

RE-ROLL 1

Después de este ataque, mueve a Balrog a un espacio 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.



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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de Ataque cuando el defensor se encuentre adyacente a un objeto o pared.

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.

RE-ROLL 1

Después de este ataque, mueve a Balrog a un espacio 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.



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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de Ataque cuando el defensor se encuentre adyacente a un objeto o pared.

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.

RE-ROLL 1

Después de este ataque, mueve a Balrog a un espacio 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.



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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de Ataque cuando el defensor se encuentre adyacente a un objeto o pared.

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.

LANZAR 2

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RESPUESTA

[Juega cuando lances dados de bloqueo.] Lanza 1 dado de bloqueo adicional y haz 1 daño imbloqueable al atacante por cada  en el resultado final.

LANZAR 2

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



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 el defensor juegue una carta como contrataque o reacción.] **Cáncelala.**

ATIZAR

Combo: +1 Dado de Ataque

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



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

Obtén +1 Acción este turno. Solo puedes usar esta acción para jugar una carta de ataque.

ATIZAR

Combo: +1 Dado de Ataque

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



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

[Debe ser hygada antes de usar una acción.] Roba una carta después de que una carta de ataque, super o ultra haga daño este turno.

RESPUESTA

[Juega cuando un defensor sufre 2 o mas daño de una de tus cartas de ataque.] El defensor descarta 2 cartas.

SUPER + ATURDIR 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 + ATURDIR 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 si 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 sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio.
Este movimiento no causa colisiones.
Si contrataca o juega una carta 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.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, descarta sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio.
Este movimiento no causa colisiones.
Si contrataca o juega una carta 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.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, descarta sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio.
Este movimiento no causa colisiones.
Si contrataca o juega una carta 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.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, descarta sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio.
Este movimiento no causa colisiones.
Si contrataca o juega una carta 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.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, este evento le provoca 4 de daño. Reduce golpes de la forma habitual con el dado de bloqueo. Si no descarta este evento.

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

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, este evento le provoca 4 de daño. Reduce golpes de la forma habitual con el dado de bloqueo. Si no descarta este evento.

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

Poder: +1 Dado de ataque a Rango 3
Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 1 espacio.

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.

Poder: +1 Dado de ataque a Rango 3
Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 1 espacio.

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.

Poder: +1 Dado de ataque a Rango 3
Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 1 espacio.

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.

Poder: +1 Dado de ataque a Rango 3
Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 1 espacio.

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.

RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2
Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 1 espacio.

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.

RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2
Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 1 espacio.

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.

RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2
Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 1 espacio.

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.

RETROCESO 1

Combo: +1 Dado de Ataque.
Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 2 espacios.

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.

RETROCESO 1

Combo: +1 Dado de Ataque.
Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 2 espacios.

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.

RETROCESO 1

Combo: +1 Dado de Ataque.
Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 2 espacios.

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.

LANZAR 3

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

LANZAR 1

Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 2 espacios.

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

ATURDIR 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 1

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

ATURDIR 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 1

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

ATURDIR 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 1

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.

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

Busca en tu mazo 2 cartas "no-super". Coloca una en tu mano, baraja tu mazo y coloca la otra encima.

ACCIÓN GRATUITA

Haz retroceder a un personaje adversario adyacente hasta 3 espacios.

ACCIÓN GRATUITA

La próxima carta de ataque que juegues este turno obtiene +2 Dados de Ataque y Aturdir 1.

RE-ROLL 1

Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma 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.

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.

SUPER + RE-ROLL 1 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 + RE-ROLL 1 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.

RE-ROLL 1

Combo: +1 Dado de Ataque. Después de este ataque, mueve a Akuma hasta un espacio 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.

ACCIÓN GRATUITA o RESPUESTA

Acción Gratuita: Mueve a Akuma hasta 2 espacios y gana 2 de energía. **Respuesta:** [Juega como reacc. a un ataque contra ti bocabajo con atacante adya. a ti] Si el ataque es un "Golpe" cancelalo y mueve a Akuma hasta 2 espacios.

RE-ROLL 1

Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma 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.

RE-ROLL 1

Combo: +1 Dado de Ataque. Después de este ataque, mueve a Akuma hasta un espacio 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.

RESPUESTA

[Juega cuando te hagan daño con una carta de ataque.] Ignora hasta 2 de daño. Si esto hace que no recibas daño, resuelve un ataque de 2 dados imbloqueable contra el atacante.

ACCIÓN GRATUITA o RESPUESTA

Acción Gratuita: Mueve a Akuma hasta 2 espacios y gana 2 de energía. **Respuesta:** [Juega como reacc. a un ataque contra ti bocabajo con atacante adya. a ti] Si el ataque es un "Golpe" cancelalo y mueve a Akuma hasta 2 espacios.

Combo: +1 Dado de Ataque.

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.

Combo: +1 Dado de Ataque.

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

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, descarta sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones. Si contrataca o juega una carta 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 sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones. Si contrataca o juega una carta 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 sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones. Si contrataca o juega una carta 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 sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio.
Este movimiento no causa colisiones.

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



Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2
Dispara 2 proyectiles. El primero impacta al PJ que hizo daño a Akuma más recientemente; el segundo al PJ con menos salud. Haz tiradas distintas para cada ataque.



Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.



RETROCESO 1

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, este evento le provoca 4 de daño. Reduce golpes de la forma habitual con el dado de bloqueo. Si no descarta este evento.

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2
Dispara 2 proyectiles. El primero impacta al PJ que hizo daño a Akuma más recientemente; el segundo al PJ con menos salud. Haz tiradas distintas para cada ataque.



Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.



LANZAR 1



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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.]
Si el defensor bloquea, este evento le provoca 4 de daño. Reduce golpes de la forma habitual con el dado de bloqueo. Si no descarta este evento.

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2
Dispara 2 proyectiles. El primero impacta al PJ que hizo daño a Akuma más recientemente; el segundo al PJ con menos salud. Haz tiradas distintas para cada ataque.



Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.



LANZAR 1



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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2
Dispara 2 proyectiles. El primero impacta al PJ que hizo daño a Akuma más recientemente; el segundo al PJ con menos salud. Haz tiradas distintas para cada ataque.



Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.



LANZAR 1



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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



RETROCESO 1

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.



Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.



ATURDIR 1



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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



RETROCESO 1

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.



Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.



ATURDIR 1



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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



RETROCESO 1

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.



Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.



ATURDIR 1



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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.



RE-ROLL 1

Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 2 espacios.

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

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 1

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

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN GRATUITA o RESPUESTA

Acción Gratuita: Mueve a Akuma hasta 4 espacios y gana 4 de energía.

Respuesta: [Juega como reacción a un ataque bocabajo adyacente.] Si el ataque es un "Golpe", cáncélalo y mueve a Akuma hasta 4 espacios.

RE-ROLL 1

Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 2 espacios.

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

Ilustr. 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 adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RE-ROLL 1

Después de la resolución de este ataque, coloca a Akuma a 2 espacios del defensor si es posible.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RE-ROLL 1

Si este ataque provoca daño, mueve a Akuma hasta 2 espacios.

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

Ilustr. 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 adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RE-ROLL 1

Después de la resolución de este ataque, coloca a Akuma a 2 espacios del defensor si es posible.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 1

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

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. 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 adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RE-ROLL 1

Después de la resolución de este ataque, coloca a Akuma a 2 espacios del defensor si es posible.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 1

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

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. 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 adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RESPUESTA

[Juega cuando recibas daño de una carta de ataque.] Ignora hasta 5 de daño. Si esto hace que no recibas daño, resuelve un ataque de 2 dados imbloqueable contra el atacante.

ACCIÓN GRATUITA

Roba 2 cartas y gana 3 de energía. Si un personaje enemigo ha sido derrotado, roba 4 cartas en lugar de 2.

RETROCESO 1

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

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. 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 adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN GRATUITA

Empuja a un enemigo adyacente 5 espacios.

RETROCESO 1

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

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Ilustr. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN GRATUITA o RESPUESTA

Acción Gratuita: Mueve a Akuma hasta 4 espacios y gana 4 de energía.

Respuesta: [Juega como reacción a un ataque bocabajo adyacente.] Si el ataque es un "Golpe", cáncélalo y mueve a Akuma hasta 4 espacios.

ACCIÓN GRATUITA

La próxima carta de ataque que juegues este turno obtiene +2 Dados de Ataque y Aturdir 1.

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 4

Si este ataque provoca daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

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.

LANZAR 2

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

ATURDIR 1

Si este ataque provoca daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

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

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 4

Si este ataque provoca daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

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.

LANZAR 3

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

ATURDIR 1

Si este ataque provoca daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

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

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 4

Si este ataque provoca daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

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.

Combo: +2 Dados de Ataque.

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

ATURDIR 1

Si este ataque provoca daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

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

Combo: +1 Dado de Ataque.

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.

Combo: +2 Dados de Ataque.

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

RE-ROLL 1

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

Combo: +1 Dado de Ataque.

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.

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

RE-ROLL 1

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

Combo: +1 Dado de Ataque.

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.

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

RE-ROLL 1

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

Combo: +1 Dado de Ataque.

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.

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

ATURDIR 1

Si este ataque provoca daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

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

Combo: +1 Dado de Ataque.

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.

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

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

ATIZAR

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

SUPER 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, este evento le provoca 4 de daño. Reduce golpes de la forma habitual con el dado de bloqueo. Si no descarta este evento.

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ATIZAR

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

SUPER 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 sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones. Si contrataca o juega una carta 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. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ATURDIR 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2 o 5. Si este ataque provoca daño, todos los personajes adyacentes al defensor sufren 1 de daño.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ATIZAR

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, descarta sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones. Si contrataca o juega una carta 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. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ATURDIR 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2 o 5. Si este ataque provoca daño, todos los personajes adyacentes al defensor sufren 1 de daño.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ACCIÓN GRATUITA o RESPUESTA

Acción Gratuita: M. Bison puede mover hasta 3 espacios y robar 1 carta.

Respuesta: [Juega como reacción a un ataque bocabajo a rango 2 o menos.] Cancéalo y mueve a M. Bison hasta 2 espacios.

ACCIÓN GRATUITA o RESPUESTA

Acción Gratuita: M. Bison puede mover hasta 3 espacios y robar 1 carta.

Respuesta: [Juega como reacción a un ataque bocabajo a rango 2 o menos.] Cancéalo y mueve a M. Bison hasta 2 espacios.

RESPUESTA

[Juega cuando recibas daño de una carta de ataque.] Ignora hasta 2 de daño. Si esto hace que no sufras daño, resuelve un ataque de 2 dados imbloqueable contra el atacante.

RESPUESTA

[Juega inmediatamente antes de escoger una reacción contra un ataque jugado contra ti.] Puedes mirar el ataque. Luego roba 1 carta y continúa resolviendo el ataque de la forma normal.

ACCIÓN GRATUITA

Todos los adversarios descartan 1 carta. Roba 1 carta por cada carta descartada por este efecto (máximo 3).

ACCIÓN GRATUITA

La próxima carta que juegues este turno obtiene +2 Dados de Ataque.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, descarta sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones. Si contrataca o juega una carta 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. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ATURDIR 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2 o 5. Si este ataque provoca daño, todos los personajes adyacentes al defensor sufren 1 de daño.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, este evento le provoca 4 de daño. Reduce golpes de la forma habitual con el dado de bloqueo. Si no descarta este evento.

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ATURDIR 1

Poder: +1 Dado de Ataque a rango 2 o 5. Si este ataque provoca daño, todos los personajes adyacentes al defensor sufren 1 de daño.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

RESPUESTA

[Juega cuando tu ataque haga daño.] El defensor descarta su mano o sufre 4 de daño adicional.

Devuelve cualquier carta jugada como contrataque a la mano del defensor cuando esta carta sea revelada.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

LANZAR 2

Si lanzas al defensor contra otro personaje, ambos sufren 3 de daño en lugar de 1.

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

Si este ataque provoca daño, mira la mano de tu oponente y descarta 1 carta "no-super".

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

Devuelve cualquier carta jugada como contrataque a la mano del defensor cuando esta carta sea revelada.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

LANZAR 2

Si lanzas al defensor contra otro personaje, ambos sufren 3 de daño en lugar de 1.

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

ATURDIR 1

Combo: +1 Dado de Ataque. Si este ataque provoca daño, roba 2 cartas.

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

Devuelve cualquier carta jugada como contrataque a la mano del defensor cuando esta carta sea revelada.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ATURDIR 1

Si este ataque provoca daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

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

ATURDIR 1

Combo: +1 Dado de Ataque. Si este ataque provoca daño, roba 2 cartas.

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

Devuelve cualquier carta jugada como contrataque a la mano del defensor cuando esta carta sea revelada.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ATURDIR 1

Si este ataque provoca daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

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

ATURDIR 1

Combo: +1 Dado de Ataque. Si este ataque provoca daño, roba 2 cartas.

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

Devuelve cualquier carta jugada como contrataque a la mano del defensor cuando esta carta sea revelada.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ATURDIR 1

Si este ataque provoca daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

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

ATURDIR 2

Cuando esta carta sea revelada, devuelve cualquier carta que haya sido jugada como contrataque a la mano del defensor. Si el ataque provoca daño, roba 2 cartas y gana 2 de energía.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

LANZAR 1

Si este ataque hace daño, roba 1 carta.

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

Si este ataque provoca daño, mira la mano de tu oponente y descarta 1 carta "no-super".

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

ATURDIR 2

Cuando esta carta sea revelada, devuelve cualquier carta que haya sido jugada como contrataque a la mano del defensor. Si el ataque provoca daño, roba 2 cartas y gana 2 de energía.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

LANZAR 1

Si este ataque hace daño, roba 1 carta.

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

Si este ataque provoca daño, mira la mano de tu oponente y descarta 1 carta "no-super".

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

ATURDIR 2

Cuando esta carta sea revelada, devuelve cualquier carta que haya sido jugada como contrataque a la mano del defensor. Si el ataque provoca daño, roba 2 cartas y gana 2 de energía.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

ATURDIR 2

Cuando esta carta sea revelada, devuelve cualquier carta que haya sido jugada como contrataque a la mano del defensor. Si el ataque provoca daño, roba 2 cartas y gana 2 de energía.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Este ataque obtiene +1 Dado de Ataque por cada resultado de  de la tirada. Si este ataque hace daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Solo el jefe podrá jugar proyectiles mientras esta carta esté en juego. Deberán ser jugados boca arriba y no podrán ser contratacados.

Este ataque hace 1 daño adicional por cada dado que el defensor use para defenderse.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

RESPUESTA

[Juega cuando una carta de evento "no-super" sea revelada.]
Cancéla y roba 2 cartas.

Los jugadores enseñan sus cartas y reciben 1 daño por cada carta de evento que posean. Las cartas que no sean de evento podrán ser usadas en respuesta a este efecto.

Este ataque hace 1 daño adicional por cada dado que el defensor use para defenderse.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

RESPUESTA

[Juega después de que se revele una carta de ataque contra ti.] Si hay otro personaje a distancia del ataque, él será el nuevo objetivo.

Mientras esta carta esté en juego, los ataques jugados por el jefe obtienen +1 dado de ataque y *Retroceso 1*. Los ataques de los jugadores pierden sus poderes y no pueden ganar otros.

ACCIÓN

Todos los personajes sufren 2 daños y M.Bison gana 3 de vida.

Este turno, el jefe puede buscar en su mazo hasta 7 cartas y añadirlas a su mano en lugar de robarlas

Este ataque hace 1 daño adicional por cada dado que el defensor use para defenderse.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

ACCIÓN GRATUITA

Cada oponente descarta 2 cartas y pierde 2 de energía.

Mientras esta carta esté en juego, el jefe obtiene +1 Acción de Ataque. El resto de personajes solo podrán realizar 1 Acción de Ataque.

Este ataque hace 1 daño adicional por cada dado que el defensor use para defenderse.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

ACCIÓN GRATUITA

Obtén +1 Acción este turno.
Roba 1 carta

Mientras esta carta esté en juego, cada vez que se resuelva una acción de ataque, el jefe podrá obligar a los personajes a sufrir 1 daño imbloqueable o perder 1 de energía.

Poder: +1 Dado de ataque a Rango 3

Solo el jefe podrá usar acciones de combo mientras esta carta esté en juego. Los ataques realizados con acción de combo por el jefe obtienen +1 Dado de Ataque.

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.

Este ataque obtiene +1 Dado de Ataque por cada resultado de  de la tirada. Si este ataque hace daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Mientras esta carta esté en juego, El jefe gana 1 de energía cada vez que resuelva un ataque que provoque daño. Solo el jefe puede gastar energía.

Poder: +1 Dado de ataque a Rango 3

Mientras esta carta esté en juego, los ataques del jefe obtienen *Re-Roll 2*. El jefe podrá obligar al jugador a relanzar dado de ataque por ataque.

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.

Este ataque obtiene +1 Dado de Ataque por cada resultado de  de la tirada. Si este ataque hace daño, mueve a M.Bison hasta 2 espacios.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

Solo el jefe podrá realizar contrataques mientras esta carta esté en juego. Si el contrataque tiene éxito, provocará 2 de daño imbloqueable al atacante.

Poder: +1 Dado de ataque a Rango 3

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.

Poder: +1 Dado de ataque a Rango 3

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.

LANZAR 3

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 2

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 + RE-ROLL 1

Combo: +1 Dado de ataque.
Poder: +1 Dado de ataque a rango 4.

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.

LANZAR 0

Después de la resolución de este ataque, coloca a Gouken en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 2

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 + RE-ROLL 1

Combo: +1 Dado de ataque.
Poder: +1 Dado de ataque a rango 4.

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.

LANZAR 0

Después de la resolución de este ataque, coloca a Gouken en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 2

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 + RE-ROLL 1

Combo: +1 Dado de ataque.
Poder: +1 Dado de ataque a rango 4.

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

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 3

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 + RE-ROLL 1

Combo: +1 Dado de ataque.
Poder: +1 Dado de ataque a rango 4.

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

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

Ilust. dasGnomo © 2020 Jasco Games LLC.

RETROCESO 3

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.

LANZAR 0

Después de la resolución de este ataque, coloca a Gouken 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.

ATURDIR 1

Poder: +1 Dado de ataque a rango 1

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.

LANZAR 0

Después de la resolución de este ataque, coloca a Gouken 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.

ATURDIR 1

Poder: +1 Dado de ataque a rango 1

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.

RE-ROLL 1

Después de la resolución de este ataque, coloca a Gouken en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

RE-ROLL 1

Después de la resolución de este ataque, coloca a Gouken en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

RESPUESTA

[Juega como reacción a un ataque bocabajo jugado contra ti.] Gana 1 de energía. Si el ataque revelado es un *Golpe* o *Especial*, Cancellalo y resuelve un ataque de 2 dados imbloqueable con **RETROCESO 2** contra el atacante.

RESPUESTA

[Juega como reacción a un ataque bocabajo jugado contra ti.] Gana 1 de energía. Si el ataque revelado es un *Golpe* o *Especial*, Cancellalo y resuelve un ataque de 2 dados imbloqueable con **RETROCESO 2** contra el atacante.

ACCIÓN GRATUITA

El próximo ataque que juegues este turno no puede ser bloqueado e ignora dados potenciados de bloqueo lanzados contra él.

ACCIÓN GRATUITA

Roba 3 cartas, luego descarta 1 carta.

ACCIÓN GRATUITA

Haz retroceder a un adversario a rango hasta 2 de Gouken hasta 3 espacios.

ACCIÓN GRATUITA

Busca en tu mazo 2 cartas no-super. Barájalas y colócalas en la parte superior.

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 sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones. Si contrataca o juega una carta de evento, descarta esta carta y la suya. Luego roba 1 carta.

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, descarta sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones. Si contrataca o juega una carta de evento, descarta esta carta y la suya. Luego roba 1 carta.

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, descarta sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones. Si contrataca o juega una carta de evento, descarta esta carta y la suya. Luego roba 1 carta.

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, descarta sus dados de defensa, gana 2 de energía y muévelo 1 espacio. Este movimiento no causa colisiones. Si contrataca o juega una carta de evento, descarta esta carta y la suya. Luego roba 1 carta.

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, este evento le provoca 4 de daño. Reduce golpes de la forma habitual con el dado de bloqueo. Si no descarta este evento.

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ACCIÓN

[Juega esta carta como un ataque bocabajo.] Si el defensor bloquea, este evento le provoca 4 de daño. Reduce golpes de la forma habitual con el dado de bloqueo. Si no descarta este evento.

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

Ilust. dasGnomio © 2020 Jasco Games LLC.

ATIZAR

Poder: +1 Dado de ataque a rango 3.

VS Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ATIZAR

Poder: +1 Dado de ataque a rango 3.

VS Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ATIZAR

Poder: +1 Dado de ataque a rango 3.

VS Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ATIZAR

Poder: +1 Dado de ataque a rango 3.

VS Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ATIZAR

Poder: +1 Dado de ataque a rango 3.

VS Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

RETROCESO 1 + RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de ataque a rango 2

Resuelve este ataque contra 2 oponentes. Solo el primer objetivo podrá bloquear o contratacar. Lanza los dados por separado para cada ataque. Las cartas de combo jugadas después de este ataque solo afectan al primer objetivo.

VS Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

RETROCESO 1 + RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de ataque a rango 2

Resuelve este ataque contra 2 oponentes. Solo el primer objetivo podrá bloquear o contratacar. Lanza los dados por separado para cada ataque. Las cartas de combo jugadas después de este ataque solo afectan al primer objetivo.

VS Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

RETROCESO 1 + RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de ataque a rango 2

Resuelve este ataque contra 2 oponentes. Solo el primer objetivo podrá bloquear o contratacar. Lanza los dados por separado para cada ataque. Las cartas de combo jugadas después de este ataque solo afectan al primer objetivo.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

LANZAR 1

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

ATURDIR 2

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

RETROCESO 1 + RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de ataque a rango 2

Resuelve este ataque contra 2 oponentes. Solo el primer objetivo podrá bloquear o contratacar. Lanza los dados por separado para cada ataque. Las cartas de combo jugadas después de este ataque solo afectan al primer objetivo.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

LANZAR 1

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

RETROCESO 2

Si este ataque provoca daño, mueve a Gouken hasta 1 espacio.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

RETROCESO 1 + RE-ROLL 1

Poder: +1 Dado de ataque a rango 2

Resuelve este ataque contra 2 oponentes. Solo el primer objetivo podrá bloquear o contratacar. Lanza los dados por separado para cada ataque. Las cartas de combo jugadas después de este ataque solo afectan al primer objetivo.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

RE-ROLL 2

Si este ataque provoca daño, mueve a Gouken hasta 2 espacios.

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

RETROCESO 2

Si este ataque provoca daño, mueve a Gouken hasta 1 espacio.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

LANZAR 0

Después de la resolución de este ataque, Coloca a Gouken en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

RE-ROLL 2

Si este ataque provoca daño, mueve a Gouken hasta 2 espacios.

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

RETROCESO 2

Si este ataque provoca daño, mueve a Gouken hasta 1 espacio.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

LANZAR 0

Después de la resolución de este ataque, Coloca a Gouken en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

RE-ROLL 2

Si este ataque provoca daño, mueve a Gouken hasta 2 espacios.

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

RETROCESO 2

Si este ataque provoca daño, mueve a Gouken hasta 1 espacio.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

LANZAR 0

Después de la resolución de este ataque, Coloca a Gouken en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Proyectil: Si estás a rango 3 o menos del atacante, obtiene 3 de daño imbloqueable y coloca a tu personaje adyacente a él. Luego, ambos jugadores roban 1 carta.

ATURDIR 2

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

RETROCESO 3

Si este ataque provoca daño, mueve a Gouken hasta 2 espacios.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

LANZAR 3

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

ATURDIR 2

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

RETROCESO 3

Si este ataque provoca daño, mueve a Gouken hasta 2 espacios.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

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

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

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

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

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

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

RE-ROLL 1

Después de la resolución de este ataque, coloca a Gouken en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

RE-ROLL 1

Después de la resolución de este ataque, coloca a Gouken en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

RE-ROLL 1

Después de la resolución de este ataque, coloca a Gouken en un espacio adyacente al defensor, si es posible.

Especial: Coloca a tu personaje adyacente al atacante. Hazle 3 de daño imbloqueable. Luego roba 1 carta.

RESPUESTA

[Juega cuando se revele un atacante a rango 2 de Gouken revele una carta *Golpe* o *Especial*.] Cancéla y resuelve un ataque de 4 dados imbloqueable contra el atacante. Haz retroceder 2 espacios a todos los adversarios a rango 2 de Gouken.

RESPUESTA

[Juega cuando se revele un atacante a rango 2 de Gouken revele una carta *Golpe* o *Especial*.] Cancéla y resuelve un ataque de 4 dados imbloqueable contra el atacante. Haz retroceder 2 espacios a todos los adversarios a rango 2 de Gouken.

RESPUESTA

[Juega cuando un atacante falle su ataque.] Gana 4 de energía.

ACCIÓN GRATUITA

Roba 3 cartas.

ACCIÓN GRATUITA

Haz retroceder a todos los adversarios adyacentes a Gouken 3 espacios.

ACCIÓN GRATUITA

Busca en tu mazo 2 cartas y colócalas en tu mano. Luego, baraja tu mazo.

Mientras esta carta esté en juego, El jefe hará 1 daño imbloqueable a los personajes que jueguen o descarten una carta de evento. El jefe gana 1 energía por cada daño provocado por este efecto.

Mientras esta carta esté en juego, cada vez que el jefe gane energía los personajes perderán 1 de energía.

Mientras esta carta esté en juego, Las colisiones que cause el jefe harán 2 de daño adicional.

El jefe podrá mirar las 5 cartas superiores de su mazo de desafío y reordenarlas en cualquier orden. Revela 1 carta de desafío adicional cuando esta carta sea descartada.

Mientras esta carta esté en juego, los ataques jugados por el jefe obtienen **RE-ROLL 1**. Los personajes no pueden contratacar como reacción.

RESPUESTA

[Juega como reacción a un ataque jugado contra ti cuando el atacante esté a rango 2 o menos de Gouken.] Si el ataque revelado es un *Golpe* o *Especial*, cancéla y resuelve 3 Dados de ataque imbloqueable contra el atacante.

Mientras esta carta esté en juego, cada poder de carta que afecte a el jefe afectará al atacante.

Mientras esta carta esté en juego, El jefe hará 3 de daño imbloqueable a los atacantes que fallen su ataque.

Mientras esta carta esté en juego, y  hacen 1 daño menos al jefe,  obtenidos por el jefe hacen 1 daño más.

En lugar de robar hasta 7 cartas, el jefe busca en su mazo y roba cartas hasta tener 7 en su mano.

El jefe obtiene +1 acción. Durante el turno del jefe, obtiene +1 acción cada vez que un personaje quede KO.

ACCIÓN GRATUITA

Haz retroceder a un personaje 3 espacios. Las colisiones hacen 1 daño adicional. Si el personaje es M.Bison, sufre 3 de daño imbloqueable.

ACCIÓN GRATUITA

El proximo ataque que juegues este turno obtiene +3 Dados de ataque.

ACCIÓN GRATUITA

La próxima carta de ataque que juegues este turno no podrá ser bloqueada e ignora los dados potenciados de bloqueo. Si el defensor es Akuma, tu ataque obtiene +2 Dados de ataque.

RESPUESTA

[Juega antes de escoger una reacción a un ataque jugado contra ti.] Roba 2 cartas y sigue resolviendo el ataque de la forma habitual.

RESPUESTA

[Juega como reacción a un ataque jugado contra ti cuando el atacante esté a rango 2 o menos de Gouken.] Si el ataque revelado es un *Golpe* o *Especial*, cancéla y resuelve 3 Dados de ataque imbloqueable contra el atacante.