

Si el jugador gana el combate subirá de nivel y si lo pierde bajara  62.CambiarNivel(pNuevoNivel)		Department on the last decision of the last of the las	
Si elige luchar con entrenador ():  2.lucharConEntrenador():  Si elige recuperar la vida de la Carta  3.getCarta()  4.recuperarVida()	Este método es igual que lucharConLider con la salvedad de que aqui no se llama a setHaGanadoALider	75.getVidaMaxima()	
Si está en una Casilla Elite .getNarracionPorld(pid)		76.setVidaActual(pVidaActual)  78.getIterador()  79.tieneEsteld(pld)  90.getId()	
En este punto se le daria al jugador la opcion de luchar con la elite, luchar con un entrenador o recuperar vida  Si elige recuperar vida se llamaria a metodo recuperarVida() de la clase Carta  Si elige luchar con entrenador se llamaria al metodo lucharConEntrenador() que viene heredado de la clase Casilla		82.getTexto()	
Si elige luchar con elite  .lucharConElite()	Por cada personaje elite  84.getElite1()  85.getCarta()  86.getCarta()  87.Combate(pCartaJugador,pCartaRival)  88.simulaCombate()		Está explicado arriba como actua
Si gana a los 3  O.cambiarNivel(pNuevoNivel)  91.setCoordenadas(pFila,pColumna)  92.Coordenadas(pFila,pColumna)  Y vuelta a		Esta explicado arriba	