



WARHAMMER UNDERWORLDS: REGLAS FORMATO RIVALES

Rivales es un formato que emplea exclusivamente de mazos Rivales. El mazo Rival de una banda es un mazo compuesto por cartas que solo muestran el símbolo de esa banda, lo que significa que si tienes al menos una banda tienes todo lo que necesitas para participar en este formato competitivo. El formato se actualiza regularmente con nuevas bandas y nuevos mazos Rival universales, que cualquier banda puede usar.


BANDAS

Pueden utilizarse en el formato Rivales todas las bandas de Warhammer Underworlds que cuenten al menos con 12 cartas de objetivo de facción y 20 cartas de poder de facción, de las cuales no más de la mitad pueden ser gambitos.

Si una banda no tiene cartas de facción suficientes para construir un mazo completo de objetivos o poderes, como es el caso de algunas de las bandas antiguas, solo puede usarse en el formato Rivales en combinación con un mazo Rival universal.

CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

En el formato Rivales, una banda debe tener uno de lo siguiente:

- Un mazo Rival que solo incluya cartas con el símbolo de esa banda.
- **Poder ilusorio**  (mazo Rival universal de Harrowdeep)
- **Profundidades letales**  (mazo Rival universal de Nethermaze)
- Un mazo Rival universal de la temporada Gnarlwood (la caja incluye un mazo Rival de temporada).

TABLEROS

Pueden usarse los siguientes tableros de juego en el formato Rivales:

Tableros de la Caja de inicio (Refractor del Alma, Mazmorra Maldita, Disco de Estrellas Shyishiano, Pozo Espejado)

Tableros de Harrowdeep (Motores del Ultimátum, Alacena Profana, Cámara del Génesis, Salón de la sublimación)

Tableros de Nethermaze (La Ciénaga Inevitable, El Rizo Torturado, Columnas del Olvido, Las Profundidades Abisales)

Tableros de Gnarlwood (Maraña Nieblafétida, Pantano Azotado, Anillos Viscerales, Paraje de Mudadas)

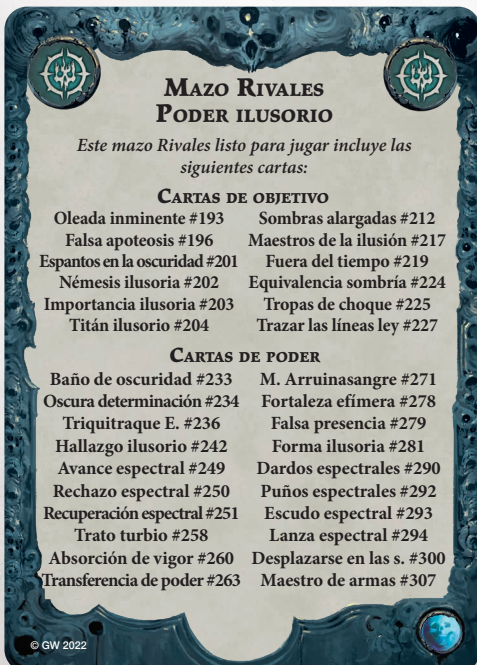
AL MEJOR DE TRES PARTIDAS

En el formato “al mejor de tres partidas”, los jugadores no pueden usar la misma cara de un tablero de juego más de una vez por encuentro de un evento: esto significa que deben llevar consigo y usar un mínimo de dos tableros de juego diferentes en total (pudiendo elegir entre cuatro caras de tablero). Un jugador podría, por ejemplo, usar Maraña Nieblafétida en su primera partida, Anillos Viscerales en su segunda partida (que es el reverso de Maraña Nieblafétida) y Paraje de Mudadas en su tercera partida.

Además, en la segunda partida de Al mejor de tres partidas, no desempates en el paso 2 del despliegue (el paso de Colocar los tableros). En su lugar, se da por sentado que el jugador que perdió el desempate en la primera partida ha ganado el desempate de la segunda. Si el encuentro no se decide al finalizar la segunda partida, desempata de la manera normal en este paso de la tercera partida.

LISTAS DE MAZOS

Estas cartas de referencia enumeran las cartas incluidas en dos mazos Rival: Poder ilusorio y Profundidades letales. Estos mazos vienen ya contruidos y listos para usarse.



**MAZO RIVALES
PODER ILUSORIO**

Este mazo Rival listo para jugar incluye las siguientes cartas:

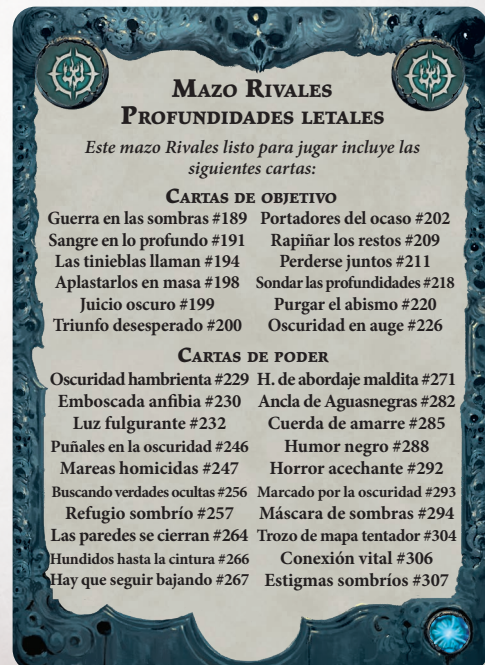
CARTAS DE OBJETIVO

Oleada inminente #193	Sombras alargadas #212
Falsa apoteosis #196	Maestros de la ilusión #217
Espantos en la oscuridad #201	Fuera del tiempo #219
Némesis ilusoria #202	Equivalencia sombría #224
Importancia ilusoria #203	Tropas de choque #225
Titán ilusorio #204	Trazar las líneas ley #227

CARTAS DE PODER

Baño de oscuridad #233	M. Arruinasangre #271
Oscura determinación #234	Fortaleza efimera #278
Triquitraque E. #236	Falsa presencia #279
Hallazgo ilusorio #242	Forma ilusoria #281
Avance espectral #249	Dardos espectrales #290
Rechazo espectral #250	Puños espectrales #292
Recuperación espectral #251	Escudo espectral #293
Trato turbio #258	Lanza espectral #294
Absorción de vigor #260	Desplazarse en las s. #300
Transferencia de poder #263	Maestro de armas #307

© GW 2022



**MAZO RIVALES
PROFUNDIDADES LETALES**

Este mazo Rival listo para jugar incluye las siguientes cartas:

CARTAS DE OBJETIVO

Guerra en las sombras #189	Portadores del ocaso #202
Sangre en lo profundo #191	Rapiñar los restos #209
Las tinieblas llaman #194	Perderse juntos #211
Aplastarlos en masa #198	Sondar las profundidades #218
Juicio oscuro #199	Purgar el abismo #220
Triunfo desesperado #200	Oscuridad en auge #226

CARTAS DE PODER

Oscuridad hambrienta #229	H. de abordaje maldita #271
Emboscada anfibia #230	Ancla de Aguasnegras #282
Luz fulgurante #232	Cuerda de amarre #285
Puñales en la oscuridad #246	Humor negro #288
Mareas homicidas #247	Horror acechante #292
Buscando verdades ocultas #256	Marcado por la oscuridad #293
Refugio sombrío #257	Máscara de sombras #294
Las paredes se cierran #264	Trozo de mapa tentador #304
Hundidos hasta la cintura #266	Conexión vital #306
Hay que seguir bajando #267	Estigmas sombríos #307