

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque boca abajo]
Si el defensor bloquea, este evento hará 4 de daño. Reduce el daño de forma normal con el dado de bloqueo. Luego cancela el evento.

[Juega esta carta cuando un atacante falle el ataque.] Hazle 2 de daño inbloqueable.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN GRATUITA

Roba 3 cartas y luego descarta 2.

RESPUESTA

[Juega inmediatamente antes de reaccionar a un ataque bocabajo jugado contra ti.] Puedes mirar la carta de ataque a no ser que el atacante te muestre su mano. Si lo hace, elige una carta y descártala. Luego resuelve el taque de la forma habitual.

ACCIÓN GRATUITA

Roba 1 carta y obtén +1 acción este turno.

RESPUESTA

[Juega cuando un atacante juegue una carta de ataque contra ti.] Cancela la carta y mueve a Ryu hasta 3 espacios.

ACCIÓN GRATUITA + SE MANTIENE EN JUEGO

[Juega cuando tienes 5 o menos de salud.] Cuenta los resultados de tu dado de ataque como resultados .

ACCIÓN GRATUITA

Devuelve 2 cartas de tu pila de descartes a tu mano. Luego descarta 1 carta.

SUPER + RETROCESO 2 o ACCIÓN GRATUITA

Super: [Gasta 4 de energía para jugar como un ataque bocarriba.] El defensor solo lanza dados de aumento cuando bloquee. Cuenta como y no gana energía.
Acción Gratuita: Descarta esta carta para ganar 2 de energía.

SUPER + RETROCESO 2 o ACCIÓN GRATUITA

Super: [Gasta 4 de energía para jugar como un ataque bocarriba.] El defensor solo lanza dados de aumento cuando bloquee. Cuenta como y no gana energía.
Acción Gratuita: Descarta esta carta para ganar 2 de energía.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque boca abajo]
Si el defensor bloquea, este evento hará 4 de daño. Reduce el daño de forma normal con el dado de bloqueo. Luego cancela el evento.

[Juega esta carta cuando un atacante falle el ataque.] Hazle 2 de daño inbloqueable.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y desplázalo 1 espacio (este movimiento no provoca colisiones). Si contrataca o juega una carta de evento, descarta esta carta y la suya, luego roba 1 carta.

Bait! - Gana 2 de energía. Haz 2 de daño inbloqueable al atacante y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y desplázalo 1 espacio (este movimiento no provoca colisiones). Si contrataca o juega una carta de evento, descarta esta carta y la suya, luego roba 1 carta.

Bait! - Gana 2 de energía. Haz 2 de daño inbloqueable al atacante y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y desplázalo 1 espacio (este movimiento no provoca colisiones). Si contrataca o juega una carta de evento, descarta esta carta y la suya, luego roba 1 carta.

Bait! - Gana 2 de energía. Haz 2 de daño inbloqueable al atacante y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y desplázalo 1 espacio (este movimiento no provoca colisiones). Si contrataca o juega una carta de evento, descarta esta carta y la suya, luego roba 1 carta.

Bait! - Gana 2 de energía. Haz 2 de daño inbloqueable al atacante y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 1

Tu ataque *Metso Hadoken* puede ser usado como combo si haces daño con este ataque.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño inbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 1

Tu ataque *Metso Hadoken* puede ser usado como combo si haces daño con este ataque.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño inbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 1

Tu ataque *Metso Hadoken* puede ser usado como combo si haces daño con este ataque.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño inbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 1

Tu ataque *Metso Hadoken* puede ser usado como combo si haces daño con este ataque.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño inbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

LANZAMIENTO 1

"No olvidas lo que has aprendido hasta ahora! Levántate y continúa el combate!"

Golpe: Coloca tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

LANZAMIENTO 1

Si el defensor es lanzado contra un objeto o una pared, obtiene 1 daño adicional.

"Lo haces bien, pero necesitas entrenar si piensas derrotarme"

Golpe: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGrono © 2020 Jasco Games LLC

ATURDIR 1

Combo: +2 Dados de ataque.

"Un puño cerrado habla más fuerte que cien palabras"

Golpe: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGrono © 2020 Jasco Games LLC

ATURDIR 1

Combo: +2 Dados de ataque.

"Un puño cerrado habla más fuerte que cien palabras"

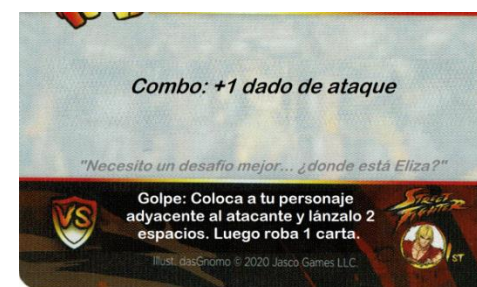
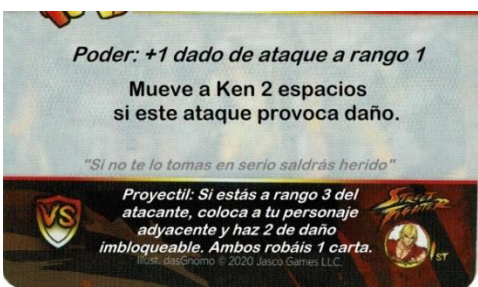
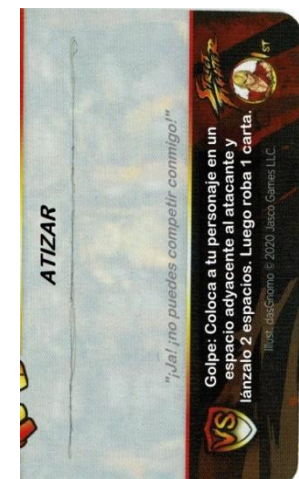
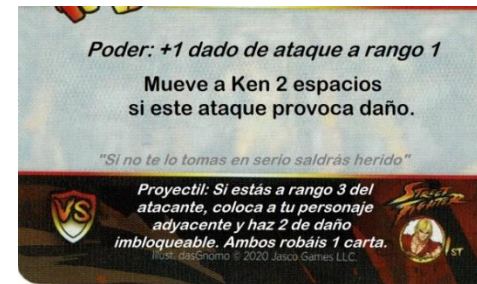
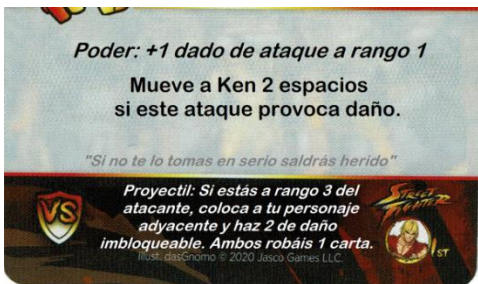
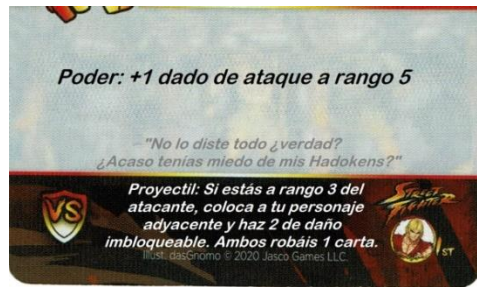
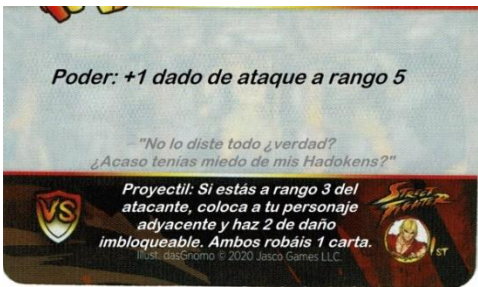
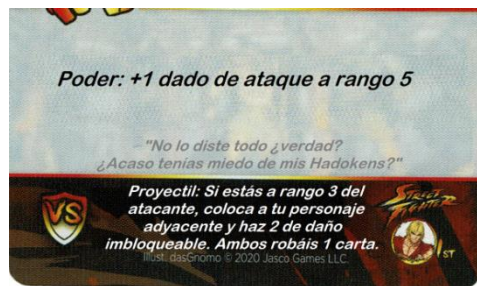
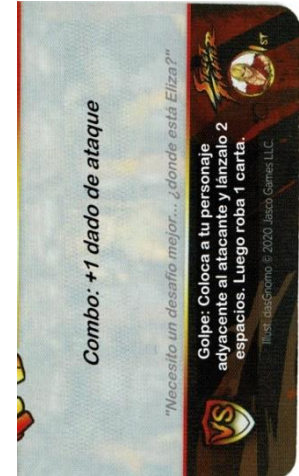
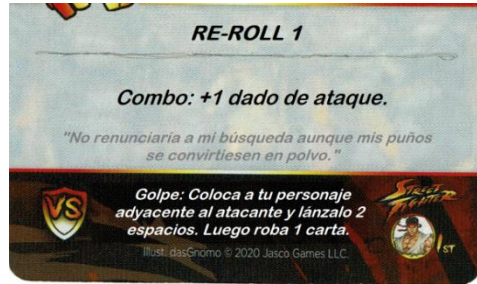
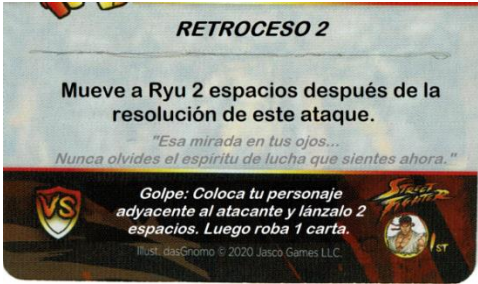
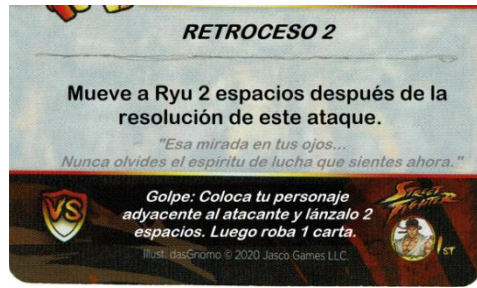
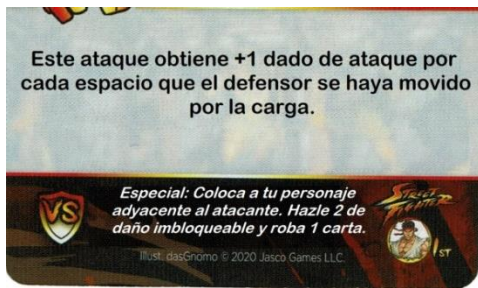
Golpe: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGrono © 2020 Jasco Games LLC

RETROCESO 1

Poder: +1 dado de ataque a rango 5

Proyectil: Si está dentro de rango 3 del atacante recibirá 2 de daño imbloqueable y pon a tu personaje en un espacio adyacente a él. Ambos jugadores robáis una carta.



ATURDIR 1

Poder: +1 dado de ataque a rango 1

"¿Estás bien, amigo?"

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ATURDIR 1

Poder: +1 dado de ataque a rango 1

"¿Estás bien, amigo?"

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada espacio que el defensor haya sido desplazado por la Carga.



LANZAR 2

"Levántate, aún es pronto para terminar el combate"

Golpe: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

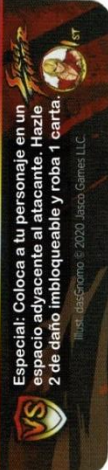
LANZAR 2

"Demasiado fácil"

Golpe: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada espacio que el defensor haya sido desplazado por la Carga.



"¡Mi Shoryuken es inigualable! Esto es solo el comienzo de mi imparable racha de victorias, amigo."

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

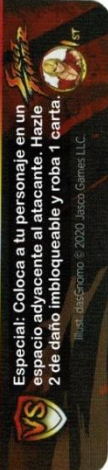
Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

"¡Mi Shoryuken es inigualable! Esto es solo el comienzo de mi imparable racha de victorias, amigo."

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada espacio que el defensor haya sido desplazado por la Carga.



"¡Mi Shoryuken es inigualable! Esto es solo el comienzo de mi imparable racha de victorias, amigo."

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

"¡Mi Shoryuken es inigualable! Esto es solo el comienzo de mi imparable racha de victorias, amigo."

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RESPUESTA + SE MANTIENE EN JUEGO
[Juega cuando hagas 3 o más daño a un adversario.] Roba 2 cartas y coloca esta carta en la zona del jugador contrario. Este jugador tendrá -1 acción el siguiente turno. Descarta esta carta al final de su turno.



"¡Mi Shoryuken es inigualable! Esto es solo el comienzo de mi imparable racha de victorias, amigo."

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada espacio que el defensor haya sido desplazado por la Carga.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

Mueve a Ken hasta 4 espacios. Si Ken termina adyacente a un adversario, resuelve un ataque de 3 dados contra él. Este ataque podrá ser bloqueado con normalidad pero no contratacado.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada espacio que el defensor haya sido desplazado por la Carga.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada espacio que el defensor haya sido desplazado por la Carga.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN GRATUITA

La siguiente carta de ataque que juegues este turno obtiene +2 dados de ataque y Aturdir 1. Si el ataque es bloqueado hará 2 de daño imbloqueable.

ACCIÓN GRATUITA

Devuelve 1 carta "no Super" de tu pila de descartes a tu mano. Mira las 3 primeras cartas de tu mazo, coloca 2 arriba en el orden que quieras y descarta la otra.

ACCIÓN GRATUITA

Si la siguiente carta de ataque que juegues hace 2 o más daño, ésta hará 2 de daño adicional y robas 1 carta. Si hace menos de 2 de daño descarta 2 cartas inmediatamente.

ACCIÓN GRATUITA + SE MANTIENE EN JUEGO

[Se juega cuando tienes 5 de salud o menos.] Cuenta los resultados como en tus dados de ataque

SUPER + RETROCESO 1 o ACCIÓN GRATUITA

Super: [Gasta 4 de energía para jugar como un ataque bocarriba.] El defensor solo puede gastar dados de aumento cuando bloquee. Cuenta como y no ganas energía.

Acción Gratuita: Descarta esta carta para ganar 2 de energía

SUPER + RETROCESO 1 o ACCIÓN GRATUITA

Super: [Gasta 4 de energía para jugar como un ataque bocarriba.] El defensor solo puede gastar dados de aumento cuando bloquee. Cuenta como y no ganas energía.

Acción Gratuita: Descarta esta carta para ganar 2 de energía

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no provoca colisiones. Si el defensor contrataca o juega un evento, descarta su carta y esta y roba 1 carta.

Bait!: Gana 2 de energía. Luego haz 2 de daño al atacante y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no provoca colisiones. Si el defensor contrataca o juega un evento, descarta su carta y esta y roba 1 carta.

Bait!: Gana 2 de energía. Luego haz 2 de daño al atacante y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no provoca colisiones. Si el defensor contrataca o juega un evento, descarta su carta y esta y roba 1 carta.

Bait!: Gana 2 de energía. Luego haz 2 de daño al atacante y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no provoca colisiones. Si el defensor contrataca o juega un evento, descarta su carta y esta y roba 1 carta.

Bait!: Gana 2 de energía. Luego haz 2 de daño al atacante y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, este evento hace 4 de daño adicional. Reduce el daño con los dados de la forma habitual. Luego cancela este evento.

[Juega cuando un atacante falle un ataque contra ti.] Hazle 2 de daño imbloqueable.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, este evento hace 4 de daño adicional. Reduce el daño con los dados de la forma habitual. Luego cancela este evento.

[Juega cuando un atacante falle un ataque contra ti.] Hazle 2 de daño imbloqueable.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

RETROCESO 2

Poder: +1 dado de ataque a rango 4 Después de este ataque coloca a E.Honda en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 del atacante pon tu figura adyacente a la suya y hazle 2 de daño imbloqueable. Ambos jugadores robáis 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

RETROCESO 2

Poder: +1 dado de ataque a rango 4 Después de este ataque coloca a E.Honda en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 del atacante pon tu figura adyacente a la suya y hazle 2 de daño imbloqueable. Ambos jugadores robáis 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

RETROCESO 2

Poder: +1 dado de ataque a rango 4 Después de este ataque coloca a E.Honda en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 del atacante pon tu figura adyacente a la suya y hazle 2 de daño imbloqueable. Ambos jugadores robáis 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

RETROCESO 2

Poder: +1 dado de ataque a rango 4 Después de este ataque coloca a E.Honda en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 del atacante pon tu figura adyacente a la suya y hazle 2 de daño imbloqueable. Ambos jugadores robáis 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

RETROCESO 2

Poder: +1 dado de ataque a rango 4 Después de este ataque coloca a E.Honda en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 del atacante pon tu figura adyacente a la suya y hazle 2 de daño imbloqueable. Ambos jugadores robáis 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

RE-ROLL 1

Combo: +1 dado de ataque. Después de este ataque coloca a E.Honda en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 del atacante pon tu figura adyacente a la suya y hazle 2 de daño imbloqueable. Ambos jugadores robáis 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC

RE-ROLL 1

Combo: +1 dado de ataque.
Después de este ataque coloca a E.Honda en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 del atacante pon tu figura adyacente a la suya y hazle 2 de daño imbloqueable. Ambos jugadores robáis 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RE-ROLL 1

Combo: +1 dado de ataque.
Después de este ataque coloca a E.Honda en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 del atacante pon tu figura adyacente a la suya y hazle 2 de daño imbloqueable. Ambos jugadores robáis 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RE-ROLL 1

Combo: +1 dado de ataque.
Después de este ataque coloca a E.Honda en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 del atacante pon tu figura adyacente a la suya y hazle 2 de daño imbloqueable. Ambos jugadores robáis 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 2

Si este ataque hace daño, mueve a E.Honda hasta 2 espacios.

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 2

Si este ataque hace daño, mueve a E.Honda hasta 2 espacios.

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

LANZAMIENTO 2

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

LANZAMIENTO 2

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

LANZAR 0

Después de resolver este ataque, coloca a E.Honda adyacente al defensor, si es posible.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada copia de Hundred Hand Slap que haya en tu pila de descartes.

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada copia de Hundred Hand Slap que haya en tu pila de descartes.

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

LANZAR 0

Después de resolver este ataque, coloca a E.Honda adyacente al defensor, si es posible.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada copia de Hundred Hand Slap que haya en tu pila de descartes.

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada copia de Hundred Hand Slap que haya en tu pila de descartes.

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

LANZAR 0

Después de resolver este ataque, coloca a E.Honda adyacente al defensor, si es posible.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ATURDIR 1

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ATURDIR 1

Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

LANZAR 0

Después de resolver este ataque, coloca a E.Honda adyacente al defensor, si es posible.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 1

Si este ataque hace daño, Mueve a E.Honda 1 espacio.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 1

Si este ataque hace daño, Mueve a E.Honda 1 espacio.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 1

Si este ataque hace daño, Mueve a E.Honda 1 espacio.

Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RESPUESTA

[Juega cuando bloques un ataque a rango hasta 3.]
Haz 1 daño imbloqueable al atacante por cada resultado . Este evento se juega después de que los dados se hayan tirado.

ACCIÓN GRATUITA

La próxima carta de ataque que juegues este turno gana +2 dados de ataque.

ACCIÓN GRATUITA

La próxima carta de ataque que juegues este turno gana +2 dados de ataque.

ACCIÓN

Busca en tu mazo 1 "golpe" y 1 "ataque especial".
Llévatelos a la mano y baraja el mazo.

RESPUESTA

[Juega después de que el atacante revele una carta de ataque que de "Lanzar".]
Cancela el ataque. Si bloqueas, devuelve a tu mano las cartas de aumento que tengas descartadas.
Roba 2 cartas.

RESPUESTA

[Juega después de que el atacante revele una carta de ataque que de "Lanzar".]
Cancela el ataque. Si bloqueas, devuelve a tu mano las cartas de aumento que tengas descartadas.
Roba 2 cartas.

SUPER + RETROCESO 2 o ACCIÓN GRATUITA

Super: [Gasta 4 de energía para jugar como un ataque bocarriba.] El defensor solo puede gastar dados de aumento para bloquear.
Cuenta los resultados  como  y no ganas energía.
Acción Gratuita: Descarta esta carta para ganar 2 de energía.

SUPER + RETROCESO 2 o ACCIÓN GRATUITA

Super: [Gasta 4 de energía para jugar como un ataque bocarriba.] El defensor solo puede gastar dados de aumento para bloquear.
Cuenta los resultados  como  y no ganas energía.
Acción Gratuita: Descarta esta carta para ganar 2 de energía.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones.
Si ha contratado o jugado cartas de evento, descarta esta carta y la suya, luego roba 1 carta.

Bait! Gana 2 de energía. Luego haz 2 de daño al atacante y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones.
Si ha contratado o jugado cartas de evento, descarta esta carta y la suya, luego roba 1 carta.

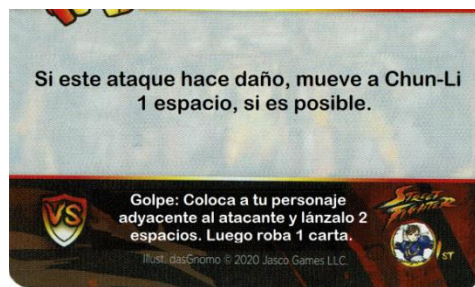
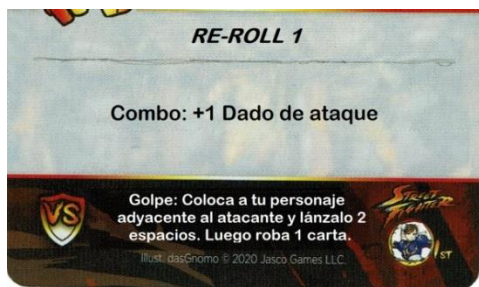
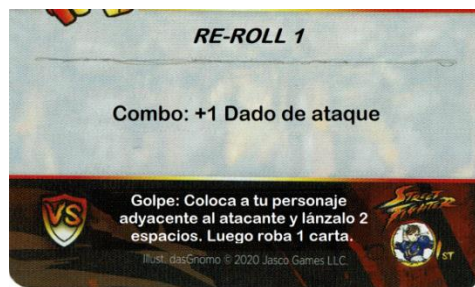
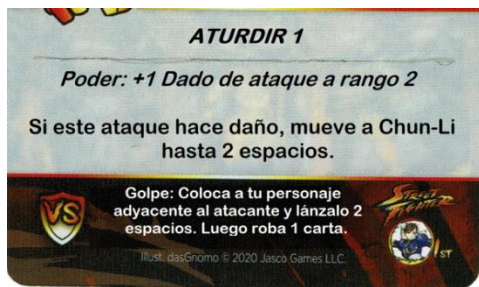
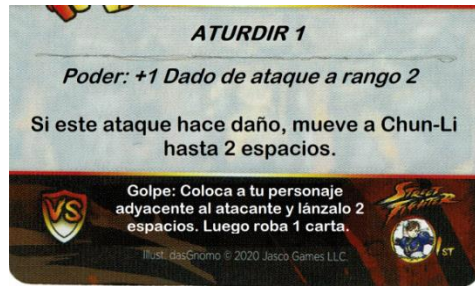
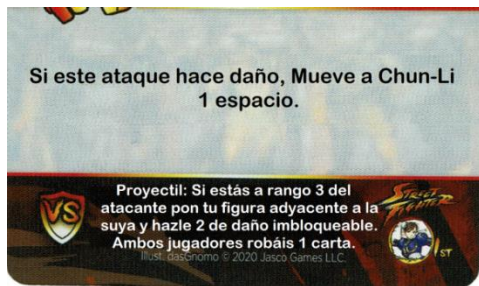
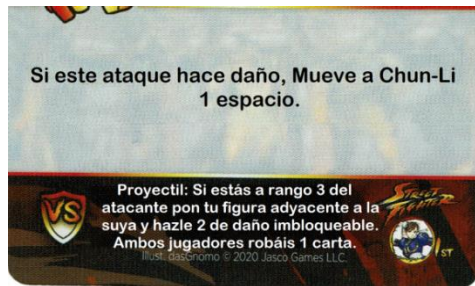
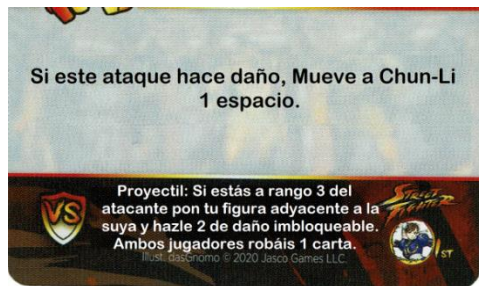
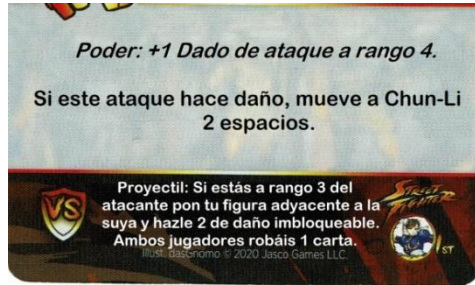
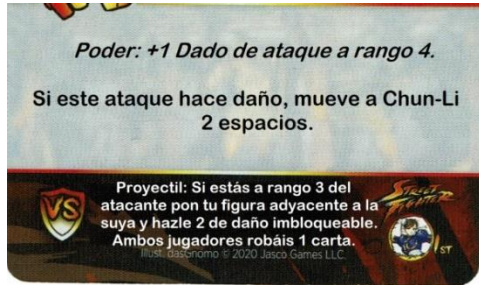
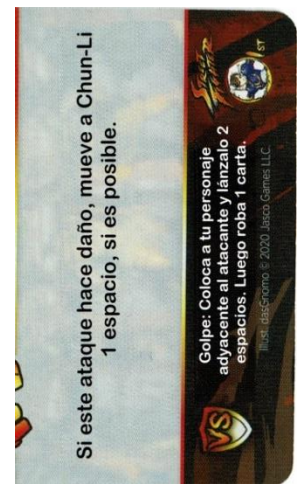
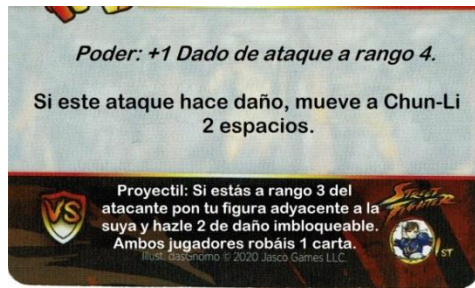
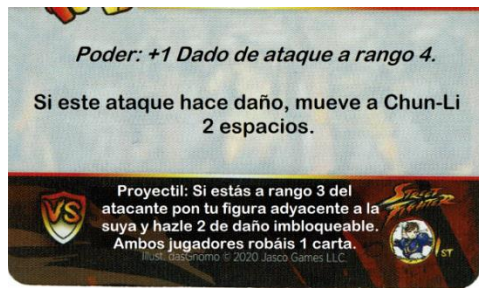
Bait! Gana 2 de energía. Luego haz 2 de daño al atacante y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea descarta todos sus dados de bloqueo, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones.
Si ha contratado o jugado cartas de evento, descarta esta carta y la suya, luego roba 1 carta.

Bait! Gana 2 de energía. Luego haz 2 de daño al atacante y roba 1 carta.



LANZAR 3

Intercambia el espacio con el defensor antes de lanzarlo.



Golpe: Coloca a tu personaje adyacente al atacante y lánzalo 2 espacios. Luego roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC



Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada espacio que el defensor sea desplazado por la carga.



Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC



RESPUESTA

[Juegalá después de tirar por una carta de ataque.]
Gana 1 de salud por cada que saques.

Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada espacio que el defensor sea desplazado por la carga.



Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC



Este ataque obtiene +1 dado de ataque por cada espacio que el defensor sea desplazado por la carga.



Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC



RESPUESTA

[Juegalá después de que recibas 3 o más daño de una carta de ataque.] El turno del atacante termina inmediatamente.

ATIZAR

Poder: +1 Dado de ataque a rango 2
Después de la resolución de este ataque, coloca a Chun-Li adyacente al defensor, si es posible.



Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC



ATIZAR

Poder: +1 Dado de ataque a rango 2
Después de la resolución de este ataque, coloca a Chun-Li adyacente al defensor, si es posible.



Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC



SUPER o ACCIÓN LIBRE

Super: [Agota 4 de energía para jugar como un ataque bocarriba.] El defensor solo lanza dados de aumento cuando bloquee. Cuenta los como y no gana energía.
Acción Libre: Descarta esta carta para ganar 2 energía

ATIZAR

Poder: +1 Dado de ataque a rango 2
Después de la resolución de este ataque, coloca a Chun-Li adyacente al defensor, si es posible.



Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC



ATURDIR 1

Puedes devolver 1 carta de tu mano a la parte superior de tu mazo. Luego descarta 2 cartas de la parte superior. Obtén +1 dado de ataque por cada carta descartada con la palabra "Kick" en su nombre.



Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC



SUPER o ACCIÓN LIBRE

Super: [Agota 4 de energía para jugar como un ataque bocarriba.] El defensor solo lanza dados de aumento cuando bloquee. Cuenta los como y no gana energía.
Acción Libre: Descarta esta carta para ganar 2 energía

ATURDIR 1

Puedes devolver 1 carta de tu mano a la parte superior de tu mazo. Luego descarta 2 cartas de la parte superior. Obtén +1 dado de ataque por cada carta descartada con la palabra "Kick" en su nombre.



Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC



ATURDIR 1

Puedes devolver 1 carta de tu mano a la parte superior de tu mazo. Luego descarta 2 cartas de la parte superior. Obtén +1 dado de ataque por cada carta descartada con la palabra "Kick" en su nombre.



Especial: Coloca a tu personaje en un espacio adyacente al atacante. Hazle 2 de daño imbloqueable y roba 1 carta.

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC



RESPUESTA

[Juega como una reacción a un ataque bocabajo contra Chun-Li cuando esta se encuentra a 2 espacios o menos de un objeto o pared.] Cuando el ataque sea revelado, si es una carta de ataque, cancelalá y mueve a Chun-Li hasta 3 espacios.

RESPUESTA

[Juega como una reacción a un ataque bocabajo contra Chun-Li cuando esta se encuentra a 2 espacios o menos de un objeto o pared.] Cuando el ataque sea revelado, si es una carta de ataque, cancelalá y mueve a Chun-Li hasta 3 espacios.

ACCIÓN GRATUITA o ACCIÓN

Acción Gratuita: Devuelve 1 carta no-super de tu pila de descartes a la parte superior de tu mazo.

Acción: Mira la mano de tu oponente. Escoge 2 de sus cartas no-super y descártalas.

ACCIÓN GRATUITA

Mira la mano de tu oponente. La próxima carta de ataque que juegues este turno obtiene +2 dados de ataque.

