

ΑΡΕΝΕΣ

Οι Αρένες παρέχουν την ευκαιρία να μονομαχήσετε σε διαφορετικές τοποθεσίες με διαφορετικούς μαχητές. Οι Αρένες παρέχουν έναν ειδικό κανόνα που ισχύει και για τους δύο μαχητές. Για να τις χρησιμοποιήσετε στις μάχες σας επιλέξτε μια τυχαία (ή μια που σας αρέσει) και ακολουθήστε τους κανόνες της κάρτες αρένας.

Σταθμός Παραγωγής Ενέργειας

Στο τέλος κάθε Γύρου, πριν γεμίσουν το χέρι τους, οι παίκτες πρέπει να ξεκαρτάρουν από 1 μπλε κάρτα από το χέρι τους ή να δεχθούν 3 ζημιά.

«Μην αφήνεις την ραδιενέργεια να σε αποσπά.» Boris Wolfram.

Ταράτσες της Νέας Υόρκης

Όποτε ένας μαχητής κερδίζει έναν Γύρο παίζοντας μια κόκκινη κάρτα, στρώξτε τον δείκτη ένα βήμα προς ώφελός σας. Αν μπορέσετε να στρώξετε τον δείκτη εκτός μετρητή, με τον τρόπο αυτό, έχετε στρώξει τον αντίπαλό σας από την ταράτσα και κερδίζετε το παιχνίδι.

() () (Αρχή) () ()

«Πρόσεξε που πατάς!» Grace Lee

Γυμναστήριο Ijzer

Οι μαχητές παίζουν με όριο χεριού 6 σε κάθε περίπτωση. Δηλαδή γέμισμα στις 6 κάρτες κλπ. Επίσης τραβάτε μια επιπλέον κάρτα για το αρχικό σας χέρι.

«Δείξε μου τι έχεις!» Renee Ijzer

Κλαμπ στο Ρίο

Όλοι οι Χαρακτηριστικοί Συνδυασμοί κάνουν διπλή ζημιά.

«Ωρα για Πάρτι!» Francisco Ferro

Κήπος των Μπουσάι

Όταν παίζετε κάρτες συνδυασμών, μπορείτε να παίζετε μια κάρτα κλειστή. Καταφέρνετε ζημιά 0, αλλά υπολογίζεται σαν να έχει όλα τα Σύμβολα Κουμπιών στο Πλαίσιο Συνδυασμού (δηλαδή μπορεί να συνδέσει δύο οποιοδήποτε κάρτε.)

«Η πραγματική δύναμη έρχεται από μέσα. Το δικό σας είδος δύναμης μπορεί να βλάψει μόνο εσάς τους ίδιους.» Kagami Yoshida

Παραλία στις Σαμόες

Κάθε φορά που κερδίζετε έναν Γύρο, στρώξτε τον δείκτη ένα βήμα προς ώφελός σας. Η μεταβλητή προστίθεται στη συνολική ζημιά που καταφέρνετε, αρκεί να κάνετε τουλάχιστον 1 ζημιά.

(+5) (+3) (+1) (-) (+1) (+3) (+5)

«Ο ωκεανός είναι πονηρός, ποτέ μην γυρίζεις την πλάτη σου στα κύματα.» Tele «Stomp» Manava

Το Στέκι του Βαακο

Όλες οι κόκκινες κάρτες καταφέρνουν μια επιπλέον ζημιά.

«Έχεις σημαντικό πρόβλημα τώρα.» Gakere Baako

Χιονισμένα Όρη

Αν και οι δύο παίκτες παίζουν κίτρινες κάρτες, παίρνουν από 10 ζημιά. Ωστόσο, αν η κάρτα σας έχει Προτεραιότητα, αγνοείτε τη ζημιά αυτή.

«Κάντε ελαφριά βήματα, εκτός κι αν θέλετε να ξεκινήσετε μια χιονοστοιβάδα.» Sno Storm

Κινεζική Παροικία

Αν και οι δύο παίκτες παίζουν επιθέσεις, δεν μπορεί κανένας να κάνει συνδυασμό, αλλά αυτός με την μικρότερη Εκκίνηση δέχεται 7 ζημιά. Σε περίπτωση ισοπαλίας στην εκκίνηση, δέχονται και οι δύο τη ζημιά.

«Η αντίσταση δεν έχει νόημα, ακολουθήστε το ρυθμό μας!» Lu Yan

Στενό του L.A.

Όταν κερδίζετε έναν Γύρο, αντί να κάνετε ζημιά, μπορείτε να επιστρέψετε κάρτες από τη στοίβα ξεσκαρταρισμένων σας στην κορυφή της τράπουλάς σας, σε αριθμό ίσο με το ποσό της ζημιάς που θα είχατε καταφέρει (στρογγυλοποίηση προς τα πάνω).

«Εμπιστεύου με, θα τρελαθείς!» Ruby Fox

ΔΕΙΚΤΗΣ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗΣ

Οι πύο γενναίοι παίκτες μπορεί να θέλουν να συμπεριλάβουν τον Δείκτη Αδρεναλίνης στο παιχνίδι. Ο δείκτης δίνει πλεονέκτημα ζημιάς +3 στον παίκτη που θα κερδίσει δύο συνεχόμενους Γύρους.

Ο δείκτης ξεκινάει κλειστός στο παιχνίδι, στο κέντρο του τραπεζιού. Όταν κερδίσετε έναν Γύρο, μετακινείτε τον δείκτη ένα «βήμα» προς τα εσάς. Δηλαδή αν βρίσκεται στο κέντρο του τραπεζιού, τον παίρνετε στην Καρτέλα του Χαρακτήρα σας. Αν βρίσκεται στην Καρτέλα Χαρακτήρα του αντιπάλου, τον μετακινείτε στο κέντρο του τραπεζιού. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο δείκτης παραμένει στην τρέχουσα θέση του.

Αν κερδίσετε έναν Γύρο με τον δείκτη ήδη στην καρτέλα σας, μπορείτε να τον γυρίσετε πλευρά. Μόλις γυρίσει, παραμένει γυρισμένος για το υπόλοιπο παιχνίδι.

Οι παίκτες που έχουν ανοιχτό δείκτη Αδρεναλίνης στην Καρτέλα Χαρακτήρα τους μπορούν να καταφέρνουν επιπλέον 3 ζημιά σε Γύρο που κερδίζουν ή έρχονται ισόπαλοι.