

SECUENCIA DEL TURNO

1- ¡Robar! Roba 2 cartas, luego descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano. (No aplica primer turno)

2- ¡Moverse! Tienes un movimiento gratis de hasta el valor de movimiento del personaje.

3- ¡Pelea! Realiza 2 acciones de tu elección, una acción se puede repetir.

a) Moverse- Mueve tu personaje una cantidad de espacios menor o igual a su valor de movimiento.

b) Robar 2 cartas- Realiza la acción y descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano.

c) Jugar una carta- Juega cualquier carta de tu mano (ataques excepto **super**, se juegan boca abajo). Si realizaste daño al oponente puedes continuar jugando ataques cuidando los linker y condiciones de la carta.

d) Ataque Ultra- Gasta 8 niveles de la métrica para realizar el ataque Ultra de tu personaje.

SECUENCIA DEL TURNO

1- ¡Robar! Roba 2 cartas, luego descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano. (No aplica primer turno)

2- ¡Moverse! Tienes un movimiento gratis de hasta el valor de movimiento del personaje.

3- ¡Pelea! Realiza 2 acciones de tu elección, una acción se puede repetir.

a) Moverse- Mueve tu personaje una cantidad de espacios menor o igual a su valor de movimiento.

b) Robar 2 cartas- Realiza la acción y descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano.

c) Jugar una carta- Juega cualquier carta de tu mano (ataques excepto **super**, se juegan boca abajo). Si realizaste daño al oponente puedes continuar jugando ataques cuidando los linker y condiciones de la carta.

d) Ataque Ultra- Gasta 8 niveles de la métrica para realizar el ataque Ultra de tu personaje.

SECUENCIA DEL TURNO

1- ¡Robar! Roba 2 cartas, luego descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano. (No aplica primer turno)

2- ¡Moverse! Tienes un movimiento gratis de hasta el valor de movimiento del personaje.

3- ¡Pelea! Realiza 2 acciones de tu elección, una acción se puede repetir.

a) Moverse- Mueve tu personaje una cantidad de espacios menor o igual a su valor de movimiento.

b) Robar 2 cartas- Realiza la acción y descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano.

c) Jugar una carta- Juega cualquier carta de tu mano (ataques excepto **super**, se juegan boca abajo). Si realizaste daño al oponente puedes continuar jugando ataques cuidando los linker y condiciones de la carta.

d) Ataque Ultra- Gasta 8 niveles de la métrica para realizar el ataque Ultra de tu personaje.

SECUENCIA DEL TURNO

1- ¡Robar! Roba 2 cartas, luego descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano. (No aplica primer turno)

2- ¡Moverse! Tienes un movimiento gratis de hasta el valor de movimiento del personaje.

3- ¡Pelea! Realiza 2 acciones de tu elección, una acción se puede repetir.

a) Moverse- Mueve tu personaje una cantidad de espacios menor o igual a su valor de movimiento.

b) Robar 2 cartas- Realiza la acción y descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano.

c) Jugar una carta- Juega cualquier carta de tu mano (ataques excepto **super**, se juegan boca abajo). Si realizaste daño al oponente puedes continuar jugando ataques cuidando los linker y condiciones de la carta.

d) Ataque Ultra- Gasta 8 niveles de la métrica para realizar el ataque Ultra de tu personaje.

SECUENCIA DEL TURNO

1- ¡Robar! Roba 2 cartas, luego descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano. (No aplica primer turno)

2- ¡Moverse! Tienes un movimiento gratis de hasta el valor de movimiento del personaje.

3- ¡Pelea! Realiza 2 acciones de tu elección, una acción se puede repetir.

a) Moverse- Mueve tu personaje una cantidad de espacios menor o igual a su valor de movimiento.

b) Robar 2 cartas- Realiza la acción y descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano.

c) Jugar una carta- Juega cualquier carta de tu mano (ataques excepto **super**, se juegan boca abajo). Si realizaste daño al oponente puedes continuar jugando ataques cuidando los linker y condiciones de la carta.

d) Ataque Ultra- Gasta 8 niveles de la métrica para realizar el ataque Ultra de tu personaje.

SECUENCIA DEL TURNO

1- ¡Robar! Roba 2 cartas, luego descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano. (No aplica primer turno)

2- ¡Moverse! Tienes un movimiento gratis de hasta el valor de movimiento del personaje.

3- ¡Pelea! Realiza 2 acciones de tu elección, una acción se puede repetir.

a) Moverse- Mueve tu personaje una cantidad de espacios menor o igual a su valor de movimiento.

b) Robar 2 cartas- Realiza la acción y descarta hasta tener máximo 7 cartas en mano.

c) Jugar una carta- Juega cualquier carta de tu mano (ataques excepto **super**, se juegan boca abajo). Si realizaste daño al oponente puedes continuar jugando ataques cuidando los linker y condiciones de la carta.

d) Ataque Ultra- Gasta 8 niveles de la métrica para realizar el ataque Ultra de tu personaje.

REGLAS RELEVANTES

- **Cartas de acción gratis:** Se pueden jugar en cualquier momento excepto durante combos.
- **Respuesta:** Algunas cartas pueden jugarse en momentos específicos indicados en el texto.
- **Regla de Oro Métrica:** Si una carta gasta métrica, no se gana métrica al tirar los dados (ciertos efectos generan otro valor con las tiradas).
- **Regla de Oro Eventos:** Una vez tirados los dados, no se pueden jugar eventos.
- **Whiff:** Es cuando un ataque no genera daño una vez resuelto (aún si hubo daño por colisión previa a tirar los dados). Varios eventos reaccionan a un Whiff.

ATAQUE

- Si la carta se jugó boca abajo, el defensor puede **Bloquear, Contra-atacar o Jugar un evento**. Super o Ultra no se pueden contra-atacar.
- **Bloqueo:** 2 dados para defender + 2 dados por evento con dados grises en la esquina descartado.
- **Contra-ataque:** El defensor revela una carta, se compara el tipo de ataque en la parte inferior de la carta con el ataque jugado boca abajo, si coinciden se cancela el ataque y aplica el efecto.
- **Dado amarillo:** Si gastas una métrica tira + 1 dado.

REGLAS RELEVANTES

- **Cartas de acción gratis:** Se pueden jugar en cualquier momento excepto durante combos.
- **Respuesta:** Algunas cartas pueden jugarse en momentos específicos indicados en el texto.
- **Regla de Oro Métrica:** Si una carta gasta métrica, no se gana métrica al tirar los dados (ciertos efectos generan otro valor con las tiradas).
- **Regla de Oro Eventos:** Una vez tirados los dados, no se pueden jugar eventos.
- **Whiff:** Es cuando un ataque no genera daño una vez resuelto (aún si hubo daño por colisión previa a tirar los dados). Varios eventos reaccionan a un Whiff.

ATAQUE

- Si la carta se jugó boca abajo, el defensor puede **Bloquear, Contra-atacar o Jugar un evento**. Super o Ultra no se pueden contra-atacar.
- **Bloqueo:** 2 dados para defender + 2 dados por evento con dados grises en la esquina descartado.
- **Contra-ataque:** El defensor revela una carta, se compara el tipo de ataque en la parte inferior de la carta con el ataque jugado boca abajo, si coinciden se cancela el ataque y aplica el efecto.
- **Dado amarillo:** Si gastas una métrica tira + 1 dado.

REGLAS RELEVANTES

- **Cartas de acción gratis:** Se pueden jugar en cualquier momento excepto durante combos.
- **Respuesta:** Algunas cartas pueden jugarse en momentos específicos indicados en el texto.
- **Regla de Oro Métrica:** Si una carta gasta métrica, no se gana métrica al tirar los dados (ciertos efectos generan otro valor con las tiradas).
- **Regla de Oro Eventos:** Una vez tirados los dados, no se pueden jugar eventos.
- **Whiff:** Es cuando un ataque no genera daño una vez resuelto (aún si hubo daño por colisión previa a tirar los dados). Varios eventos reaccionan a un Whiff.

ATAQUE

- Si la carta se jugó boca abajo, el defensor puede **Bloquear, Contra-atacar o Jugar un evento**. Super o Ultra no se pueden contra-atacar.
- **Bloqueo:** 2 dados para defender + 2 dados por evento con dados grises en la esquina descartado.
- **Contra-ataque:** El defensor revela una carta, se compara el tipo de ataque en la parte inferior de la carta con el ataque jugado boca abajo, si coinciden se cancela el ataque y aplica el efecto.
- **Dado amarillo:** Si gastas una métrica tira + 1 dado.

REGLAS RELEVANTES

- **Cartas de acción gratis:** Se pueden jugar en cualquier momento excepto durante combos.
- **Respuesta:** Algunas cartas pueden jugarse en momentos específicos indicados en el texto.
- **Regla de Oro Métrica:** Si una carta gasta métrica, no se gana métrica al tirar los dados (ciertos efectos generan otro valor con las tiradas).
- **Regla de Oro Eventos:** Una vez tirados los dados, no se pueden jugar eventos.
- **Whiff:** Es cuando un ataque no genera daño una vez resuelto (aún si hubo daño por colisión previa a tirar los dados). Varios eventos reaccionan a un Whiff.

ATAQUE

- Si la carta se jugó boca abajo, el defensor puede **Bloquear, Contra-atacar o Jugar un evento**. Super o Ultra no se pueden contra-atacar.
- **Bloqueo:** 2 dados para defender + 2 dados por evento con dados grises en la esquina descartado.
- **Contra-ataque:** El defensor revela una carta, se compara el tipo de ataque en la parte inferior de la carta con el ataque jugado boca abajo, si coinciden se cancela el ataque y aplica el efecto.
- **Dado amarillo:** Si gastas una métrica tira + 1 dado.

REGLAS RELEVANTES

- **Cartas de acción gratis:** Se pueden jugar en cualquier momento excepto durante combos.
- **Respuesta:** Algunas cartas pueden jugarse en momentos específicos indicados en el texto.
- **Regla de Oro Métrica:** Si una carta gasta métrica, no se gana métrica al tirar los dados (ciertos efectos generan otro valor con las tiradas).
- **Regla de Oro Eventos:** Una vez tirados los dados, no se pueden jugar eventos.
- **Whiff:** Es cuando un ataque no genera daño una vez resuelto (aún si hubo daño por colisión previa a tirar los dados). Varios eventos reaccionan a un Whiff.

ATAQUE

- Si la carta se jugó boca abajo, el defensor puede **Bloquear, Contra-atacar o Jugar un evento**. Super o Ultra no se pueden contra-atacar.
- **Bloqueo:** 2 dados para defender + 2 dados por evento con dados grises en la esquina descartado.
- **Contra-ataque:** El defensor revela una carta, se compara el tipo de ataque en la parte inferior de la carta con el ataque jugado boca abajo, si coinciden se cancela el ataque y aplica el efecto.
- **Dado amarillo:** Si gastas una métrica tira + 1 dado.

REGLAS RELEVANTES

- **Cartas de acción gratis:** Se pueden jugar en cualquier momento excepto durante combos.
- **Respuesta:** Algunas cartas pueden jugarse en momentos específicos indicados en el texto.
- **Regla de Oro Métrica:** Si una carta gasta métrica, no se gana métrica al tirar los dados (ciertos efectos generan otro valor con las tiradas).
- **Regla de Oro Eventos:** Una vez tirados los dados, no se pueden jugar eventos.
- **Whiff:** Es cuando un ataque no genera daño una vez resuelto (aún si hubo daño por colisión previa a tirar los dados). Varios eventos reaccionan a un Whiff.

ATAQUE

- Si la carta se jugó boca abajo, el defensor puede **Bloquear, Contra-atacar o Jugar un evento**. Super o Ultra no se pueden contra-atacar.
- **Bloqueo:** 2 dados para defender + 2 dados por evento con dados grises en la esquina descartado.
- **Contra-ataque:** El defensor revela una carta, se compara el tipo de ataque en la parte inferior de la carta con el ataque jugado boca abajo, si coinciden se cancela el ataque y aplica el efecto.
- **Dado amarillo:** Si gastas una métrica tira + 1 dado.