

## PARTICIPAS EN UN DUELO DE SAMURAI

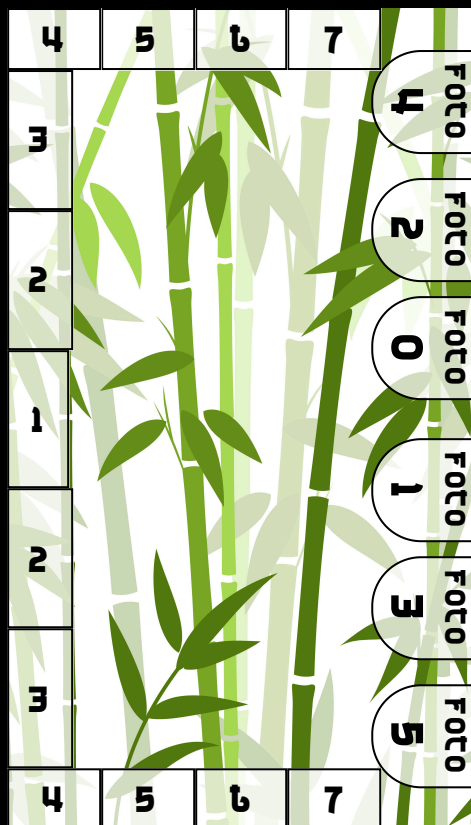
El duelo tiene 3 rondas y el que reciba más heridas en las 3 rondas pierde y muere.

Al principio de cada ronda coges una carta y pones el pulgar y el índice de una mano en el foco igual a tu número de heridas y la otra en el foco siguiente. El primer turno **se** elige a suertes quien empieza la ronda, en los siguientes empieza el que tenga más heridas y si tienen las mismas heridas el que no empezó en la anterior ronda.

Cada turno debes elegir FOCO o CORTE.

Si eliges **FOCO** puedes mover una mano al foco siguiente o anterior de un foco que tengas agarrado por el pulgar y el índice, para hacerlo puedes incluso cruzar los manos o dar la vuelta a la carta. El turno pasa al contrincante y mientras **se** elija FOCO no acaba la ronda.

Si eliges **CORTE**, tú y tu contrincante inmediatamente rompéis tu carta usando los dedos en la posición que están. Vuestro daño será el número por el que se rompa la carta. El que consiga un número mayor hace una herida al contrario o se hieren mutuamente en caso de empate.



## PARTICIPAS EN UN DUELO DE SAMURAI

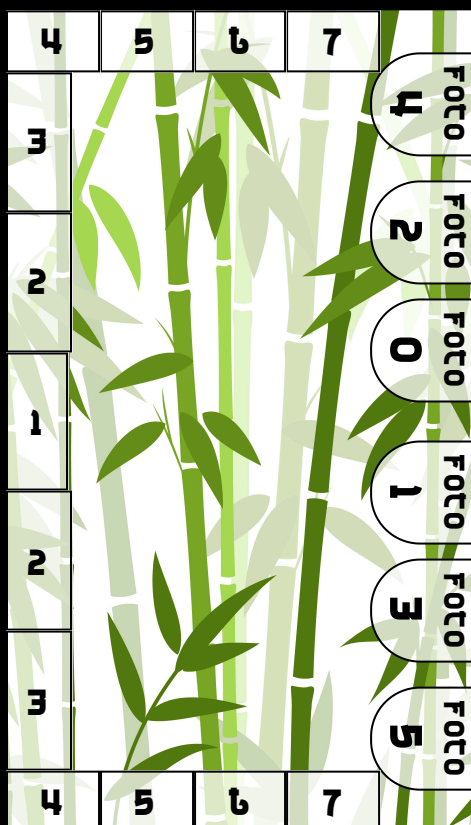
El duelo tiene 3 rondas y el que reciba más heridas en las 3 rondas pierde y muere.

Al principio de cada ronda coges una carta y pones el pulgar y el índice de una mano en el foco igual a tu número de heridas y la otra en el foco siguiente. El primer turno **se** elige a suertes quien empieza la ronda, en los siguientes empieza el que tenga más heridas y si tienen las mismas heridas el que no empezó en la anterior ronda.

Cada turno debes elegir FOCO o CORTE.

Si eliges **FOCO** puedes mover una mano al foco siguiente o anterior de un foco que tengas agarrado por el pulgar y el índice, para hacerlo puedes incluso cruzar los manos o dar la vuelta a la carta. El turno pasa al contrincante y mientras **se** elija FOCO no acaba la ronda.

Si eliges **CORTE**, tú y tu contrincante inmediatamente rompéis tu carta usando los dedos en la posición que están. Vuestro daño será el número por el que se rompa la carta. El que consiga un número mayor hace una herida al contrario o se hieren mutuamente en caso de empate.



## PARTICIPAS EN UN DUELO DE SAMURAI

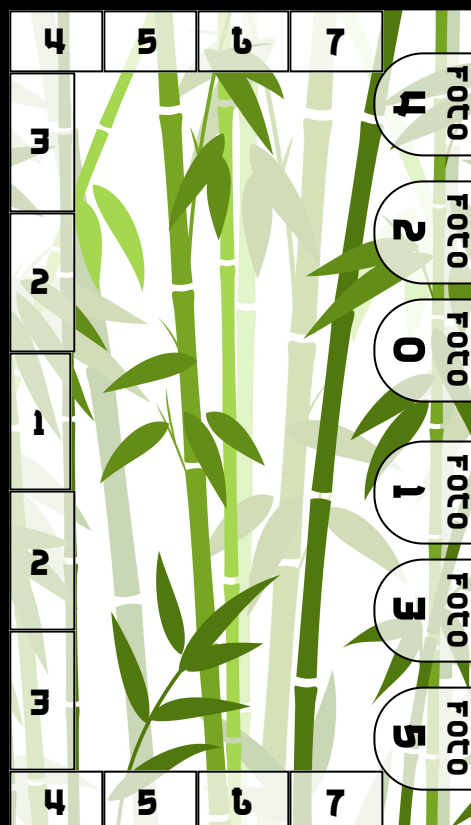
El duelo tiene 3 rondas y el que reciba más heridas en las 3 rondas pierde y muere.

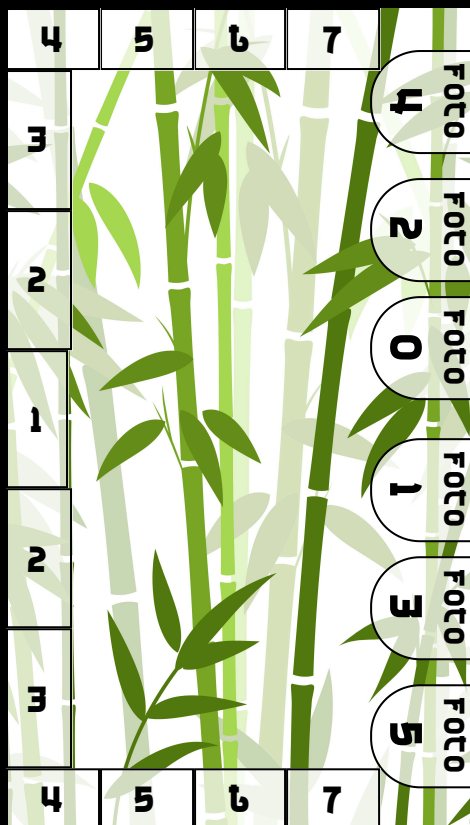
Al principio de cada ronda coges una carta y pones el pulgar y el índice de una mano en el foco igual a tu número de heridas y la otra en el foco siguiente. El primer turno **se** elige a suertes quien empieza la ronda, en los siguientes empieza el que tenga más heridas y si tienen las mismas heridas el que no empezó en la anterior ronda.

Cada turno debes elegir FOCO o CORTE.

Si eliges **FOCO** puedes mover una mano al foco siguiente o anterior de un foco que tengas agarrado por el pulgar y el índice, para hacerlo puedes incluso cruzar los manos o dar la vuelta a la carta. El turno pasa al contrincante y mientras **se** elija FOCO no acaba la ronda.

Si eliges **CORTE**, tú y tu contrincante inmediatamente rompéis tu carta usando los dedos en la posición que están. Vuestro daño será el número por el que se rompa la carta. El que consiga un número mayor hace una herida al contrario o se hieren mutuamente en caso de empate.





### PARTICIPAS EN UN DUELO DE SAMURAI

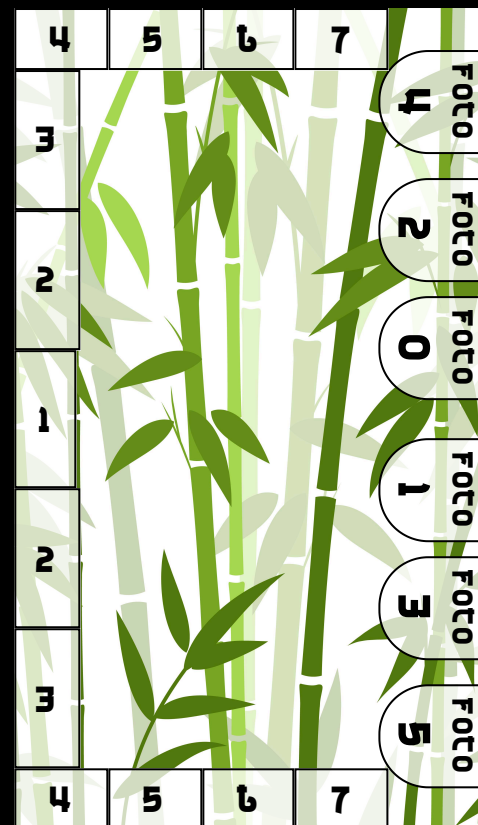
El duelo tiene 3 rondas y el que reciba más heridas en las 3 rondas pierde y muere.

Al principio de cada ronda coges una carta y pones el pulgar y el índice de una mano en el foco igual a tu número de heridas y la otra en el foco siguiente. El primer turno se elige a suertes quien empieza la ronda, en los siguientes empieza el que tenga más heridas y si tienen las mismas heridas el que no empezó en la anterior ronda.

Cada turno debes elegir FOCO o CORTE.

Si eliges **FOCO** puedes mover una mano al foco siguiente o anterior de un foco que tengas agarrado por el pulgar y el índice, para hacerlo puedes incluso cruzar los manos o dar la vuelta a la carta. El turno pasa al contrincante y mientras se elija FOCO no acaba la ronda.

Si eliges **CORTE**, tú y tu contrincante inmediatamente rompéis tu carta usando los dedos en la posición que están. Vuestro daño será el número por el que se rompa la carta. El que consiga un número mayor hace una herida al contrario o se hieren mutuamente en caso de empate.



### PARTICIPAS EN UN DUELO DE SAMURAI

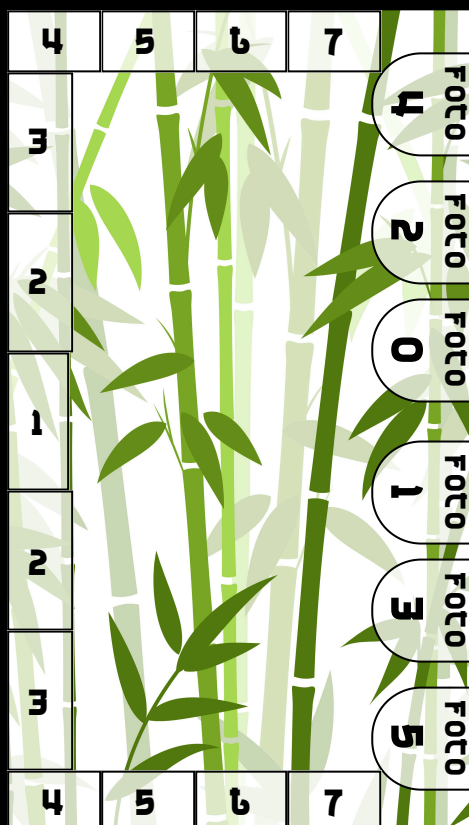
El duelo tiene 3 rondas y el que reciba más heridas en las 3 rondas pierde y muere.

Al principio de cada ronda coges una carta y pones el pulgar y el índice de una mano en el foco igual a tu número de heridas y la otra en el foco siguiente. El primer turno se elige a suertes quien empieza la ronda, en los siguientes empieza el que tenga más heridas y si tienen las mismas heridas el que no empezó en la anterior ronda.

Cada turno debes elegir FOCO o CORTE.

Si eliges **FOCO** puedes mover una mano al foco siguiente o anterior de un foco que tengas agarrado por el pulgar y el índice, para hacerlo puedes incluso cruzar los manos o dar la vuelta a la carta. El turno pasa al contrincante y mientras se elija FOCO no acaba la ronda.

Si eliges **CORTE**, tú y tu contrincante inmediatamente rompéis tu carta usando los dedos en la posición que están. Vuestro daño será el número por el que se rompa la carta. El que consiga un número mayor hace una herida al contrario o se hieren mutuamente en caso de empate.



### PARTICIPAS EN UN DUELO DE SAMURAI

El duelo tiene 3 rondas y el que reciba más heridas en las 3 rondas pierde y muere.

Al principio de cada ronda coges una carta y pones el pulgar y el índice de una mano en el foco igual a tu número de heridas y la otra en el foco siguiente. El primer turno se elige a suertes quien empieza la ronda, en los siguientes empieza el que tenga más heridas y si tienen las mismas heridas el que no empezó en la anterior ronda.

Cada turno debes elegir FOCO o CORTE.

Si eliges **FOCO** puedes mover una mano al foco siguiente o anterior de un foco que tengas agarrado por el pulgar y el índice, para hacerlo puedes incluso cruzar los manos o dar la vuelta a la carta. El turno pasa al contrincante y mientras se elija FOCO no acaba la ronda.

Si eliges **CORTE**, tú y tu contrincante inmediatamente rompéis tu carta usando los dedos en la posición que están. Vuestro daño será el número por el que se rompa la carta. El que consiga un número mayor hace una herida al contrario o se hieren mutuamente en caso de empate.