

No Game Over



Set Up

Jugadores

- 3 cartas de Item.
- 3 cartas de Level.
- 3 vidas.

Mesa

- Se barajan por separado los 3 mazos de cartas (Item, Level y Final Boss) y se forman 3 pilas boca abajo, dejando hueco para los respectivos descartes.
- Reserva de vidas.
- Reserva de fichas "1st Round".

Fases del juego

Fases del turno:

- Inicio y final (opcional): Jugar/descartar cartas hasta quedarse con máximo 5:
 - Equipo (límite de objetos).
 - Objetos de uso único y maldiciones (sólo si tienen más de 1 vida).
 - Descartar 3 cartas para ganar 1 vida (sólo si se tienen menos de 5 vidas).
- Level: Se toma una carta de Level pudiendo obtener:
 - Una maldición: Se ejecuta el efecto.
 - Un enemigo: Se contabiliza la fuerza (vidas + equipo) para derrotarlo. El resto puede añadir un único enemigo de su mano y todas las cartas de uso único que quieran. Se puede contrarrestar. Resultados:
 - Victoria: Se gana 1 vida y la recompensa.
 - Derrota: Se intenta huir (dado 1/2). Si no, se pierde 1 vida. Tras 2 rondas sin recompensa se puede robar 1 carta (1st Round).

Fin de la partida

La partida finaliza cuando se cumple una de las dos condiciones de victoria:

- Un jugador con 6 vidas derrota un Final Boss.
- Sólo queda un jugador con, al menos, 1 vida.