

ESTRUCTURA Y FASE DE TURNO

Duración cada partida dura 2 minutos máximo

Durante ese tiempo los jugadores se van turnando para jugar.

Cada jugador tiene 30 segundos para elegir una carta y jugarla.

Cuando los dos jugadores ya eligieron su carta los luchadores se enfrentan

La partida termina cuando, Se acaban los 2 minutos o uno de los jugadores se queda sin luchadores.

Estructura del turno:

Empieza el juego

Empieza el reloj de 2 minutos que marca toda la partida

Los turnos se van alternando hasta que el tiempo se acabe o alguien gane

Turno de los jugadores:

Primer jugador

tiene 30 segundos para elegir una carta

Si pasa el tiempo y no elige una carta se elige automáticamente

Turno del jugador enemigo

Es lo mismo que el primer jugador

Pelea:

Los luchadores se comparan sus puntos de ataque y defensa

Si alguien usó una carta de curación, se aplica según diga su efecto,

Por ejemplo, si mi luchador gana, pero perdió vida puedo aplicar una carta de curación para restablecer vida

Si los dos pasan, simplemente se avanza al siguiente turno

Fin del turno:

Se aplican los efectos finales (curaciones, mejoras, o luchadores que quedan fuera

Si ninguno gana empatan

MODO NOCHE

Si la partida llega al minuto 1 se activa el modo noche

Cada luchador pierde 1 vida y las curaciones curan menos y más lento

Condición de victoria

La partida puede terminar de dos formas

- Victoria directa:
Un jugador derrota a todos los luchadores del oponente.
- Victoria por tiempo:
Si se acaban los 2 minutos, gana quien tenga:
 - Más luchadores activos, o
 - Mayor suma de resistencia total