

Carta

(20) PAR	2 - 3 - 4 - 5 - 6	Estas cartas no tienen habilidad por si solas, pero al jugarse como un par o combo ganan una habilidad *
(4) EXPLOSION	Joker	si robas esta carta y no tienes un desactivar pierdes inmediatamente. Descarta todas tus cartas incluyendo la explosion
(6) DESACTIVAR	A	Si robas una EXPLOSION puedes descartarte de esta carta para evitar perder. Si lo haces toma la carta de explosion y ponla en cualquier parte del mazo que quieras.
(5) NEGAR	K	Niega el efecto de cualquier carta excepto una EXPLOSION o DESACTIVAR. Puedes NEGAR una carta de NEGAR.
(5) VER EL FUTURO	Q	Mira las tres primeras cartas del mazo y luego vuelves a poner en el mismo orden.
(4) REVOLVER	J	Revuelve el mazo, sin mirar las cartas.
(4) ATAQUE	10	Al final de tu turno no robas carta y el siguiente jugador toma dos turnos. Si la victima de el ATAQUE juega otro ATAQUE se considera su turno terminado y el siguiente jugador toma dos turnos.
(4) PASAR	8	Inmediatamente termina tu turno sin robar cartas.
(4) FAVOR	7	Un oponente te entrega una carta de su mano, él elige la carta.

*

PAR	Roba una carta al azar del oponente
TRIO	Elige un oponente y nombra una carta, si la tiene, te la debe entregar
5 DIFERENTES	Si descartas cinco cartas diferentes puedes tomar cualquier carta que quieras de la pila de descartes



By **Cangrejococotero**

Not published yet.
Last updated 12th August, 2018.
Page 1 of 1.

Sponsored by **Readability-Score.com**
Measure your website readability!
<https://readability-score.com>