

# RIVALES

## FAQ ?



### ¿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.

### Cuando ambas cartas en el enfrentamiento tienen efectos inmediatos (o ninguna tiene), ¿quién 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.

### ¿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”.

### Los efectos de las cartas se anulan al momento de recibir daño y voltearla boca abajo.

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

### ¿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.

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”.

### ¿Qué pasa con los efectos de las cartas que fueron volteadas al recibir daño pero vuelven a ser reveladas por otro efecto?

Si esto sucede, como en el caso de la pasiva de Curie, solo permanecerán activos los eslabones de cadena que pueda tener.

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

Se jugará una última ronda a muerte súbita. Quien logre hacer 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.

### 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.

