

Preparación:

Cada jugador debe tener su propio mazo. Cada uno levanta 7 cartas. A la derecha el jugador tendrá su mazo principal y a la izquierda irá descartando sus cartas (Mazo de descarte).

Batallas y duelos:

Cada batalla se divide en 3 duelos.

Gana una batalla quien gane dos de los tres duelos.

Objetivo:

Cada jugador empieza con 15 puntos de energía. Perder una batalla significa perder 1 punto de energía. Gana el jugador que logra quitarle todos los puntos de energía a su adversario.

Jugando:

Se juega por turnos. El jugador que comienza debe elegir una de las habilidades (ataque, resistencia o tecnología) y bajar una carta de personaje y/o un arma y/o una carta de tecnología o resistencia y/o una carta especial y/o una carta de apoyo.

Si, por ejemplo, el jugador elige un duelo de tecnología, deberá sumar los puntos de tecnología de cada carta que baje.

Luego, el oponente deberá bajar su juego de igual manera.

El que pierda este duelo elegirá la próxima habilidad a comparar que no puede ser la misma y bajar su juego. Otra vez, el que pierda este segundo duelo, si corresponde, deberá bajar su juego, la habilidad a comparar será la que no se haya comparado hasta el momento en los duelos anteriores.

Cartas especiales:

Las cartas especiales modifican las reglas y cada una explica lo que hace.

Combinando cartas:

Si bajas, por ejemplo, una carta de personaje del tipo soldado podrás combinarla con un arma de tipo soldado.

Lo mismo para otros tipos de cartas, sean Constructor, Ninja o Trotamundo.

Descartar:

Luego de cada batalla las cartas de ambos jugadores son descartadas en sus respectivas pilas de descarte.

TIPO DE CARTA



CABALLERO OSCURO

TECNOLOGIA 200

ATAQUE 800

RESISTENCIA 500

2.000.000

80

NOMBRE



HABILIDADES



VALOR



SOLDADO



NINJA



CONSTRUCTOR



TROTAMUNDO



TECNOLOGIA



RESISTENCIA



ESPECIAL



APOYO