

Nel Flusso di gioco gli istanti si succedono
ciclicamente percorrendo tutte le fasi.

Svolgimento del gioco

Lenta - si applicano gli effetti lenti. Dopo aver applicato gli effetti lenti si procede nel verificare se l'area del GONG nella arena presenta un cubetto per ogni giocatore in battaglia. In caso affermativo si sposta una carta abiente daldo stato "FUTURO" a "PASSATO" e si applicano gli effetti globali.

Movimenti - si applicano gli effetti di movimento. Se due campioni cercano di sposarsi entrambi nella stessa cella avrà priorità quello con forza maggiore, in caso di parità quello con agilità maggiore. In caso di ulteriore parità entrambi i campioni si fermeranno nella cella precedente.

Veloci - si applicano gli effetti veloci. Configura un campione o bloccarlo in fase di spara cosa hanno giocato gli avversari.

Rivelazione - tutti i giocatori rivelano le proprie scelte. Le scelte giocate coperte da 3 punti non potranno scegliere un altro effetto a costo inferiore e tutti i punti organizzazioni dichiarati vengono consumati (il bluff costa).

Scelta - tutti i giocatori scelgono una carta direzione e la pongono nell'area di gioco.

Esempi

