



Tarea 1: Raw Deal Card Game

Rodrigo Toro Icarte

1. Introducción

Hace muchos años existió un juego de cartas coleccionables. Era un buen juego, pero terminó muriendo sin pena ni gloria. El objetivo de esta tarea es revivir este maravilloso juego (y practicar usando C#, supongo).

El juego replica una pelea entre dos luchadores. Cada jugador tendrá un mazo de 60 cartas más una carta que representa a su superestrella. En la versión inicial del juego existían 7 superestrellas:



Cada superestrella cuenta con 3 atributos que salen en la carta:

- **Hand size:** Indica la cantidad de cartas que roba al inicio del juego.
- **Superstar Value:** Indica quién parte. El jugador con mayor superstar value parte.¹
- **Superstar Ability:** Habilidad especial que la superestrella puede usar durante todo el juego.

En un alto nivel, el juego consiste en jugar cartas que *dañen* al oponente. El daño se refleja en descartar cartas del mazo. Por ejemplo, si se juega una carta “*Punch*” que hace 3 de daño, entonces el oponente debe descartar 3 cartas de su mazo. Para ganar el juego hay que dejar al oponente sin cartas en su mazo.

2. Tipos de cartas



El mazo está compuesto de tres tipos de cartas principales:

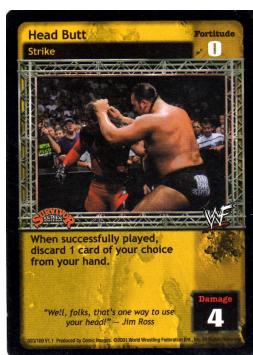
- **Maneuvers:** Cartas de color amarillo. Su objetivo es dañar al oponente.
- **Actions:** Cartas de color celeste. No dañan pero tienen efectos útiles, como permitir robar más cartas.

¹En caso de empate se elige al azar.

- **Reversals:** Cartas de color rojo. Permiten revertir cartas jugadas por el oponente.

Si la carta tiene más de un color, el jugador elige el color con que quiere jugar la carta.

En más detalle, toda carta cuenta con la siguiente información:



- **Title:** Es el título (o nombre) de la carta. Aparece en el encabezado. Es este caso, el título es **Head Butt**.
- **Type:** Definido por el color de la carta. Puede ser **maneuver**, **action**, **reversal** o **hybrid**. La carta **Head Butt** es un **maneuver**.
- **Subtype:** Indica el subtipo de la carta. Aparece debajo del título. Por ejemplo, la carta **Head Butt** es un **strike**.
- **Fortitude (F):** Intuitivamente, este número indica cuánto daño debe recibir tu oponente antes de que puedas jugar esta carta. La carta de ejemplo tiene **0F**.
- **Card Effect:** Indica el efecto de la carta. En el ejemplo, si la carta **Head Butt** es exitosamente jugada debes descartar una carta de tu mano.
- **Damage (D):** Este número indica el daño que hace la carta. En el ejemplo, **4D**.

3. Juego de ejemplo

Se juega de a dos jugadores. Cada jugador tiene un mazo de 60 cartas más una carta que representa su superestrella. En un estado avanzado del juego la mesa se vería así:



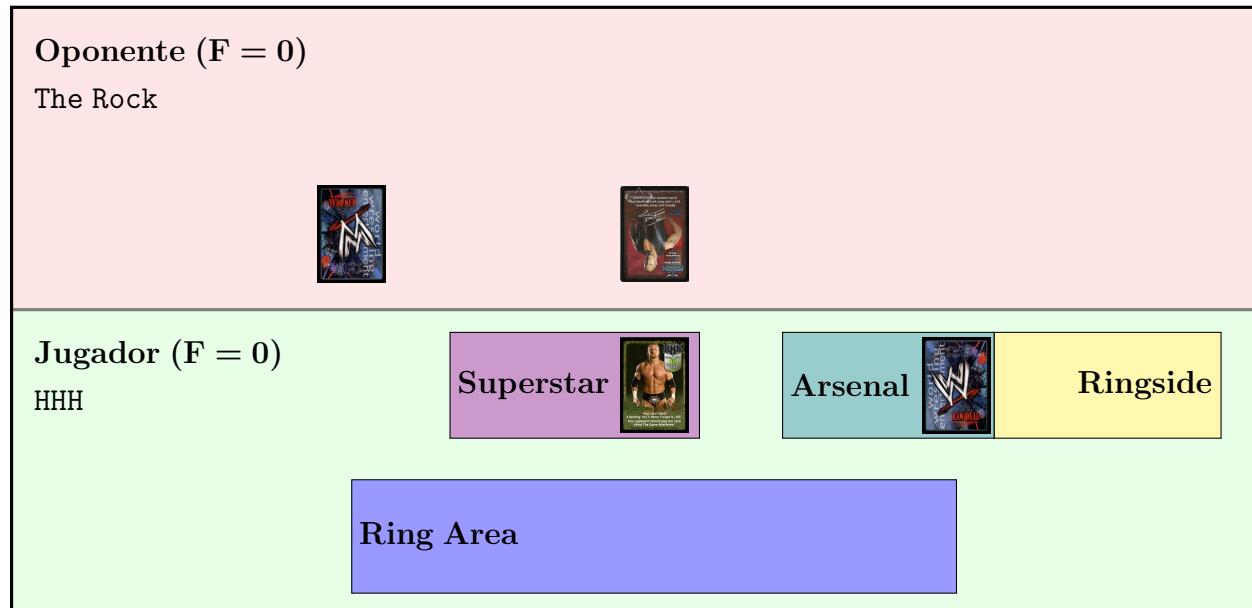
Durante el juego, cada jugador tiene 5 grupos de cartas. Aquí los explicamos usando sus nombres correspondientes. Estos nombres son importantes para entender el efecto de algunas cartas:

- **Hand:** Son las cartas que el jugador tiene en su mano. Son visibles para él, pero no para el oponente.
- **Superstar:** Es la carta que representa a la superestrella del mazo.
- **Arsenal:** Es el mazo de cartas. Estas cartas se encuentran boca abajo.
- **Ringside:** Es la pila de descarte.

- **Ring Area:** Es el grupo de cartas que el jugador ha jugado exitosamente hasta el momento.

Además, cada jugador tiene un valor de **fortitude** (**F**). En la mesa de ejemplo, el **F** del jugador es 22 y el del oponente es 12. El valor de **F** se calcula sumando los daños de todas las cartas que el jugador tiene en su **ring area**. Recuerda que el daño de una carta aparece en su esquina inferior derecha. En el caso del jugador, las cartas en su **ring area** tienen los siguientes **damages** (de derecha a izquierda): 0, 4, 3, 5, 0, 0, 0 y 10. Por ello es que su **fortitude** actual es 22.

Al inicio del juego, ambos jugadores ponen sus superestrellas en la mesa, revuelven sus mazos y los colocan boca abajo como su **arsenal**. Sus **ringsides** y **ring areas** parten vacíos. Sus **fortitudes** iniciales son cero (**F=0**). Además, ambos jugadores roban una mano inicial de cartas. El número de cartas que roban depende del **hand side** de su superestrella. En el caso de **HHH** su mano inicial es de 10 cartas. En el caso de **The Rock** su mano inicial es de 5 cartas. Es este punto, la mesa de juego se ve así:



Comienza jugando la superestrella con mayor **superstar value** – en este caso, parte jugando **The Rock**. En general, un jugador comienza su turno robando una carta de su **arsenal**. Luego, puede hacer 2 cosas:

- Usar su **superstar ability**.
- Jugar una carta de tipo **action** o **maneuver**.

La **superstar ability** de **The Rock** le permite poner una carta de su **ringside** al fondo de su **arsenal**. Sin embargo, esta habilidad solo se puede utilizar una vez por turno antes de robar. Como el juego está recién partiendo, **The Rock** no tiene cartas en su **ringside** por lo que no puede usar su habilidad en este turno.

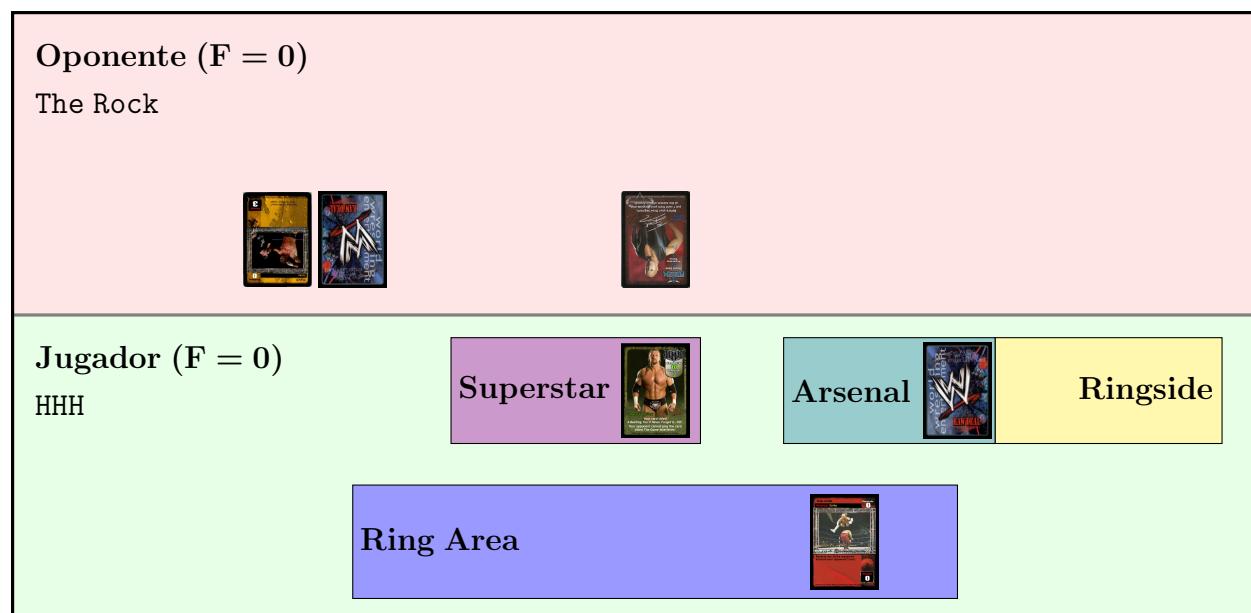
Jugar una carta significa intentar bajarla de tu mano a tu **ring area**. En su turno, un jugador solo puede bajar cartas del tipo **action** (cartas celestes), **maneuver** (cartas amarillas) o **hybrid** (cartas de dos colores, pero deben ser jugadas como **action** o como **maneuver**). Además, solo se pueden jugar cartas cuyo **fortitude** sea menor o igual al **fortitude** actual del jugador. En este momento **The Rock** tiene **F=0** por lo que solo puede jugar cartas que tengan **fortitude** cero. Recuerda que el **fortitude** de una carta aparece en su esquina superior derecha.

Las cartas de acción no hacen daño. Sin embargo, sus efectos ayudan a ganar control del juego. Por ejemplo, nos pueden ayudar a robar más cartas o obligar al oponente a descartar cartas.

Por otro lado, las cartas de maniobras tienen distintos tipos (o subtipos). Las cartas de maniobras pueden ser: **Strike**, **Grapple**, **Submission**, **High Risk** o **Trademark Finisher**. El tipo de la carta es importante porque las cartas **reversals** (de color rojo) permiten revertir ciertos tipos de maniobras. Abajo se muestran algunos ejemplos de cartas de maniobra y cartas que son capaces de revertirlas.



Entonces, digamos que The Rock juega la carta **Punch** (un **strike** con 0F y 3D). Ahora HHH tiene la opción de revertir el **Punch**. Para ello, debe jugar desde su mano un **reversal** que sea capaz de revertir ese **strike**. Para jugar un **reversal** hay dos condiciones: (1) se debe tener suficiente **fortitude** para jugar el **reversal** y (2) el **reversal** debe ser capaz de revertir la carta del oponente. En este caso, digamos que HHH revierte la carta **Punch** jugada por The Rock usando un **Step Aside** (que es un **reversal: strike** con 0F y 0D). Como resultado, la carta **Punch** jugada por The Rock se va a su pila de descarte (i.e., su **ringside**) y termina el turno de The Rock. Por otro lado, la carta **Step Aside** queda jugada en el **ring area** de HHH.



Ahora es el turno de HHH. Roba una carta de su arsenal. HHH no tiene **superstar ability** (más allá de robar muchas cartas inicialmente) por lo que solo puede intentar jugar una carta. Jugamos la carta **Head Butt**. Esta carta es un **strike** con 0F, 4D y que nos obliga a descartar una carta si es jugada exitosamente. The Rock no tiene un **reversal: strike** en su mano, por lo que la carta es jugada exitosamente. Cuando ello ocurre suceden 3 cosas. Primero, la carta **Head Butt** se coloca en el **ring area** de HHH. Luego se aplica su efecto. En este caso, HHH descarta una carta. Finalmente, se empieza a aplicar el daño de 4. Este daño significa que The Rock debe volcar, una a una, 4 cartas de su **arsenal** a su **ringside**. Notar que si alguna de las cartas volcadas es capaz de revertir el **Head Butt** (y The Rock tiene suficiente **fortitude** para usarla),

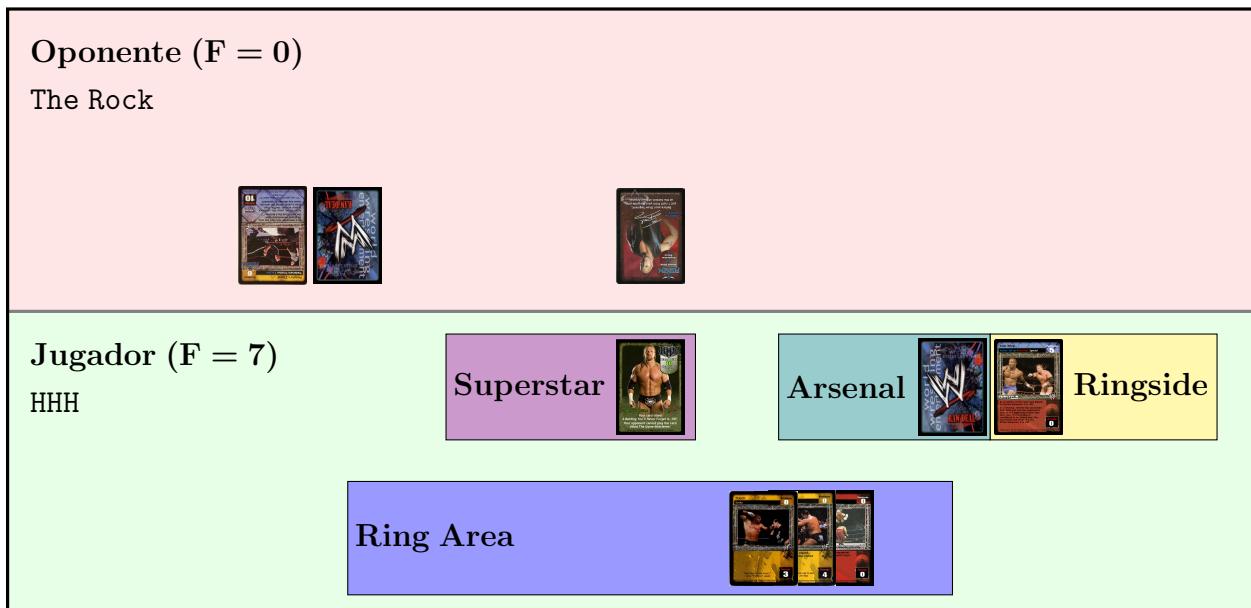
entonces el daño causado por el Head Butt para y termina el turno de HHH.

Por ahora supongamos que el daño del Head Butt pasa. Esto significa que el turno de HHH continúa. El estado actual de la mesa es el siguiente:



Notar que HHH ahora tiene 4 de fortitude. Esto significa que HHH puede jugar cartas que pidan hasta 4F.

Dado que The Rock pareciera no tener cartas para revertir **strikes** en su mano, HHH decide jugar un segundo **strike**: una carta Punch (0F y 3D). The Rock no lo revierte y se aplican 3 de daño a su **arsenal**. Esto es, 3 cartas son volcadas, una a una, del tope del **arsenal** de The Rock a su pila de descarte (i.e., a su **ringside**). Digamos que ninguna de esas 3 cartas podía revertir el Punch de HHH así que su turno continúa.



En este minuto, HHH tiene 7F, 7 cartas en su mano, 3 cartas en su **ring area** (el reversal y sus dos strikes), una carta en su pila de descarte (que descartó de su mano al jugar el Head Butt) y 49 cartas en su **arsenal**. Por otro lado, The Rock tiene 0F, 5 cartas en su mano, 8 cartas en su pila de descarte (el Punch revertido por HHH y los 7 de daño recibidos este turno) y 47 cartas en su **arsenal**. El turno de HHH continua.

Ahora HHH juega un tercer **strike** llamado Kick. Esta carta tiene 0F/5D y, de ser exitosamente jugada, HHH debe poner la carta al tope de su **arsenal** en su pila de descarte. The Rock no revierte la carta desde su mano. Como resultado, primero se baja la carta Kick al **ring area** de HHH. Luego se ejecuta el efecto de la carta. Es decir, HHH se pega 1 de daño. Finalmente, The Rock comienza a pegarse los 5 de daño del Kick.

Digamos que la primera carta que The Rock vuelca de su **arsenal** a su **ringside** es un Step Aside. Esta carta es 0F y revierte cualquier **strike**. Por lo tanto los 5 de daño producidos por la carta Kick se detienen luego de pasar la primera carta del **arsenal** de The Rock a su pila de descarte. Además, el turno de HHH termina porque su maniobra fue revertida *desde el arsenal* de The Rock.

Sin embargo, dado que la maniobra de HHH **no** fue revertida desde la mano de The Rock, la carta Kick se mantiene en el **ring area** de HHH. Por lo mismo, el **fortitude** actual de HHH es 12.

Ahora es el turno de The Rock. El estado actual de la mesa es el siguiente:



Antes de robar, The Rock usa su habilidad y se recupera 1 de daño mediante elegir una carta de su **ringside** y ponerla al final de su **arsenal**. The Rock decide poner el Step Aside al fondo de su mazo. Luego roba una carta y juega la carta Arm Drag. Esta carta es un grapple con 0F/4D que obliga a quien la juega a descartar una carta al ser jugada exitosamente. HHH no revierte esta maniobra por lo que la carta Arm Drag se baja al **ring area** de The Rock, se aplica su efecto (The Rock descarta una carta) y se aplica 4 de daño a HHH. Las 4 cartas de daño pasan sin que aparezca una carta que pueda revertir el grapple de The Rock – por lo que su turno continúa. Sin embargo, The Rock decide no jugar más cartas en este turno y ahora le toca a HHH. El estado actual del tablero es el siguiente:



El juego continuará de esta forma hasta que uno de los jugadores se quede sin cartas en su **arsenal**. En ese momento, el otro jugador gana la partida.

4. Reglas del juego

Ahora que tenemos una idea general de cómo funciona el juego veamos las reglas en más detalles.

Comienzo del juego

Cada jugador carga su mazo con 60 cartas y una carta de superestrella. Ambos ponen sus superestrellas en el tablero, revuelven sus mazos y los dejan boca abajo como su **arsenal**.

Ahora los jugadores roban su mano inicial, cuyo tamaño es igual al **hand size** de su superestrella. En este punto el **fortitude rating** de cada jugador es cero porque el **fortitude rating** es igual a la suma de los daños de todas las cartas en el **ring area**. Inicialmente, el **ring area** de ambos jugadores está vacío.

Luego parte jugando la superestrella con mayor **superstar value**. En caso de empate se lanza una moneda.

Turno de un jugador

Cada turno se divide en varios segmentos. Al comenzar el turno, el jugador puede utilizar el **superstar ability** de su superestrella antes de robar una carta. Esto solo aplica para las superestrellas cuyos **superstar ability** indican que solo se pueden utilizar “*before your draw segment*.”

Luego viene el **draw segment** donde se roba una carta del **arsenal** y se pone en la mano del jugador.

Después del **draw segment** comienza el **main segment**. En este segmento el jugador puede hacer lo siguiente (en cualquier orden):

- Usar su **superstar ability**.
- Jugar una carta del tipo **maneuver**.
- Jugar una carta del tipo **action**.

Sin embargo, para jugar cualquier carta es necesario que el **fortitude value** de la carta sea menor o igual al **fortitude rating** del jugador.

Si una carta de maniobra o acción **no** es revertida *desde la mano del oponente*, entonces todo efecto indicado en la carta es ejecutado **antes** de que el oponente reciba el daño indicado en la carta. Luego que todos los efectos y daños ocurren, la carta se mantiene en el **ring area** del jugador (esto sucede incluso si la carta es revertida *desde el arsenal*) y el jugador puede jugar otra carta del tipo acción o maniobra. No existe un límite para el número de cartas que se pueden jugar en un turno.

El último segmento del turno se le llama **turn ends**. El turno del jugador termina cuando el oponente revierte alguna carta jugada durante el **main segment** o cuando el jugador decide no jugar más cartas.

Luego de esto le toca jugar al oponente y se repiten los mismos pasos descritos anteriormente.

Final del juego

Ganas el juego si tu oponente no puede volcar más cartas desde su **arsenal** a su **ringside** mientras recibe daño. En este caso se considera un *Pin Victory*. También es posible ganar vía *Count Out Victory* cuando tu oponente no tiene más cartas en su arsenal al final de tu turno (o su turno).

Observaciones

Adicionalmente, es importante tener en cuenta los siguientes aspectos del juego.

Recibir daño: Para simular el daño recibido el jugador vuelca cartas desde el tope de su mazo (**arsenal**) a su pila de descarte (**ringside**). El número base de cartas a volcar es igual al daño que hace la carta jugada. Sin embargo este número puede aumentar o disminuir según los efectos de otras cartas.

Incrementar mi fortitude rating: Tu **fortitude rating** incrementa según el valor de daño indicado en las cartas que han sido jugadas exitosamente y se encuentren en tu **ring area**. Recuerda que toda carta que **no** sea revertida desde la mano del oponente se considera *exitosamente jugada* y es agregada al **ring area** del jugador. Para calcular tu **fortitude rating** debes sumar los valores de daño de las cartas en tu **ring area**. Esto incluye el daño hecho por **maneuvers** y **reversals**.

Nota que algunas cartas incrementan (o disminuyen) el daño hecho por **maneuvers** y **reversals**. Estos bonus afectan el daño que recibe el oponente en su **arsenal**, pero no son considerados al momento de calcular el **fortitude rating**. Por ejemplo, si tienes una carta OF/4D en tu **ring area** entonces esa carta aporta 4D a tu **fortitude rating** – independiente que haya pegado 10D al momento de ser jugada.

Revertir cartas: Hay dos formas en que puedes revertir una acción o maniobra jugada por el oponente:

1. **Revertir desde la mano:** Puedes revertir la carta jugando un **reversal** desde tu mano. Para jugar un **reversal** se deben cumplir dos condiciones. Primero, el **reversal** debe ser capaz de revertir la carta del oponente. Para saber si un **reversal** puede revertir una carta hay que leer su descripción. Y segundo, solo puedes jugar un **reversal** si tu **fortitude rating** es mayor o igual al **fortitude value** del **reversal**. Si ambas condiciones se cumplen (y decides jugar tu **reversal**), entonces la maniobra o acción jugada por el oponente es revertida *desde la mano*.

Toda carta revertida desde la mano **no** tiene ningún efecto, **no** causa daño y es puesta inmediatamente en la pila de descarte del oponente.

Luego de ello, se ejecuta el efecto indicado en el texto del **reversal** y sucede a efectuar el daño del **reversal** en el mazo del oponente. Además el **reversal** queda puesto en tu **ring area** (por lo que su daño contribuye a tu **fortitude rating**) y el turno de tu oponente termina.

2. Revertir desde el mazo: Cuando recibes daño, vuelcas cartas del tope de tu **arsenal** a tu pila de descarte. El número de cartas que vuelcas es igual al daño causado por la carta del oponente. Sin embargo, si mientras vuelcas cartas aparece un **reversal** que pueda revertir la carta que te está haciendo daño (y tu **fortitude rating** es mayor o igual al **fortitude value** de ese **reversal**), entonces el daño se detiene inmediatamente y termina el turno de tu oponente.

Notar que al revertir cartas desde el mazo el turno del oponente termina. Sin embargo, la carta que jugó el oponente permanece en su **ring area** – contribuyendo a su **fortitude rating**. Además no se aplica ni el efecto ni el daño del **reversal** que volcamos desde el mazo.

Nota que las cartas de **reversal** no pueden ser revertidas.

Stun Value (SV): Algunas maniobras tienen un valor de **stun value**. Este valor, que por defecto es cero, puede ser 1, 2 o 3 y es representado con estrellas sobre la caja de daño de la carta. El **SV** se vuelve relevante cuando el oponente revierte tu maniobra desde el mazo. Si ello ocurre, y el daño no alcanzó a ser completado, entonces puedes robar el mismo número de cartas como el **SV** de la carta que fue revertida.

Por ejemplo, la carta **Hurricanrana** es un **strike 11F/10D** que tiene **1SV**. Si el oponente revierte la carta desde su mano no ocurre nada. Sin embargo, si el oponente revierte la **Hurricanrana** desde el mazo sin tomar el daño completo, entonces puedes robar una carta. Es decir, si un **reversal** apropiado aparece luego de volcar 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 o 9 cartas, entonces puedes robar una carta. Pero si el **reversal** aparece en la décima carta volteada entonces tu turno termina (pues tu maniobra fue revertida desde el mazo) pero el efecto del **SV** no aplica y no robas cartas. Tampoco robas cartas si la **Hurricanrana** no es revertida.

5. Reglas para conformar un mazo

Además de los elementos antes discutidos, las cartas pueden tener las siguientes marcas: **unique**, **setup**, **heel**, **face** o el logo de una superestrella. Estas marcas son importantes al momento de aplicar el efecto de ciertas cartas. Por ejemplo la carta “**Flash in the Pan**” te permite ver la mano del oponente y descartar todas sus cartas con la marca **heel**.

Estas marcas también son importantes cuando estamos construyendo un mazo. Todo mazo debe cumplir con las siguientes reglas para ser considerado válido:

1. El mazo debe tener 60 cartas y una carta de superestrella.
2. No se puede tener más de 3 cartas repetidas (i.e., con el mismo título) en tu mazo. Existen dos excepciones a esta regla:
 - Si la carta es **unique** entonces a lo más puedes tener una copia de esta carta en tu mazo.
 - Si la carta es **setup** entonces puedes tener cuantas copias quieras de esta carta en tu mazo.
3. Puedes decidir incluir cartas **heel** o **face** en tu mazo. Sin embargo, no puede tener cartas **heel** y **face** a la vez. Intuitivamente, **face** hace referencia a técnicas usadas por luchadores honestos y **heel** son movimientos propios de luchadores deshonestos. Tu puedes elegir ser bueno o malo en esta vida... pero no puedes ser ambos.
4. Las cartas que incluyen el logo de una superestrella solo pueden ser usadas por esa superestrella. Por ejemplo la carta **Stone Cold Stunner** representa una técnica propia de **Stone Cold** y, como tal, solo él puede tenerla en su mazo.

6. Requisitos funcionales

En esta tarea debes crear un programa de consola en C# que cumpla con las siguientes funcionalidades:

1. Permita jugar este juego de cartas siguiendo las reglas establecidas en la Sección 4.
2. Pueda cargar un mazo desde un archivo en formato TXT. Este archivo incluirá el nombre de las cartas que conforman el mazo, su cantidad y el nombre de su superestrella. Con esta información debes indicar si el mazo está válidamente formado. Es decir, si cumple con las reglas detalladas en la Sección 5.
3. Comenzar una nueva partida usando dos mazos correctamente conformados. Ambos mazos serán entregador por el usuario como archivos TXT.
4. Cargar una partida guardada. Con esta opción será posible comenzar una partida desde una etapa avanzada del juego. El equipo de ayudantes usará esta funcionalidad para corregir tu tarea por lo que te recomendamos implementar este *feature* con cuidado. La partida estará guardada en un archivo JSON que contendrá la siguiente información:
 - El arsenal ordenado de ambos jugadores.
 - La mano, `ring area` y `ringside pile` actual de ambos jugadores.
 - Un `id` que indica el jugador a quien le toca jugar.

Puedes encontrar ejemplos de mazos de prueba y partidas guardadas en canvas. También encontrarás un TXT con la lista de cartas que debes implementar.

7. Consideraciones

Mientras desarrolles tu tarea considera lo siguiente:

1. Parte de tu nota dependerá de qué tan fácil sea usar tu programa. Facilitarle la vida a los ayudantes tiene su recompensa. Por ejemplo, no les pidas que ingresen la ruta completa hasta el .txt donde se encuentra un mazo. Mejor define una carpeta donde se pongan todos los mazos y que luego el programa te pregunte cuál de ellos quieras abrir. Podrías hacer lo mismo para los .json al cargar una partida.
2. En esta entrega basta con permitir que una sola persona juegue por ambos jugadores. Pero considera que en la tarea 2 tendrás que generalizar tu programa para que sea posible jugar de a dos jugadores vía `sockets` (donde cada jugador juega en su propio PC).

8. Ejemplos de cartas a tener en cuenta

Para resolver esta tarea existe un camino *obvio* que es crear clases totalmente independientes por cada carta. No te recomendamos este camino porque son demasiadas cartas con funcionalidades similares. Por lo mismo, terminarás copiando y pegando demasiado código. Nuestro consejo es que uses herencia y polimorfismo. Para planear tu herencia considera qué tienen en común (y en qué se diferencian) las cartas del juego. Acá te dejamos algunos ejemplos representativos de cartas que deberás programar.

Superstar cards. Para programar estas cartas el mayor desafío será programar la lógica de sus **superstar abilities**. Estas son las habilidades de las superestrellas que debes incluir en tu programa:

- **STONE COLD:** Once during your turn, you may draw a card, but you must then take a card from your hand and place it on the bottom of your Arsenal.
- **THE UNDERTAKER:** Once during your turn, you may discard 2 cards to the Ringside pile and take 1 card from the Ringside pile and place it into your hand.
- **MANKIND:** You must always draw 2 cards, if possible, during your draw segment. All damage from opponent is at -1D.
- **HHH:** None, isn't the starting hand size enough!

- **THE ROCK:** At the start of your turn, before your draw segment, you may take 1 card from your Ringside pile and place it on the bottom of your Arsenal.
- **KANE:** At the start of your turn, before your draw segment, opponent must take the top card from his Arsenal and place it into his Ringside pile.
- **CHRIS JERICHO:** Once during your turn, you may discard a card from your hand to force your opponent to discard a card from his hand.

Cartas sin efectos. Existen alrededor de 19 cartas que no tienen efecto alguno. Su role es simplemente dañar al oponente. Estas cartas deberían ser fáciles de programar.

Cartas que te obligan a descartar cartas. Existen alrededor de 17 cartas que tienen como efecto hacer que alguno de los jugadores descarte cartas de su mano. También algunas cartas permiten ver la mano del oponente y decidir qué carta debe descartar. Acá te dejo algunos ejemplos:

- [0F/3D,Submission]. *Arm Bar.* When successfully played, discard 1 card of your choice from your hand.
- [4F/0D,Action,Heel] *Spit At Opponent.* You discard 1 card. Your opponent discards 4 cards.
- [8F/8D,Grapple]. *Bulldog.* When successfully played, discard 1 card of your choice from your hand. Look at opponent's hand, then choose and discard 1 card from his hand.

Cartas que cambian el D o F de otras cartas. Varias cartas permiten aumentar el daño o disminuir el fortitude de la o las siguientes cartas jugadas en el turno. También hay cartas que aumentan el **fortitude** necesario para revertir una carta. Estos son algunos ejemplos:

- [3F/4D,Strike]. *Haymaker.* When successfully played, all Strike maneuvers are +1D for the rest of this turn..
- [0F/5D,1SV,Strike]. *Superkick.* When successfully played, +5D if played after a 5D or greater maneuver.
- [5F/6D,Grapple]. *Atomic Drop.* When successfully played, if your next card played this turn is a maneuver it is +2D.
- [2F/0D,Action,Stone Cold,Unique]. *Open Up a Can of Whoop-A %\$.* Your next maneuver this turn is +6D, and your opponent's reversal to it is +20F. Draw a card.
- [30F/25D,3SV,Trademark Finisher,Kane,Unique]. *Kane's Tombstone Piledriver.* -6F on this card if played after the card titled Kane's Choke Slam.
- [5F/0D,Action:Set-up/Reversal:Special]. *Irish Whip.* As an action, if your next card played is a Strike maneuver it is +5D. As a reversal, may only reverse the card titled Irish Whip. If so, you end opponent's turn; and if your next card played on your turn is a Strike maneuver it is +5D.

Maniobras irreversibles. Algunas cartas hacen que la siguiente maniobra **no** pueda ser revertida. También existen cartas irreversibles. Estas cartas suelen requerir que se cumpla alguna condición para ser jugadas.

- [3F/0D,Action]. *Stagger.* Play after a successfully played maneuver. If your next card played this turn is a maneuver of 7D or less your opponent can not reverse it.
- [17F/0D,Action]. *Diversion.* Your next maneuver may not be reversed.
- [8F/10D,Strike,HHH,Unique]. *Leaping Knee to the Face.* May not be reversed. You must play the card titled Irish Whip before playing this card. When successfully played, opponent discards 1 card.

Cartas que permiten robar cartas. Varias cartas tienen como efecto secundario permitir que tú o tu oponente roben cartas de su arsenal.

- [OF/5D,Grapple]. *Headlock Takedown*. When successfully played, opponent must draw 1 card.
- [OF/2D,Grapple/Action]. *Arm Bar Takedown*. As an action, you may discard this card to draw 1 card. Doing this will not cause any damage to opponent.

Reversals especiales. Normalmente, las cartas de reversal revierten tipos de cartas específicos (como strikes, grapples, submissions o actions). Sin embargo, también existen los reversal:special. Estos reversals revierten cartas bajo distintas condiciones – especificadas en el texto de la carta. Algunos revierten cualquier maniobra. Otros revierten maniobras que hagan menos de 7D, que sean heel, o que tengan cierto título. Finalmente, algunos reversals revierten cualquier maniobra jugada luego de la carta titulada Irish Whip. Abajo te dejo ejemplos de cada una de estas situaciones:

- [OF/2D,Reversal:Special]. *Elbow to the Face*. May reverse any maneuver that does 7D or less. End your opponent's turn.
- [1F/#D,Reversal:Grapple:Special]. *Rolling Takedown*. Can only reverse a Grapple that does 7D or less. End your opponent's turn. # = D of maneuver card being reversed. Read as 0 when in your Ring area.
- [10F/1D,Reversal:Special:Heel]. *Manager Interferes*. Reverse any maneuver and end your opponent's turn. If played from your hand draw 1 card.
- [10F/0D,Reversal:Special:Face]. *Disqualification!*. Reverse any HEEL maneuver or reversal card if that opponent has 5 or more HEEL cards in his Ring area. Opponent is Disqualified and you win the game. This effect happens even if the card titled Disqualification is placed into your Ringside pile while applying damage from a HEEL maneuver or reversal card.
- [OF/10D,Reversal:Special,HHH,Unique]. *Facebuster*. If played from your hand, may reverse a maneuver played after the card titled Irish Whip. End your opponent's turn. You may draw 2 cards.
- [2F/4D,Strike/Reversal:Special]. *Ensugiri*. May only reverse the maneuver titled Kick.
- [15F/0D,Reversal:Special,The Undertaker,Unique]. *Undertaker Sits Up!*. Reverse any maneuver and end your opponent's turn. If played from your hand, take the top 4 cards from your Arsenal and put them in your Ringside pile. Opponent must discard 1 card; next turn, all your maneuvers are +2D, and all opponent's reversals are +25F.

Nota que la última carta tiene efectos que ocurren en el turno siguiente.

Cartas que permiten buscar cartas en tu arsenal o ringside. Algunas cartas permiten buscar cartas en tu mazo (o pila de descarte) y ponerlas en tu mano.

- [2F/0D,Action]. *Roll Out of the Ring*. Discard up to 2 cards from your hand to your Ringside pile. Return an equal number of cards of your choice to your hand from your Ringside pile.
- [7F/6D,Submission]. *Camel Clutch*. When successfully played, look through your Arsenal for the card titled Maintain Hold and place that card in your hand, then shuffle your Arsenal.
- [13F/6D,Submission]. *Abdominal Stretch*. When successfully played, you may discard 3 cards, search through your Arsenal and put 1 card into your hand, then shuffle your Arsenal.

Cartas que causan daño colateral. Algunas cartas tienen efectos que obligan a uno de los jugadores a hacerse daño. Esto es, volcar algún número de cartas desde el tope de su **arsenal** a su **ringside**.

- [11F/9D, 1SV, Grapple]. *DDT*. When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into your Ringside pile. Opponent must discard 2 cards.
- [7F/9D, Strike]. *Discus Punch*. Reversals to this maneuver are +2D.
- [6F/0D, Action, The Rock, Unique]. *Hellfire & Brimstone*. All players discard all cards from their hands. Your opponent places the top 5 cards of his Arsenal into his Ringside pile.

Cartas que recuperan daño. Algunas cartas te permiten recuperar daño mediante pasar cartas de tu pila de descarte a tu mazo.

- [12F/7D, Submission]. *Chicken Wing*. When successfully played, shuffle 2 cards from your Ringside pile into your Arsenal.
- [4F/0D, Action]. *Recovery*. Shuffle any 2 cards from your Ringside pile back into your Arsenal. Then draw 1 card.

Otras cartas. Finalmente, hay una serie de cartas que tienen efectos únicos que no caben del todo en las categorías anteriores. Acá te dejo algunos ejemplos:

- [18F/12D, 2SV, Grapple]. *Powerbomb*. When successfully played, you may draw 1 card. Add +1D for every maneuver with the word “slam in its title in your Ring area.
- [0F/0D, Action]. *Don't Think Too Hard*. Look at the top 5 cards of an opponent's Arsenal. You may either arrange them in any order or make him shuffle his Arsenal.
- [2F/0D, Action]. *Shake It Off*. Playable only if your Fortitude Rating is less than your opponent's Fortitude Rating. Remove any 1 card in opponent's Ring area with a D value less than or equal to your total Fortitude Rating and place it into his Ringside pile.
- [15F/0D, Action]. *Shane O'Mac*. While this card is in your Ring area, at the start of your turn, before your draw segment, opponent must take the top card from his Arsenal and place it into his Ringside pile.
- [18F/0D, Action:Face]. *Pat & Gerry*. Opponent skips his next turn.
- [2F/0D, Action]. *Whaddya Got?*. Look at opponent's hand.
- [0F/0D, Action]. *Ego Boost*. Your next card played is -5F. If opponent forces you to discard a card from your hand, you may choose to discard this card from your hand and then draw up to 2 cards.
- [13F/0D, Action:Face]. *Marking Out*. Choose one: Look through your Arsenal and put 1 card in your hand, shuffle it and end your turn; or go through opponent's Arsenal and put any 3 cards into his Ringside pile, then shuffle his Arsenal.
- [10F/0D, Action]. *Maintain Hold*. Play after a successful Submission maneuver not reversed and end your turn. You and your opponent may not play maneuvers or actions until your opponent reverses the maintained Submission. On your turn, during the main segment, the Submission does its damage, along with any other abilities on the card. If a reversal is played by your opponent or is revealed while applying damage, both Maintain Hold and the Submission maneuver remain in your Ring area, but you may no longer use the ability of this Maintain Hold card.