

DUELOS MATHEMON

EL DUELO COMENZARÁ SITUANDO LOS MATHEMON DE CADA JUGADOR EN SUS ESPACIOS DE FAMILIAS CORRESPONDIENTES DE MANERA QUE EL RIVAL PUEDA VER QUÉ FAMILIAS TIENES DISPONIBLES PARA ATACAR Y EMPEZAR A PREPARARSE. ADEMÁS, CADA JUGADOR ROBARÁ 3 CARTAS DE MAZO DE AYUDAS.

EL JUGADOR QUE MENOS NIVELES MATHEMON SUME SERÁ EL QUE LLEVE LA INICIATIVA (FICHA DE INICIATIVA) EN EL PRIMER TURNO. EN CASO DE EMPATE, EL JUGADOR DE MENOS EDAD COMENZARÁ LA RONDA.

SECUENCIA DEL TURNO

1. ROBAR CARTA:

EMPEZANDO POR EL JUGADOR QUE LLEVA LA INICIATIVA, LOS JUGADORES ROBARÁN UNA CARTA DEL MAZO DE AYUDAS. NO EXISTE UN LÍMITE DE CARTAS EN MANO.

2. ASIGNAR ATAQUE:

EL JUGADOR QUE TIENE LA INICIATIVA ASIGNARÁ UNO DE SUS MATHEMONS COMO ATACANTE SITUÁNDOLO EN EL CENTRO DE SU TABLERO. AUTOMÁTICAMENTE MOSTRARÁ UNA CARTA DE RETO DE LA FAMILIA Y NIVEL CORRESPONDIENTE AL MATHEMON SELECCIONADO. EL JUGADOR PUEDE ELEGIR SI DICHO RETO VA DIRIGIDO CONTRA EL ENEMIGO O CONTRA EL MISMO COLOCANDO LA FICHA DE RETO EN EL ESPACIO DISPONIBLE DE SU TABLERO O EN EL DEL ENEMIGO *(ESTA DECISIÓN DEBER SER TOMADA ANTES DE VER EL RETO)*.

3. RESPONDER AL ATAQUE:

AHORA EL JUGADOR QUE NO TIENE LA INICIATIVA SELECCIONARÁ UN MATHEMON PROPIO PARA CONTRAATACAR. MOSTRARÁ UNA TARJETA DE RETO (DE LA FAMILIA Y NIVEL CORRESPONDIENTE) QUE DEBERÁ SITUAR EN ESPACIO "RETO" DEL TABLERO QUE QUEDE DISPONIBLE.

4. AYUDAS/PENALIZACIONES EN COMBATE:

EMPEZANDO POR EL JUGADOR QUE TIENE LA INICIATIVA, SE PODRÁ JUGAR HASTA DOS CARTAS DE AYUDA PARA OBTENER BENEFICIOS A LA HORA DE ENFRENTARSE A SU RETO O PARA PENALIZAR AL RIVAL. POSTERIORMENTE LO HARÁ EL JUGADOR QUE NO TIENE LA INICIATIVA.

NOTA: SI DOS CARTAS DE AYUDA JUGADAS SOBRE EL MISMO JUGADOR TIENEN EFECTOS CONTRARIOS, EL RESULTADO SERÁ EL OBTENIDO TRAS LA APLICACIÓN DE AMBAS CARTAS. DE SER CONTRADICTORIOS, PREVALECE LA ÚLTIMA CARTA JUGADA (LA DEL JUGADOR SIN LA INICIATIVA).

5. RESOLUCIÓN DEL RETO:

LOS JUGADORES DISPONDRÁN DE **7 MINUTOS** PARA LA REALIZACIÓN DE SU RETO. ESTE TIEMPO SE PODRÁ VER ALTERADO EN CADA CASO POR EL EFECTO DE DIVERSAS CARTAS O EFECTOS.



6. PUNTUACIONES:

- CASO A: JUGADOR 1 LANZA UN RETO AL JUGADOR 2
EN CASO DE QUE UN JUGADOR LANCE UN RETO A OTRO, SE PODRÁN DAR DOS SITUACIONES. SI EL JUGADOR 2 RESUELVE EL RETO, OBTENDRÁ LA PUNTUACIÓN DE DICHO RETO (3, 2, 1). SI EL JUGADOR 2 FALLA EL RETO, SERÁ EL JUGADOR 1 QUIEN RECIBA LA PUNTUACIÓN.
- CASO B: JUGADOR LANZA UN RETO A SÍ MISMO
EN EL CASO DE QUE UN JUGADOR SE LANCE A SÍ MISMO UN RETO PARA RESOLVER LA SITUACIÓN ANTERIOR SE INVERTIRÁ. ES DECIR, SI EL JUGADOR RESUELVE EL RETO SE LLEVARÁ LA PUNTUACIÓN CORRESPONDIENTE MIENTRAS QUE SI FALLA EN LA RESOLUCIÓN DEL EJERCICIO LE OTORGARÁ PUNTOS AL JUGADOR RIVAL.

7. FINAL DEL TURNO:

LA ÚLTIMA FASE DEL TURNO CONSISTE EN LA ASIGNACIÓN DE PUNTOS. CADA JUGADOR DESPLAZARÁ SU MARCADOR DE PUNTOS A LA CASILLA CORRESPONDIENTE EN FUNCIÓN DE LOS PUNTOS CONSEGUIDOS ESA RONDA. UNA VEZ ASIGNADOS LOS PUNTOS, LA INICIATIVA PASARÁ AL OTRO JUGADOR.

8. GANADOR:

SI AL FINALIZAR EL TURNO, UN JUGADOR HA ALCANZADO LOS 10 PUNTOS SE CONSIDERARÁ GANADOR DEL DUELO. SI AL TÉRMINO DEL CUARTO TURNO, NINGÚN JUGADOR HA ALCANZADO LOS 10 PUNTOS, EL JUGADOR QUE MÁS PUNTUACIÓN TENGA SERÁ EL GANADOR (POR LOS PELOS).