

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

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

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

tutti i giocatori scelgono e una carta capacità e la pongono coperta pagando il costo dell'effetto scelto.

oppure, dichiarano che vogliono attivare un permanente in gioco e posizionano il costo di punti organizzazione sopra di essa. oppure, dichiarano di voler attivare un effetto ripetibile della carta che si trova visibile in cima alla pila degli scarti e posizionano i cubetti organizzazione per pagarne il costo.

il costo si paga posizionando i propri punti organizzazione sopra la carta scelta (cubetti bianchi)

Rivelazione - tutti i giocatori rivelano le proprie scelte. Le scelte giocate coperte pagano il massimo possibile con i punti organizzazione assegnati in fase di scelta. Questo significa che se ho dichiarato 3 punti organizzazione, ed esiste un effetto da 3 punti non potrò scegliere un'altro effetto a costo inferiore e tutti i punti organizzazione dichiarati vengono consumati (..il bluff costa).

Alcune carte possono avere effetti nella fase di rivelazione permettendo al giocatore di sapere cosa hanno giocato gli avversari.

Veloce - si applicano gli effetti veloci. Sconfiggere un campione o bloccarlo in fase veloce impedisce che vengano applicati gli effetti delle altre fasi.

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

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

ESEMPI