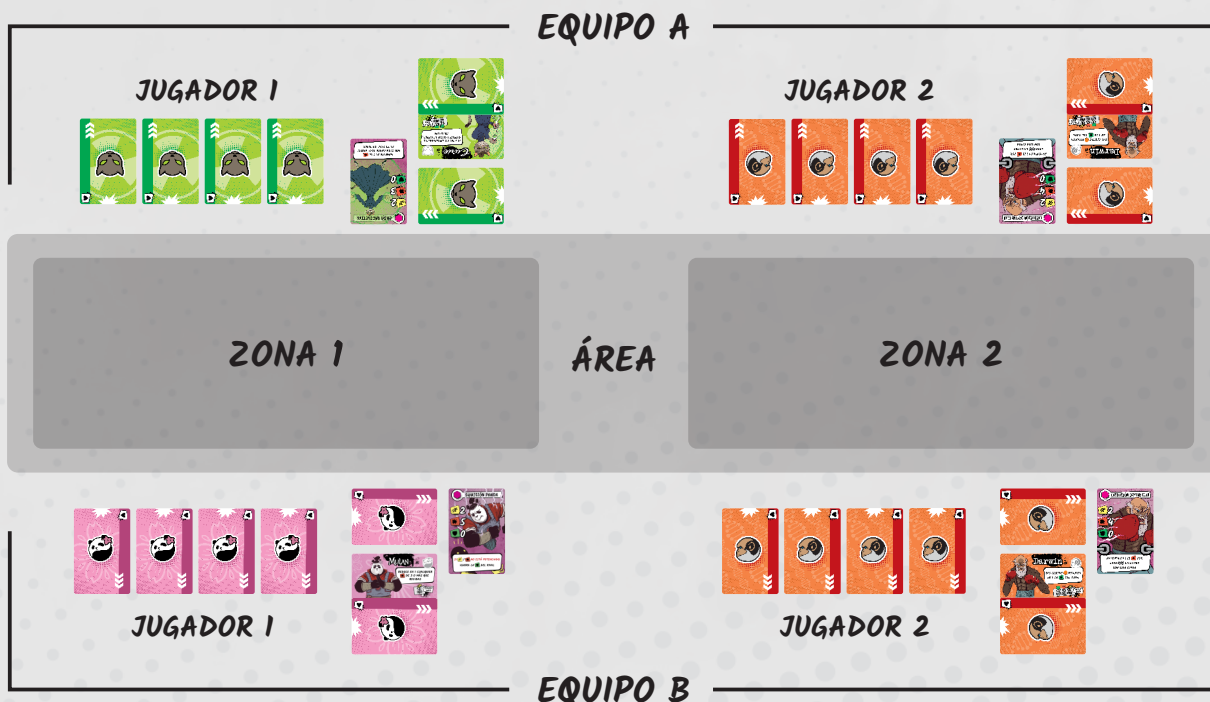
PREPARACIÓN

- A. Se forman 2 equipos de 2 luchadores. Cada equipo se sentará en un lado de la mesa.
- B. Los jugadores de cada equipo deben seleccionar un luchador distinto cada uno.
- C. La preparación inicial de cada luchador es igual al modo 1vs1.
- D. El área de juego se dividirá en Zona 1 y Zona 2. Durante el comienzo de cada enfrentamiento los integrantes del equipo deberán ponerse de acuerdo en que zona va a jugar cada uno, ya que solo puede jugar uno por zona.

¿Todavía no
jugaste Rivals?



FAQ + Reglamento



EL ENFRENTAMIENTO SE DIVIDE EN FASES DE JUEGO:

1) COMUNICACIÓN LIMITADA ENTRE JUGADORES DE UN MISMO EQUIPO:

- La comunicación puede ser privada (hablarse al oído, señas, etc) pero sin usar el celular o levantarse de la mesa para discutir apartados del equipo rival.
- Podrán discutir estrategias de juego sobre la información visible en mesa o posibles acciones que pueda realizar el equipo rival.
- No se pueden contar o enumerar cartas del otro equipo.
- No se pueden mostrar o nombrar las cartas en mano entre jugadores de un mismo equipo.
- Por último y en privado deberán elegir en que zona jugará cada uno durante el enfrentamiento activo teniendo en cuenta que no podrán ir ambos a la misma zona.

2) PREPARACIÓN:

Todos los jugadores colocan una carta de su mano boca abajo en la zona seleccionada. En caso de que este en juego la esquiva boca arriba en el enfrentamiento anterior, se respetara su efecto jugando primero la carta boca arriba en la zona que corresponda.

3) POTENCIACIÓN:

Los jugadores podrán usar las cartas de energía de ambos luchadores en su equipo para potenciar  /  /  pero solo las correspondientes a la zona donde esté jugando el enfrentamiento. Cada zona se resolverá por separado y en el orden que decidan los jugadores, es necesario que ambas zonas sean resueltas antes de pasar a la siguiente fase.

4) RESOLUCIÓN:

TODOS LOS EFECTOS SE RESUELVEN SOLO EN LA ZONA DONDE ESTÉ EL LUCHADOR (NO SE TIENEN EN CUENTA CARTAS EN LA OTRA ZONA)

Los jugadores deciden si quieren resolver ambas zonas al mismo tiempo o una zona a la vez. Esta fase se resuelve siguiendo las reglas del **1vs1** pero teniendo en cuenta los siguientes ajustes para algunos efectos:



ZORRO

Pasiva (habilidad en la carta del luchador):

Se refiere a la totalidad de cartas agotadas, contando las tuyas y las de su compañero/a.

◆ **La Marca:** Cuenta las cartas boca abajo tuyas y de su compañero/a.

● **Latigazo:** Se refiere a la carta en el enfrentamiento anterior, sin importar de quien sea dicha carta.

● **Presión:** Puede voltear una carta tuya o de su compañero/a.

● **Amague:** Solo puede intercambiarse con sus propias cartas azules.



Curie

Pasiva (habilidad en la carta del luchador):

Si hay 3 o más cartas de energía tuyas o de su compañero/a, debe voltear una.

◆ **Onda Radiactiva:** Cuenta las cartas boca arriba tuyas y de su compañero/a.

● **Isótopos Cargados:** Cuenta las cartas boca arriba del rival y su compañero/a.

● **Física Imposible:** Gana los empates de  sin importar los tipos de carta.

● **Salto Analítico:** Cuenta las cartas boca abajo tuyas y de su compañero/a.



MULAN

● **Pinzas de Mantis:**

El rival que juegue el próximo enfrentamiento no podrá jugar cartas  sin importar quienes jueguen el enfrentamiento.



Darwin

◆ **Evolución Definitiva:**

Las  en combo se cuentan sin importar quien este formando la cadena.



HANSEL & GRETEL

Pasiva (habilidad en la carta del luchador):

Cuando ambos jugadores en tu zona de juego jugaron su carta: Elige en voz alta si vas a ser HANSEL  o GRETEL .

● **Carga Crocante -  Gretel:** Su efecto solo aplica para tus cartas.

● **Guardia Galleta -  Hansel:** Puedes voltear energías tuyas o de tu compañero pero solo en la zona donde juegues esta carta.



SOMBRERO

Pasiva (habilidad en la carta del luchador):

Tus cartas  boca arriba en la zona activa generan potenciadores permanentes para las cartas  tuyas y de tu compañero.  +1   +1 

● **Lluvia de Sombreros:** Muestra tus cartas solo al jugador que estes enfrentando. Ese jugador no puede decirle a su compañero que cartas tienes.

COMBOS COMBINADOS:

Las cadenas de combo son compartidas. Es decir que, mientras se formen eslabones el luchador activo se beneficiará de los bonus por combo. Para resolver esto se tendrá en cuenta solamente la cadena de combo que corresponda al luchador que inicia el combo. **Por ejemplo:** En el equipo formado por Mulan y Curie, Mulan juega la primer carta con cadenas iniciando un combo (A), es decir que su cadena de combo será la que se utilice para resolver los bonus indistintamente de si la próxima carta es de Mulan o de Curie, ambas podrán recibir el +1 🏃 de Mulan (B) y por lo tanto también llegando al combo máximo cortándolo (C).



5) FINAL DE ENFRENTAMIENTO:

Se resuelven efectos que se activen en esta fase. Todos roban una carta de su mazo y se comienza un nuevo enfrentamiento.

