



**DOCUMENTO ACTUALIZADO DE
REGLAS (D.A.R.) Versión 1.0**

**MITOS Y LEYENDAS
FORMATO PRIMER BLOQUE
JULIO 2021**

INDICE

1.- INTRODUCCIÓN	4
2.- CARTAS PROHIBIDAS	4
3.- EDICIONES DE PRIMER BLOQUE	5
4.- CLARIFICACIÓN DE CONCEPTOS DE JUEGO Y JUGABILIDAD DE CARTAS	6
4.1 Elementos que componen una carta	6
4.1.1 Nombre	6
4.1.2 Coste de Oro	6
4.1.3 Símbolo de carta	6
4.1.4 Caja de texto	6
4.1.5 Raza	6
4.1.6 Frecuencia	7
4.1.7 Texto épico	7
4.1.8 Código de coleccionista	8
4.2 Tipos de Cartas	8
4.2.1 Aliados	8
4.2.2 Armas	10
4.2.2.1 Armas en Línea de Apoyo	11
4.2.3 Talismanes	11
4.2.4 Tótems	11
4.2.5 Oros	12
4.3 Zonas de Juego	13
4.3.1 Mazo Castillo	13
4.3.2 Reserva de Oro	13
4.3.3 Zona de Oro Pagado	13
4.3.4 Línea de Defensa	14
4.3.5 Línea de Ataque	14
4.3.6 Línea de Apoyo	14
4.3.7 Cementerio	14
4.3.8 Zona de Destierro	14
4.3.9 Zona de Efectos Permanentes	14
4.3.10 Mano	15
4.4 Controlador y Dueño	15
4.4.1 Controlador	15
4.4.2 Dueño	15
4.4.3 Cambiar una carta de Controlador	15
4.5 Bajar / Poner en juego / Jugar	16
4.5.1 Bajar / Poner en juego	16
4.5.2 Jugar	16
4.5.3 Pasos para jugar una carta	17

4.5.4	Objetivo	18
4.6	Habilidades y Efectos.....	19
4.6.1	Composición de una habilidad	19
4.6.1.1	Restricciones de Activación	19
4.6.2	Pasos para utilizar una Habilidad	19
4.6.3	Habilidades Activadas	20
4.6.4	Habilidades Disparadas.....	20
4.6.5	Habilidades Continuas.....	20
4.6.6	Prioridades	21
4.6.7	Resolución de múltiples Habilidades.....	21
4.6.8	Tipos de Efectos.....	24
4.6.8.1	Efectos Dirigidos	24
4.6.8.2	Efectos Universales.....	24
4.6.9	Resolución de los Efectos	24
4.6.10	Duración de un Efecto	26
4.6.11	Auto-Referencia	27
4.7	Anulación	28
4.8	Cancelación	28
4.9	Redirección.....	30
4.10	Prevención	30
4.11	En respuesta.....	31
4.11.1	En respuesta a una Fase de juego	32
4.12	Afectar	32
4.12.1	Afectar a un jugador	32
4.13	Condición de tener en juego solo una copia de una carta	33
4.14	Regla de Oro.....	33
5.-	FASES DEL JUEGO.....	34
5.1	Fase de Agrupación.....	34
5.2	Fase de Vigilia.....	34
5.3	Batalla Mitológica.....	35
5.3.1	Declaración de Ataque.....	35
5.3.2	Declaración de Bloqueo	35
5.3.3	Guerra de Talismanes	35
5.3.4	Asignación de Daño	36
5.4	Fase Final	37
5.5	Final del Turno	37
6.-	GLOSARIO.....	38

1.- INTRODUCCIÓN

El Documento Actualizado de Reglas (DAR) es un archivo de reglas elaborado por la Comunidad de Primer Bloque, cuya finalidad es aclarar dudas y explicar conceptos referentes al Formato Primer Bloque de Mitos y Leyendas, pasando a ser una guía de reglas tanto para jueces como para jugadores. Por lo tanto, puede ser usado como base para resolver cualquier posible conflicto de reglas.

En este documento se aclarará cómo se utilizarán las Habilidades y eventos que suceden durante los duelos, usando como base la forma de jugar las cartas como originalmente se hacía entre los años 2003 a 2005, además de utilizar como guía base el DAR publicado en abril de 2005. Todo esto en conveniencia de un juego más equilibrado y sano para la Comunidad de Primer Bloque de Mitos y Leyendas, ya sea de manera competitiva o casual.

También se mostrará la forma en que se utilizarán ciertas mecánicas, considerando la manera en que antiguamente se utilizaban ciertas Habilidades y erratas. Además, se tomará paralelamente como base el **Oráculo 2021**, el cual se enfocará en la clarificación de cartas en que su Habilidad o forma de jugar lo requieran.

2.- CARTAS PROHIBIDAS

No existen cartas prohibidas dentro del Formato Primer Bloque. Se estará revisando continuamente si en algún momento es necesario incluir alguna carta en esta lista.

3.- EDICIONES DE PRIMER BLOQUE

El Formato Primer Bloque abarca solo las ediciones y expansiones especificadas dentro de esta Sección, por lo que se entiende que pueden usarse todas las cartas detalladas para el Formato Primer Bloque, y excluye el resto de las cartas que no esté dentro del mismo. Las ediciones que conforman el Formato de Primer Bloque son las siguientes:

- ES : Espada Sagrada
- CR : Cruzadas
- HE : Helénica
- IM : Imperio
- HD : Hijos de Daana
- TA : Tierras Altas
- DR : Dominios de Ra
- EN : Encrucijada
- PE : Carta Promocional

Además, se incluye la siguiente lista de Cartas Promocionales oficiales de Primer Bloque en la cual, luego del nombre de cada carta, le sigue la edición a la que pertenecen, y se consideran “Carta Única” (sólo puede incluirse una copia de estas cartas en la construcción de un Mazo).

- PE – 001 Cruz Templaria – Cruzadas
- PE – 002 Simón de Montfort – Cruzadas
- PE – 003 Federico Barbarroja – Cruzadas
- PE – 004 Maza de Guerra – Cruzadas
- PE – 005 Mensajero de la Libertad – Espada Sagrada
- PE – 006 Cruzada de los Niños – Cruzadas
- PE – 007 Espada Sagrada – Espada Sagrada
- PE – 008 Cruzadas – Cruzadas
- PE – 009 Helénica – Helénica
- PE – 010 Imperio – Imperio
- PE – 011 Micenas – Helénica
- PE – 012 Fundación de Thebas – Helénica
- PE – 013 Hijos de Daana – Hijos de Daana
- PE – 014 Tuatha de Danaan – Hijos de Daana
- PE – 015 Bran – Hijos de Daana
- PE – 016 Letanía – Tierras Altas
- PE – 017 Tierras Altas – Tierras Altas
- PE – 018 Minas de Gruash – Tierras Altas
- PE – 019 Dominios de Ra – Dominios de Ra
- PE – 020 Dendera – Dominios de Ra
- PE – 021 Relámpago Arcano – Dominios de Ra
- PE – 022 Colosos Hititas – Dominios de Ra
- PE – 023 Seshat – Dominios de Ra
- PE – 024 Encrucijada - Encrucijada
- PE – 025 Abismo - Encrucijada
- PE – 026 Consumir las Aguas - Encrucijada
- PE – 027 Escudo Celestial – Encrucijada

Sumado a lo anterior, las cartas de productos especiales como Caballo de Troya, Líber Dominus Arcano, Pirámide del Ka, las ediciones Compendium CO & ECO y las reediciones de Primer Bloque desde el año 2019 en adelante, respetarán las aclaraciones del **Oráculo 2021**. A su vez, las cartas que no están mencionadas en dicho documento respetarán las características originales de sus respectivas ediciones.

4.- CLARIFICACIÓN DE CONCEPTOS DE JUEGO Y JUGABILIDAD DE CARTAS

4.1 Elementos que componen una carta

4.1.1 Nombre

El nombre de la carta está impreso en el costado izquierdo de ella. Al hacer referencia al concepto de “Nombrar una carta” se refiere a usar específicamente el nombre impreso en una carta.

4.1.2 Coste de Oro

Corresponde al número impreso en la esquina superior derecha de la carta. Representa la cantidad de Oros necesarios para pagar el Coste de una carta.

- Si una Habilidad o efecto dice “reduce el Coste de X”, esta reducción de Coste sólo se aplica al momento de jugar la carta. Las cartas entran en juego con su Coste impreso.
- En cualquier zona de juego y fuera de él, las cartas mantienen su Coste impreso, a menos que una Habilidad o efecto especifique lo contrario.
- Una Habilidad o efecto de Reducción de Coste no puede reducir el Coste de una carta a menos de 0. Para efectos de juego, 0 es un Coste válido tanto para jugar cartas de Coste 0 como para utilizar Habilidades que indiquen Costes.

4.1.3 Símbolo de carta

El símbolo de una carta se define con el ícono impreso en la esquina superior izquierda de la carta, que a su vez señala el tipo de carta (Aliado, Arma, Talismán, Tótem). El símbolo de las cartas de Oro, en cambio, se ubica en la esquina superior derecha de la carta.

Solo las cartas de Aliado tienen un valor numérico impreso dentro del ícono de Aliado.

4.1.4 Caja de texto

Contiene la Habilidad de las cartas. Cuando se quita o elimina la Habilidad de una carta por un efecto o Habilidad, se trata como si ésta estuviese en blanco, a menos que alguna carta especifique lo contrario.

4.1.5 Raza

La Raza sólo la pueden tener impresa las cartas de Aliado, y se encuentra descrita bajo el ícono de Fuerza.

Cuando una carta se “considera” de una Raza, especificada por alguna Habilidad o efecto, esta nueva Raza es adicional a la primera, quedando esta carta con 2 Razas. Solo podría reemplazar su Raza original si una carta o efecto lo indica expresamente en su Habilidad.



Ejemplo 1:

Murallas de Adriano (C: 2, Tótem. *Mientras tengas Murallas de Adriano en juego, en tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes nombrar una Raza de Aliado que tengas en juego. Durante el turno todos tus Aliados serán de esa Raza.*)

Murallas de Adriano especifica que, al nombrar una Raza, todos los Aliados de su Controlador adquieren una nueva Raza hasta la Fase Final, independiente de su Raza original. Por consiguiente, esto significa que también adquieren atribuciones asociadas a la Raza nombrada.

4.1.6 Frecuencia

La frecuencia que tienen las cartas se expresa en el rango que presenta cada carta. Estos rangos, que se especifican con un color de símbolo de frecuencia ubicado al costado derecho de la caja de texto de una carta, son los siguientes:

- **Vasallos:** Son cartas comunes, con el ícono azul o verde impreso en la carta.
- **Cortesianos:** Son cartas infrecuentes, con el ícono rojo impreso en la carta.
- **Reales:** Son cartas raras, que tienen un ícono dorado impreso en la carta.

Cabe destacar que todas las cartas promocionales (también llamadas “cartas promo”) se consideran como Carta Única. Además, mantienen su frecuencia original.



Ejemplo 2:

Simón de Montfort (C: 3, F: 2, Aliado, Raza: Caballero. *En tu Fase de Vigilia y una vez por turno, genera 2 Oros para pagar el Coste de un Tótem.*)

Esta carta fue impresa 2 veces en la extensión Cruzadas: con frecuencia Cortesano y como carta promocional. Por tanto, para efectos de juego se considera como Carta Única y mantiene su frecuencia original (Cortesano).

Además, toda edición o reedición posterior de una carta, mantendrá la frecuencia original de la primera edición de dicha carta, a menos que se especifique lo contrario.



Ejemplo 3:

Tótem de Nwyre (C: 3, Tótem. *Paga 1 de Oro y Roba una carta.*)

Algunas cartas como **Tótem de Nwyre** fueron impresas durante el año 2020 con una versión real (foil) de ellas. Sin embargo, para efectos de juego mantiene su frecuencia original (Cortesano).

4.1.7 Texto épico

Se ubica dentro de la ilustración de la carta. No tiene incidencia en el juego. Contiene leyendas relacionadas con la carta y la sitúan dentro de un contexto histórico, mítico o legendario.

4.1.8 Código de coleccionista

El código de coleccionista impreso en la carta está dividido en 3 partes, conformado por la siguiente forma:

- **XX – YY / ZZZ EDICIÓN**

El detalle para identificar una carta está basado en el número de colección, donde:

- **XX:** Es el número de la carta dentro de la edición.
- **YY:** Es el número total de cartas dentro de la edición.
- **ZZZ EDICIÓN:** Indica la edición de la carta. Ejemplos: Primera Edición, Segunda Edición, Edición Especial, etc.

Las cartas promocionales están descritas de una forma distinta, especificadas como:

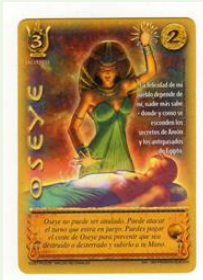
- **CARTA PROMO**
- **CARTA PROMOCIONAL 2° ERA**

4.2 Tipos de Cartas

4.2.1 Aliados

Se identifican por el símbolo de Fuerza, y son la base de la batalla dentro del juego. Los Aliados mantienen su Fuerza impresa en cualquier zona fuera del juego (Mazo Castillo, Cementerio y Zona de Destierro).

Un Aliado, para ser declarado atacante, debe moverse desde la Línea de Defensa a la Línea de Ataque. Además, como requisito principal debe haber estado en juego bajo el control del jugador desde el principio de su última Fase de Agrupación. La excepción a esta regla se especifica por la Habilidad que omite esta restricción para ser declarado atacante descrita, por ejemplo, como: “Puede atacar el turno que entra en juego”.



Ejemplo 4:

Oseye (C: 2, F: 3, Aliado, Raza: Sacerdote. *Oseye no puede ser anulado. Puede atacar el turno que entra en juego. Puedes pagar el Coste de Osete para prevenir que sea Destruído o Desterrado y subirlo a tu Mano*).

Oseye al indicar en su Habilidad que puede atacar el turno que entra en juego, hace excepción a la regla de que un Aliado debe estar bajo el control del jugador desde el principio de su última Fase de Agrupación para ser declarado atacante.

Cuando una carta se “Considera” un Aliado, no implica que esté entrando en juego, y desde ese momento es afectada por las mismas restricciones que cualquier Aliado para ser declarado atacante. Es decir, si esa carta no estuvo en juego desde el comienzo de la última Fase de Agrupación de su Controlador, no puede ser declarada atacante, a menos que su Habilidad especifique lo contrario.

Cuando una carta se “Considera” un Aliado, ésta se mueve a la Línea de Defensa de su Controlador. Una vez concluye el efecto, la carta vuelve a su tipo original y regresa a la Línea de Apoyo, en caso de ser Tótem; en caso de ser Oro, regresa a la Zona de Oro Pagado; y en caso de ser Arma, regresa a su portador (o a la Línea de Apoyo, según lo indique el Arma).



Ejemplo 5:

Transmutación (C: 3, Talismán. *En tu Fase de Vigilia, tus Tótems pierden su Habilidad y se consideran Aliados con Fuerza igual a su Coste hasta la Fase Final*).

Transmutación permite al Jugador Activo “Considerar” todos sus Tótems como Aliados con Fuerza igual a su Coste (además de perder sus Habilidades), brindándoles todos los atributos y restricciones que afectan a los Aliados.

La Fuerza impresa de un Aliado puede ser cambiada por un efecto llamado **Modificador de Fuerza**, que se refiere a aquellas Habilidades o efectos que alteren la Fuerza impresa de uno o más Aliados, teniendo los siguientes casos:

- **Aumentar:** Referido a cualquier efecto que aumente la Fuerza de una carta.



Ejemplo 6:

Ofrenda a los Dioses (Oro. *Si Ofrenda a los Dioses está en tu Reserva de Oro, todos tus Aliados de Raza Olímpico ganan 1 a la Fuerza*).

Corresponde a un Modificador de Fuerza que, estando en la Reserva de Oro de su Controlador, sus Aliados de Raza Olímpico aumentarán 1 a su Fuerza. Este Modificador se pierde si el Controlador decide pagar Ofrenda a los Dioses, es decir, mover este Oro a la Zona de Oro Pagado.

- **Disminuir:** Referido a cualquier efecto que disminuya la Fuerza de una carta.



Ejemplo 7:

Dardos Envenenados (C: 1, Arma. *En tu Fase de Vigilia, su portador gana -1 a la Fuerza permanentemente*).

Corresponde a un Modificador de Fuerza que, en cada Fase de Vigilia del Controlador del Arma, su portador disminuirá su Fuerza en 1 permanentemente, hasta un mínimo de 0.

- **Duplicar:** Referido a un efecto que exactamente duplique la Fuerza actual de una carta.



Ejemplo 8:

Tancredo (C: 3, F: 2, Aliado, Raza: Caballero. *Si Tancredo es declarado atacante, duplica su Fuerza*).

Corresponde a un Modificador de Fuerza que, al momento de declarar ataque, se dispara la Habilidad de Tancredo, duplicando su Fuerza actual hasta la Fase Final.

- **Establecer:** Referido a un efecto que cambia a un número específico la Fuerza de una carta. Sin embargo, después de esto puede continuar Modificando su Fuerza nuevamente.



Ejemplo 9:

Org, el Hechicero (C: 2, F: 0, Aliado, Raza: Dragón. *En Guerra de Talismanes, puedes pagar 2 Oros para que un Aliado oponente tenga Fuerza 0 hasta la Fase Final*).

Misil Mágico (C: 2, Talismán. *En Guerra de Talismanes, elige entre Robar 2 cartas o que un Aliado gane +2 a la Fuerza hasta la Fase Final*).



Org, el Hechicero corresponde a un Modificador de Fuerza que, en Guerra de Talismanes, su Controlador puede pagar 2 de Oro para establecer la Fuerza de un Aliado oponente en 0. No obstante, dicho Aliado oponente puede volver a Modificar su Fuerza mediante jugar una carta o la utilización de alguna Habilidad que así lo permita, como por ejemplo jugando **Misil Mágico**, teniendo la posibilidad de aumentar la Fuerza del Aliado en 2 hasta la Fase Final, o hasta que se juegue una carta y/o se utilice una Habilidad que modifique nuevamente la Fuerza de dicho Aliado oponente.

4.2.2 Armas

Son cartas que entregan, por lo general, Modificadores de Fuerza y/o nuevas Habilidades a los Aliados. Al jugarlas requieren un Aliado como Objetivo válido para ser cargadas o portadas a él. Si no existe un Aliado que sea un portador válido, el Arma no puede ser jugada.

Los Aliados solo pueden portar un Arma, a menos que una Habilidad indique lo contrario.

El Aliado, para ser un portador válido, debe cumplir algunos requisitos básicos:

- En caso de ser otro tipo de carta, ésta debe Considerarse un Aliado.
- Cumplir requerimientos de Raza, en caso de que existan.
- Cumplir requerimientos de Fuerza o Coste, en caso de que existan.

Si un Arma, en algún momento del juego, está anexada a un portador no válido, el Arma es *puesta en el Cementerio* de su Dueño. Para efectos de juego, se considera que “sale del juego”.

Ejemplo 10:



Ser de Arena (C: 2, Talismán. *Elige un Oro de tu Reserva de Oro y ponlo en tu Línea de Defensa, este Oro pierde su Habilidad hasta la Fase Final y se Considera un Aliado con Fuerza igual al número de Oros en tu Reserva de Oro. En la Fase Final, si permanece en juego, ponlo en tu Reserva de Oro*).

Al jugar **Ser de Arena**, su Controlador elige uno de sus Oros en su Reserva de Oro para que se Considere un Aliado con Fuerza igual al número de Oros que tenga en su Reserva de Oro. Si jugó este Talismán en su Fase de Vigilia, entonces el Oro Considerado como Aliado pasa a ser portador válido para cargar un Arma en dicho Oro. Si este Oro permanece en juego en la Fase Final, entonces el Oro regresa a la Reserva de Oro de su Controlador, y el Arma es puesta en el Cementerio de su Dueño, debido a que el Oro ya dejó de Considerarse un Aliado, por lo que ya no es portador válido del Arma.

En caso de que un Aliado que puede portar más de un Arma, si ya tiene anexadas 2 o más Armas a él, y por alguna Habilidad o efecto de otra carta pierde su Habilidad, el Controlador del Aliado portador debe elegir una de las Armas para que quede portada al Aliado, y el resto deben ser puestas en el Cementerio de su Dueño.

Si una Habilidad o efecto de una carta hace que un Aliado que porte una o más Armas pierda su Habilidad, solo el Aliado se verá afectado. Sin embargo, el Arma seguirá entregándole sus Modificadores de Fuerza y/o Habilidades propias debido a que, para efectos de juego, son Habilidades independientes.

Cuando un Aliado portador sale del juego hacia cualquier zona, todas las Armas portadas en él son enviadas a la misma zona que el portador del Arma.

Las Armas son el único tipo de carta que pueden ser jugadas directamente en un Aliado oponente, sin que la carta lo especifique. De esta manera, su Controlador puede utilizar su Habilidad.

4.2.2.1 Armas en Línea de Apoyo

Existen Armas que pueden ser jugadas en la Línea de Apoyo, tal como los Tótems, incluso si el jugador no posee Aliados en juego. Las Habilidades de las Armas jugadas en la Línea de Apoyo solo pueden ser utilizadas si su Controlador tiene al menos un Aliado en su zona de juego. Si no tiene Aliados, el Arma queda en juego en la Línea de Apoyo, pero su Habilidad no puede ser utilizada hasta que tenga al menos un Aliado en juego. Por regla general, no se pueden jugar Armas en la Línea de Apoyo, a no ser que una Habilidad lo permita.

Las Armas que se juegan en Línea de Apoyo solo pueden ser jugadas en el campo de su Dueño.

4.2.3 Talismanes

Son cartas con variados efectos y que, al ser jugadas, se resuelven y son puestas en el Cementerio.

Algunos Talismanes requieren de Objetivos de cartas en juego para ser jugados, debido a que esta es su condición de juego, por lo que deben poder seleccionarse estos Objetivos para poder jugar el Talismán (siguiendo los pasos descritos en el punto **4.5.3 Pasos para Jugar una carta**). De lo contrario, el Talismán no puede ser jugado y permanece en su zona de origen.

Para jugar un Talismán *deben cumplirse el 100% de sus requisitos, lo que no implica que se deba resolver el 100% de sus efectos*, y ponerse en el Cementerio automáticamente por lo que, al final de su resolución, se considera que la carta ya se encuentra en el Cementerio.

Los Talismanes se resuelven durante la transición de la Mano al Cementerio, es decir, si un Talismán dice “Baraja tu Cementerio con tu Mazo Castillo”, ese Talismán no será Barajado en el Mazo Castillo, ya que primero se debe resolver el efecto (en la medida de lo posible) y luego se pone en el Cementerio.

4.2.4 Tótems

Son cartas que aplican ciertas condiciones al desarrollo del juego, afectando a cartas y/o jugadores.

Los Tótems siguen los mismos pasos explicados en el punto **4.5.3 Pasos para Jugar una carta**, y entran en juego en la Línea de Apoyo de su Controlador.

Cuando un Tótem se Considera un Aliado, debe ser ubicado en la Línea de Defensa de su Controlador, y se rige bajo las mismas restricciones a las que se someten los Aliados. Es decir, si ese Tótem (ya Considerado un Aliado) no estuvo en juego desde el comienzo de la última Fase de Agrupación de su Controlador, no puede ser declarado atacante. Cuando el efecto termina, y si permanece en juego, el Tótem es ubicado de regreso en la Línea de Apoyo de su Controlador.

4.2.5 Oros

Los Oros son el recurso básico del juego y con el que se pagan los Costes de cartas o Habilidades. Solo se puede jugar un Oro por turno, al inicio de la Fase de Vigilia. Sin embargo, si el jugador utiliza alguna Habilidad que permita jugar más Oros, puede hacerlo.

El Oro inicial con el que se comienza el juego debe ser un Oro sin Habilidad.

Para efectos de juego, existen tres tipos de Oro:

- **Oros sin Habilidad:** Son aquellos Oros que no tienen caja de texto de Habilidad. Pueden utilizarse hasta tres copias de un Oro sin Habilidad en la construcción del Mazo Castillo, como cualquier carta que no especifique ser Carta Única.
- **Oros con Habilidad:** Son aquellos Oros que tienen una caja de texto con una Habilidad determinada. Como toda carta, solo pueden utilizarse hasta tres copias de un Oro con Habilidad en la construcción del Mazo Castillo, a excepción de los Oros que especifiquen ser Carta Única.
- **Oros Virtuales:** Estos Oros son *generados* por Habilidades y/o efectos. No se consideran cartas en juego y no existen en ninguna zona de juego. Los Oros Virtuales no pueden ser Destruídos, ni Desterrados por Habilidades o efectos, ni tampoco para pagar Costes que requieran “Destruir un Oro” o “Desterrar un Oro”. Toda Habilidad o efecto que mencione el concepto de “generar”, se refiere a Oros Virtuales, y se pueden pagar como el jugador estime conveniente.

Los Oros se consideran cartas sin Coste. Debido a lo anterior, los Oros no son Objetivo válido para Habilidades que hagan referencia a Coste de cartas.



Ejemplo 11:

Afrodita (C: 3, F: 1, Aliado, Raza: Olímpico. *En tu Fase de Vigilia y una vez por turno, nombra un tipo de carta que no sea Talismán. A continuación, mira la primera carta de tu Mazo Castillo y, si es de ese tipo, juégala sin pagar su Coste. Si no lo es, Barájala en el Mazo Castillo.*)

Afrodita indica que, al jugar una carta sin pagar su Coste, las cartas de Oro no pueden ser jugadas debido a que no poseen Coste.



Ejemplo 12:

Relámpago Arcano (C: 1, Talismán. *Redirige un efecto oponente que afecte una de tus cartas a otra carta en juego. Tu oponente Bota tantas cartas como Coste tenga la nueva carta afectada.*)

Relámpago Arcano permite redirigir un efecto a otra carta en juego, siempre y cuando la nueva carta sea un Objetivo válido para ello. Por tanto, la nueva carta afectada no puede ser una carta de Oro debido a que no posee Coste.

4.3 Zonas de Juego

En Mitos y Leyendas, el juego utiliza espacios definidos para cada carta. Estos espacios son conocidos como *Zonas de Juego*. Cada zona de juego cumple una función específica que se detalla a continuación.



Figura 1: Zonas de Juego.

4.3.1 Mazo Castillo

Es el conjunto de cartas que compone el Mazo de los jugadores. Contiene las cartas que necesitarán para desarrollar la estrategia de cada uno de ellos, y recibe el Daño de los ataques oponentes. Un Mazo Castillo debe estar compuesto por 50 cartas, incluido el Oro inicial.

Si en algún momento del juego un jugador no tiene cartas en su Mazo Castillo, perderá el juego.

4.3.2 Reserva de Oro

En esta zona se juegan los Oros que se utilizarán para pagar el Coste de cartas y Habilidades. Cada jugador comienza el juego con un Oro sin Habilidad en su Reserva de Oro, y podrán ir agregando Oros turno tras turno.

4.3.3 Zona de Oro Pagado

Es la zona hacia donde se mueven los Oros que se pagan, o son movidos a esta zona por algún efecto o Habilidad de otra carta, y permanecen allí hasta la siguiente Fase de Agrupación.

4.3.4 Línea de Defensa

En esta zona de juego se encuentran los Aliados que entran en juego cada turno, y desde allí pueden bloquear los ataques oponentes.

4.3.5 Línea de Ataque

Durante la Batalla Mitológica, los Aliados declarados atacantes se mueven a esta zona para diferenciarlos de los Aliados que no lo hacen. Además, los Aliados en la Línea de Ataque no pueden bloquear ataques oponentes. En cada Fase de Agrupación, los Aliados en la Línea de Ataque vuelven a la Línea de Defensa.

4.3.6 Línea de Apoyo

En esta zona de juego se encuentran los Tótems y Armas que entran en juego, y permanecen allí hasta que alguna Habilidad o efecto de carta haga que salgan del juego, o cambien de Controlador o de zona.

4.3.7 Cementerio

El Cementerio reúne las cartas que son Puestas, Destruídas, Descartadas, y las cartas que Bota un jugador desde el Mazo Castillo, ya sea por efecto de cartas y/o Habilidades, o por Daño de Combate.

El Cementerio es una zona de juego de conocimiento público, por lo que puede ser revisado por todos los jugadores.

4.3.8 Zona de Destierro

Algunos efectos de cartas o Habilidades pueden enviar cartas a esta zona, ya sea desde el Mazo Castillo, Mano, Cementerio o alguna de las zonas de juego. También es de conocimiento público.

4.3.9 Zona de Efectos Permanentes

Esta zona se considera parte del Cementerio del jugador, no una zona en sí misma. Es un área donde están las cartas que tienen efectos permanentes en juego, y existe principalmente para recordar los efectos de cartas que ya han salido del juego, pero que lo continúan afectando.

De la misma manera que el Cementerio, todas las cartas en la Zona de Efectos Permanentes se colocan boca arriba.



Ejemplo 13:

Tethra (C: 4, F: 2, Aliado, Raza: Sombra. *En respuesta a que Tethra sea Destruído, no se podrán jugar Armas ni Tótems por el resto del juego.*)

Tethra al ser Destruído, se envía a la Zona de Efectos Permanentes, principalmente para recordar a los jugadores que su efecto permanente estará vigente por el resto del juego, por lo que no se podrán jugar Armas, ni Tótems hasta que se juegue una carta o utilice una Habilidad que revierta dicho efecto permanente. Aunque Tethra se ubique en esta zona, igualmente se considera como parte del Cementerio de su Dueño.

4.3.10 Mano

Es el conjunto de cartas con las que los jugadores comienzan la partida, y es donde se ubican las cartas que se roban a lo largo de la partida. Además, es una Zona fuera del juego y es de información privada.

4.4 Controlador y Dueño

4.4.1 Controlador

El concepto de *Controlador* se menciona para mejorar la comprensión de algunas interacciones dentro del juego. Las cartas que un jugador controla son todas aquellas que están en cualquiera de sus zonas de juego, es decir, su Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado. Por tanto, solo se controlan las cartas en juego.

Para efectos de juego, cualquier carta en una zona de juego de un jugador se considera de ese jugador, es decir, todas las cartas en zonas de juego oponentes se consideran como cartas oponentes y todas las cartas en zonas de juego propias se consideran como propias.

4.4.2 Dueño

El *Dueño* de una carta es aquel jugador que comenzó la partida con dicha carta en su Mazo Castillo, incluido el Oro inicial.

Cuando una carta sale del juego, es enviada a la zona de juego respectiva de su Dueño.

- Una carta Destruída es enviada al Cementerio de su Dueño.
- Una carta Desterrada es enviada a la Zona de Destierro de su Dueño.
- Una carta Barajada es enviada al Mazo Castillo de su Dueño.
- Una carta que es Subida a la Mano es enviada a la Mano de su Dueño.

4.4.3 Cambiar una carta de Controlador

Dentro del juego existen cartas que permiten cambiar el Controlador de las cartas. Cuando se gana el control de una carta, ésta siempre será ubicada en la zona de juego de su nuevo Controlador. Si es un Aliado, se ubicará en la Línea de Defensa del nuevo Controlador; si es un Tótem, se ubicará en la Línea de Apoyo del nuevo Controlador, y si es un Oro se ubicará en la Reserva de Oro del nuevo Controlador, a menos que se especifique lo contrario.



Ejemplo 14:

Haquika (C: 3, F: 2, Aliado, Raza: Sacerdote. *Indestructible*. Cuando *Haquika* entra en juego, puedes elegir un Aliado oponente y ponerlo en tu Línea de Defensa. Si *Haquika* sale del juego, el Aliado vuelve a la Línea de Defensa oponente).

Haquika permite a un jugador ganar el control de un Aliado oponente, ubicándolo en su Línea de Defensa.



Ejemplo 15:

Joyero (C: 4, Talismán. *Un Oro oponente pasa a tu Reserva de Oro hasta salir del juego*).

Joyero permite a un jugador ganar el control de un Oro oponente, ubicándolo en su Reserva de Oro.

En el caso de las Armas jugadas sobre un Aliado oponente, es el oponente quien pasa a ser el Controlador del Arma. Por lo tanto, es él quién se ve afectado por su Habilidad.



Ejemplo 16:

Sedienta (C: 2, Arma. *El portador de Sedienta pierde su Habilidad y no puede recibir Modificadores de Fuerza*).

Sedienta, portada en un Aliado oponente, hará que el oponente sea el nuevo Controlador del Arma, lo que implica que dicho Aliado se verá afectado con la pérdida de su Habilidad y la imposibilidad de recibir Modificadores de Fuerza.

4.5 Bajar / Poner en juego / Jugar

4.5.1 Bajar / Poner en juego

Bajar una carta tiene el mismo significado que *ponerla en juego*, es decir, colocar la carta en cualquiera de estas zonas de juego: Línea de Ataque, Línea de Defensa, Línea de Apoyo, Zona de Oro Pagado o Reserva de Oro. Cualquier referencia que se haga a *bajar* una carta, quiere decir que la carta está siendo *puesta en juego*. Este concepto exceptúa a los Talismanes, ya que no entran en juego.

4.5.2 Jugar

Jugar una carta implica la acción de mostrar la carta al oponente y pagar su Coste, para luego cumplir sus Habilidades, si es que la tiene. Siempre que una carta sea jugada, se debe pagar su Coste sin importar desde qué zona sea jugada, a menos que se especifique lo contrario.

Si la carta es un Aliado, Oro, Arma o Tótem, después de jugarla, es puesta en juego, y permanece en juego hasta que una condición de juego y/o efecto de otra carta o Habilidad haga que salga del juego, ya sea Destruyéndola, Desterrándola, Barajándola, Subiéndola a la Mano o Poniéndola en el Cementerio.

4.5.3 Pasos para jugar una carta

Para jugar una carta, se deben seguir los siguientes pasos, en orden correlativo:

1. El jugador muestra y declara de forma verbal la carta que quiere jugar.
2. Se deben cumplir los requisitos que especifica la carta para ser jugada. En el caso de los Talismanes, deben definir el Objetivo si es una carta en juego, con el fin de comprobar los requisitos para ser jugados.
3. Paga el Coste de Oro y cualquier Coste adicional que requiera la carta. Si una Habilidad permite jugar una carta "sin pagar su Coste", los Costes adicionales deben ser pagados aun así para poder jugar esa carta.
Si por alguna Habilidad o efecto la carta tiene Coste reducido, se reduce su Coste dependiendo de lo que indique dicha Habilidad o efecto (hasta un mínimo de 0).
Cuando dos o más Habilidades o efectos alteran el Coste de la carta que se quiere jugar, los Costes adicionales positivos (ejemplo: "cuesta un Oro más") se suman al total de Oro a pagar. Luego se restan los Costes adicionales negativos (ejemplo: "cuesta un Oro menos"). El monto final es la cantidad de Oro a pagar.
4. En este momento la carta se considera *jugada* para todos los efectos de juego, y se disparan y resuelven todas las Habilidades en juego que se disparan al *jugar una carta*.
5. El oponente tiene la opción de realizar solo una de las siguientes 3 acciones:
 - Jugar una carta de anulación para anular la carta jugada.
 - Activar una Habilidad de Anulación para anular la carta jugada.
 - Jugar cartas con Habilidades "en respuesta" a jugar una carta.

Luego el jugador activo tiene la opción de realizar una de las mismas 3 opciones mencionadas.

6. Si la carta no es anulada, es puesta en juego y si ningún jugador Cancela la Habilidad, para evitar que la carta jugada utilice su habilidad disparada, en caso de que la tenga, esta se considera utilizada. Y en el caso de un Talismán, se resuelve su efecto y es puesto en el Cementerio de su Dueño (La habilidad de los talismanes no puede ser cancelada).
7. Luego el efecto se resuelve, cumpliéndose entre un 0 a un 100%, en medida de lo posible. Desde este momento se consideran afectadas las cartas por el efecto de la habilidad, en caso de que sean cartas en juego.
8. En este punto se puede jugar solo una carta en respuesta o utilizar una habilidad en respuesta, a que la carta entre en juego, en el caso de que la carta jugada no sea un talismán.
9. Se pueden jugar cartas o activar habilidades de redirección, en caso de que la carta jugada sea un objetivo válido y se vea afectada por alguna habilidad que tenga algún nuevo objetivo disponible para redirigir.
10. Por último, se pueden jugar cartas o activar habilidades de prevención, para evitar que la carta jugada sea afectada por alguna carta o habilidad en juego, que no sea una habilidad continua.

Para el caso de jugar un Arma, si se juega sobre una carta considerada como Aliado, el Arma permanece portada en esa carta mientras sea un Aliado. Cuando la carta pierda la condición de Aliado, el Arma es puesta en el Cementerio de su Dueño ya que la carta es un portador no válido.

Si una Habilidad o efecto permite "jugar una carta sin pagar su Coste" y existe una restricción para que no se juegue dicha carta, esa carta no podrá ser jugada y permanece en su zona de origen (a menos que la Habilidad o efecto especifique lo contrario).

4.5.4 Objetivo

Las cartas como Armas y algunos Talismanes, así como algunas Habilidades Activadas y Disparadas, requieren que exista un Objetivo válido para poder ser jugada o utilizada. Un Objetivo válido es aquel que cumple con todos los requisitos para ser seleccionados.

El Objetivo válido sólo se chequea para jugar la carta, pero en la resolución del efecto de la carta, puede resolverse incluso en un 0% según las Habilidades de ese Objetivo.



Ejemplo 17:

Bola de Fuego (C: 2, Talismán. *Destruye una carta en juego, que no sea un Oro*).

Bola de Fuego debe definir un Objetivo válido, para comprobar su requisito de juego, al momento de jugar el Talismán, independiente si la carta es anulada o no. Para este caso, su Controlador debe definir como Objetivo una carta en juego que no sea Oro y que pueda ser destruida.



Ejemplo 18:

Flecha Ácida (C: 2, Talismán. *Destruye un Aliado oponente de Fuerza 2 o menos. Luego, Roba 1 carta*).

Flecha Ácida debe definir un Objetivo válido, al momento de jugar el Talismán, independiente si la carta es anulada o no. Para este caso, su Controlador debe definir como Objetivo un Aliado de Fuerza 2 o menos. Al resolver el efecto del Talismán, se puede dar el caso que el jugador oponente prevenga que su Aliado de Fuerza 2 o menos sea Destruído; sin embargo, no impide que el Controlador de Flecha Ácida Robe 1 carta.



Ejemplo 19:

Sombras Areneras (C: 3, Talismán. *Baraja uno de tus Aliados de Raza Eterno para Barajar 2 Aliados oponentes en su Mazo Castillo. Tu oponente puede anular esta Habilidad pagando 3 Oros*).

Sombras Areneras debe definir un Objetivo válido, para comprobar su requisito de juego, al momento de jugar el Talismán, independiente si la carta es anulada o no. Para este caso, su Controlador debe definir como Objetivos un Aliado de Raza Eterno en su zona de juego y 2 Aliados oponentes para que, al resolver su efecto, sean Barajados.

Algunos Talismanes y Habilidades de cartas no requieren Objetivos para poder ser jugados o utilizados. En estos casos, la resolución de esos Talismanes es de un 0 a un 100% en medida de lo posible.



Ejemplo 20:

Ma'arrat An-Numan (C: 6, Talismán. *Destierra todos los Aliados en juego*).

Ma'arrat An-Numan no requiere Objetivos dirigidos para ser jugado, ya que afectará a todos los Aliados en juego. Si algún Aliado es Indesterrable, entonces no se verá afectado por dicho efecto, resolviéndose de 0 a 100%, en medida de lo posible.

4.6 Habilidades y Efectos

4.6.1 Composición de una habilidad

Habilidad: Es todo el contenido escrito en la caja de texto de la carta, la cual indica los requisitos necesarios para su uso (Si es que los tiene), los costes de activación (Si es que los tiene) y los efectos que puede generar, luego de ser utilizada.

Una habilidad se puede componer de tres elementos: Requisitos, Coste de Activación y Efecto.

Requisitos: Son las circunstancias o acciones de juego necesarias para usar una habilidad, los requisitos solo se verifican con cartas en juego, o sea con las cartas que se encuentran en alguna de las siguientes zonas de juego Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado.

Coste de Activación: Es un requerimiento de recursos (cartas del Mazo, cartas de la Mano, Oros, cartas del Cementerio, cartas en juego, entre otros recursos).

Efecto: Es el resultado del uso de una Habilidad, que se define por las siguientes palabras o frases, o cualquier combinación de ellas: Destruir, Desterrar, Barajar, Descartar, Subir, Botar, Robar, Buscar, Mirar/Ver, Modificar Fuerza, Modificar Coste, Considerar, Generar, Cambiar de Controlador, Anular, Cancelar, Redirigir, Prevenir, Jugar otra carta, Quitar/Perder Habilidad, Utilizar efectos permanentes, Saltar Fases, Asignar, Resolver, Cargar, Portar, o cualquier otro efecto que puedan tener algunas cartas que no se encuentren descritos en esta lista.

Cabe mencionar que existen también costes de activación y requisitos de juego para jugar cartas y que funcionan de la misma forma, así como efectos que vienen directamente de jugar una carta y no de usar una habilidad, como es el caso de los Talismanes. Un efecto puede provenir de una habilidad resuelta o un Talismán resuelto.

4.6.1.1 Restricciones de Activación

La cantidad de veces que una Habilidad puede usarse está indicada en el texto de juego de la carta. En el caso de las Habilidades Activadas, puede no estar especificada la cantidad de veces que pueda utilizarse. En esos casos, la Habilidad en cuestión puede ser utilizada tantas veces como el Coste de Activación pueda ser pagado.

4.6.2 Pasos para utilizar una Habilidad

Para utilizar una Habilidad se deben seguir los siguientes pasos en orden correlativo:

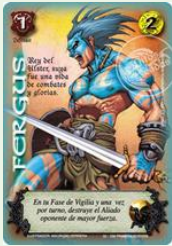
1. Se declara la acción de la Habilidad que se quiere utilizar (en caso de ser una Habilidad Activada), teniendo en cuenta que se debe cumplir con cualquier requerimiento que tenga la Habilidad para poder activarla. En caso de las Habilidades Disparadas, éstas se disparan sin voluntad de su Controlador.
2. Se selecciona(n) el(los) Objetivo(s) del efecto, si es que la habilidad de la carta lo(s) tuviera.
3. Pagar cualquier Coste que tenga la Habilidad, en el caso que la tuviera. Este Coste puede ser un requisito para utilizar la Habilidad o una acción obligatoria.
4. En este momento cualquier jugador puede Cancelar la Habilidad.
5. Si ningún jugador Cancela la Habilidad, ésta se considera utilizada y desde este momento se consideran afectadas las cartas por el efecto de la habilidad, en caso de que sean cartas en juego.
6. El efecto se resuelve, cumpliéndose entre un 0 a un 100%, en medida de lo posible.
7. Se pueden jugar cartas o utilizar Habilidades en respuesta a la resolución del efecto.
8. Cualquier jugador puede jugar cartas o activar habilidades de redirección, para Redirigir el Objetivo del efecto a otro Objetivo válido condicionado por la Fuente.
9. Por último, cualquier jugador puede jugar cartas o activar habilidades de prevención, para Prevenir el efecto sobre el Objetivo seleccionado.

4.6.3 Habilidades Activadas

Son aquellas Habilidades que requieren el pago de un Coste o la activación de un jugador para utilizarlas, siendo el Controlador el que paga el Coste o declara la acción activadora.

Las Habilidades Activadas solo pueden ser utilizadas en la Fase de Vigilia de su Controlador o en Guerra de Talismanes de ambos jugadores, a menos que la carta indique lo contrario, y su uso es opcional.

Una Habilidad Activada se identifica generalmente por la palabra “Puedes”, el *Coste de Activación* o la *restricción de veces por turno* que se puede activar la Habilidad (X veces por turno).



Ejemplo 21:

Fergus (C: 2, F: 1, Aliado, Raza: Defensor. *En tu Fase de Vigilia y una vez por turno, puedes destruir el Aliado oponente de mayor Fuerza*).

Fergus posee en su Habilidad la palabra “puedes”, dándole el carácter opcional de su uso. Además, su restricción se limita a utilizarse en la Fase de Vigilia de su Controlador y una vez por turno, y su Coste de Activación es mencionar la activación de su Habilidad.

4.6.4 Habilidades Disparadas

Son aquellas Habilidades que se disparan cuando se cumple la *Condición disparadora*, la cual se trata de un evento que no depende del Controlador de la carta, y que dispara la Habilidad sin que medie la voluntad de su Controlador. Una Habilidad Disparada se identifica a través de las palabras “Si” y “Cuando”.



Ejemplo 22:

Sir Persival (C: 3, F: 2, Aliado, Raza: Caballero. *Cuando Sir Persival entra en juego, Baraja un Aliado oponente*).

Sir Persival cumple su Habilidad después de que entra en juego. Por lo tanto, si el oponente no posee Aliados en juego, Sir Persival entra en juego de todas maneras ya que el efecto se dispara después de haber entrado en juego, sin que medie la voluntad de su Controlador.

4.6.5 Habilidades Continuas

Son aquellas Habilidades cuyo efecto es constante, y afectan el juego de manera continua mientras se encuentre en juego la carta que es Fuente de la Habilidad.

La manera de identificar una Habilidad Continua es generalmente a través de la palabra “Mientras”, que hace referencia a las condiciones necesarias para que funcione la Habilidad.

La condición básica para que funcione una Habilidad es que la carta esté en juego y cumpla los requisitos para mantenerse activa.

Los requisitos de las Habilidades Continuas se chequean cada vez que se cede prioridad entre jugadores y al finalizar cada paso del juego. En caso de que, en un chequeo de Habilidad no se cumplan los requisitos para mantener activa la Habilidad, ésta cesa de aplicarse al juego hasta que vuelvan a cumplirse los requisitos activadores.



Ejemplo 23:

Apophis (C: 5, F: 4, Aliado, Raza: Eterno. *Única. Todos los demás Aliados pierden su Habilidad. Cada vez que tu oponente juegue una carta que no sea Oro, debe Botar 3 cartas*).

Apophis mantendrá su Habilidad mientras esté en juego haciendo que, además de hacer perder la Habilidad de todos los demás Aliados en juego, los que entren en juego lo harán sin su Habilidad.

4.6.6 Prioridades

El Jugador Activo tendrá la prioridad de jugar cartas y/o utilizar Habilidades ante cualquier situación, exceptuando la fase de Guerra de Talismanes, en la que el jugador defensor es el que pasa a tener la prioridad.

Existen cartas que permiten jugar cartas y/o utilizar Habilidades de manera simultánea. Para el caso de jugar 2 o más cartas al mismo tiempo mediante el efecto de una carta, cada jugador puede jugar cartas y/o utilizar Habilidades de anulación como dispongan, 1 a 1 partiendo por el jugador oponente, intercalándose con el Controlador del efecto hasta que ya no puedan o no quieran jugar cartas y/o utilizar Habilidades de anulación. Si las cartas jugadas de manera simultánea son Aliados, Oros, Armas o Tótems, éstas entran en juego.

Sumado a lo anterior, según el tipo de Habilidad, éstas también tienen una prioridad para su uso en el juego, comenzando por:

1. Habilidades Continuas.
2. Habilidades Disparadas.
3. Habilidades Activadas.

Para el caso de las Habilidades Disparadas simultáneas, éstas se disparan 1 a 1, donde el jugador que controle la Habilidad de la carta a resolver tiene la prioridad de disparar alguna Habilidad, y luego continúa el jugador oponente, intercalándose entre ellos hasta que ya no puedan disparar más Habilidades.

Si una carta que fue jugada con otras cartas de manera simultánea, dispara su Habilidad y puede también afectar a otra carta que entro en juego junto con el mismo efecto simultáneo (de igual manera, puede afectar a cartas que previamente ya estaban en juego), ya que *estas cartas entran en juego al mismo tiempo*. Debido a lo anterior, se declara la utilización de las Habilidades Disparadas de dos o más Aliados 1 a 1, siguiendo el orden de prioridades de uso de Habilidades descrito anteriormente. Sin embargo, éstas no se resuelven inmediatamente, sino que se resuelven una vez que todas las Habilidades Disparadas hayan sido declaradas.

4.6.7 Resolución de múltiples Habilidades

Si en algún momento del juego interactúan múltiples tipos de Habilidades simultáneamente, comienzan por resolverse las Habilidades Continuas, y luego las Habilidades Disparadas. Primero se resuelven los efectos controlados por el Jugador Activo, y posteriormente se resuelven los efectos de cartas controladas por el jugador inactivo, intercalando una Habilidad entre cada jugador. En caso de que se disparen dos o más efectos controlados por un mismo jugador, éste ordena la resolución de dichos efectos a su elección (según las prioridades de Habilidades).

Ejemplo 24:



Hogar de Demonios (C: 6, Talismán. *Todos los Aliados en ambas Zonas de Destierro son jugados sin pagar su Coste).*



Felipe II (C: 4, F: 2, Aliado, Raza: Caballero. *Cada vez que Felipe II entre y salga del juego, Destruye una carta Oro oponente. Carta Única).*



Gruagash (C: 5, F: 2, Aliado, Raza: Sombra. *Cuando Gruagash entra en juego, todos los demás Aliados pierden su Habilidad y son Barajados).*



Las Erinias (C: 4, F: 1, Aliado, Raza: Olímpico. *Cuando Las Erinias entra en juego, Destruye el Aliado oponente de mayor Fuerza).*



Takelot (C: 3, F: 2, Aliado, Raza: Sacerdote. *Cuando Takelot entra en juego, nombra una carta para que ésta y sus copias pierdan su Habilidad mientras Takelot esté en juego. Puedes pagar 2 Oros para prevenir que Takelot sea Destruído o Desterrado por una Habilidad oponente).*

Hogar de Demonios dispara su Habilidad para ambos jugadores. Para este efecto, si bien es cierto que los Aliados se juegan al mismo tiempo, ambos jugadores pueden jugar tantas cartas y/o utilizar Habilidades de anulación como dispongan, 1 a 1 partiendo por el jugador oponente, para evitar que un (o más) Aliado(s) entre(n) en juego. Luego, la prioridad de utilizar las Habilidades de Aliados jugados desde la Zona de Destierro la tiene el Controlador del efecto de **Hogar de Demonios**, siguiendo el orden de prioridades de uso de Habilidades descrito anteriormente.

Las Habilidades que resolverán primero su efecto son las Habilidades Continuas. Un ejemplo de ello, si el Controlador del efecto del Talismán juega a Apophis, su Habilidad Continua hará que los demás Aliados entren en juego sin sus Habilidades (el jugador oponente no deberá Botar 3 cartas de su Mazo Castillo por cada Aliado jugado, ya que fueron jugados al mismo tiempo que Apophis). En caso de que el Controlador del efecto del Talismán no juegue Aliados con Habilidades Continuas, y el jugador oponente juegue a Apophis, se resolverá primero esa Habilidad.

Luego, se deben resolver las Habilidades Disparadas. Sin embargo, estas Habilidades no se resolverán inmediatamente, ya que primero se deben declarar todas las Habilidades Disparadas a resolver, y una vez hecho lo anterior, se resolverán en el orden declarado, comenzando por el Controlador del efecto de **Hogar de Demonios**.

El Controlador del efecto del Talismán juega a **Felipe II** y **Gruagash**, mientras que el jugador oponente juega a **Takelot** y **Las Erinias** desde sus respectivas Zonas de Destierro.

Ante esta situación, el Controlador del efecto de **Hogar de Demonios** decide declarar primero la Habilidad de **Felipe II**, y afectar al Oro Inicial del jugador oponente. Luego, este último decide declarar primero la Habilidad de **Takelot**, nombrando a **Gruagash**.

A continuación, el Controlador del efecto del Talismán declara la Habilidad de **Gruagash** para afectar a todos los demás Aliados en juego. Finalmente, el jugador oponente declara la Habilidad de **Las Erinias**, designando a **Gruagash** como Objetivo.

Con esto se declararon todas las Habilidades Disparadas, y se procede entonces a resolver cada efecto en el orden declarado, cumpliéndose todas y cada una de ellas, independiente de que el Aliado afectado salga del juego, ya que todos los Aliados entraron en juego al mismo tiempo.

Como resultado de lo anterior, pasa lo siguiente:

- 1) **Felipe II** Destruye el Oro Inicial del jugador oponente.
- 2) **Takelot**, si bien es cierto que nombró a **Gruagash**, no evitará que éste entre en juego sin su Habilidad debido a que los Aliados jugados por **Hogar de Demonios** entraron en juego al mismo tiempo. Por lo tanto, solo afectaría a las demás copias de **Gruagash** que fuesen jugadas posteriormente a esta interacción (si es que **Takelot** sigue en juego).
- 3) **Gruagash** hará que los demás Aliados en juego pierdan sus Habilidades, y posteriormente los Barajará.
- 4) **Las Erinias** Destruye a **Gruagash**.

Al final de la interacción, ninguno de los Aliados seguirá en juego. Es decir, **Takelot**, **Felipe II** y **Las Erinias** terminarán en el Mazo Castillo de su Dueño, mientras que **Gruagash** irá al Cementerio de su Dueño. Además, el Oro Inicial destruido también irá al Cementerio del jugador oponente.



Ejemplo 25:

Tumulario (C: 4, F: 1, Aliado, Raza: Sombra. Cuando Tumulario entra en juego, ambos jugadores pueden jugar un Aliado de su Cementerio en su Línea de Defensa sin pagar su Coste).

Tumulario tiene una mecánica de juego similar a **Hogar de Demonios**, con la diferencia de que solo se juega 1 Aliado por cada jugador.

Existen cartas que, al resolver su efecto, afectan a todos los jugadores, por lo que su efecto se resuelve de manera simultánea. Este tipo de situaciones aplica tanto para Robar como para Botar cartas.

Ejemplo 26:



La Ira de Tifón (C: 4, Talismán. Ambos jugadores se Descartan de toda su Mano, y luego Roban 4 cartas).

La Ira de Tifón dispara su Habilidad para ambos jugadores. Para este efecto, los jugadores deben Descartar su Mano y Robar 4 cartas al mismo tiempo, de una en una. Si al hacer este robo de una carta en una, uno de los jugadores queda sin cartas en su Mazo Castillo, perderá el duelo.

Se puede dar el caso de que ambos jugadores tengan la misma cantidad de cartas en su Mazo Castillo, y si esta cantidad es de 4 o menos, el duelo termina en empate.

Ejemplo 27:



Producir Terremoto (C: 3, Talismán. Cada jugador Bota 3 cartas. Producir Terremoto no puede ser anulado).

Producir Terremoto dispara su Habilidad para ambos jugadores. Para este efecto, los jugadores deben Botar 3 cartas al mismo tiempo, de una en una. Si al Botar cartas una en una, uno de los jugadores queda sin cartas en su Mazo Castillo, perderá el duelo.

Se puede dar el caso de que ambos jugadores tengan 3 o menos cartas en su Mazo Castillo y si es la misma cantidad, el duelo termina en empate.

4.6.8 Tipos de Efectos

4.6.8.1 Efectos Dirigidos

Son un tipo de efecto que afecta a cartas específicas, y no a todas las cartas de un tipo. Un efecto dirigido puede tener muchos Objetivos, pero esos Objetivos tienen que estar definidos en el texto de juego.

Cuando se cancela o anula un efecto dirigido, se cancela o anula la totalidad del efecto, aunque tenga más de un Objetivo.



Ejemplo 28:

Dragón de Magma (C: 4, F: 3, Aliado, Raza: Dragón. *Cuando entra en juego, Destruye un Aliado oponente*).

Dragón de Magma tiene un efecto dirigido ya que, si bien puede Destruir cualquier Aliado oponente, sólo puede ser uno.



Ejemplo 29:

Aed (C: 5, F: 2, Aliado, Raza: Defensor. *Cuando entra en juego, puedes Subir a la Mano de tu oponente 2 de sus Aliados*).

Aed también tiene un efecto dirigido, ya que, si bien sube a la Mano 2 Aliados oponentes, esos Aliados tienen que especificarse al momento en que la carta entra en juego.

4.6.8.2 Efectos Universales

Este tipo de efectos afectan a todas las cartas en juego, a todas las cartas de un Tipo(s), o a todos los jugadores, zona de juego o fase(s) del juego. Debido a lo anterior, los efectos universales no hacen Objetivo(s).

Cuando se cancela o anula un efecto universal, se cancela o anula la totalidad del efecto.



Ejemplo 30:

Eolo (C: 6, F: 1, Aliado, Raza: Olímpico. *Cuando entra en juego, Destruye todas las cartas en juego a excepción de Eolo*).

Eolo afecta a todas las cartas en juego, a excepción de Eolo, por lo que no hace Objetivo(s) a una (o más) carta(s) en juego.

4.6.9 Resolución de los Efectos

Para que una Habilidad pueda ser utilizada, se deben cumplir todos los requisitos establecidos en el texto de juego. Después de esto, una Habilidad puede ser utilizada, sin perjuicio de que pueda o no tener efecto.

Los efectos de Habilidades y cartas se resuelven de un 0% a 100% en medida de lo posible, es decir, el efecto debe resolverse en su mayor cantidad posible.

Por tanto, las Habilidades deben cumplir el 100% de sus requisitos, lo que no implica que se deban cumplir el 100% de sus efectos.



Ejemplo 31:

Plaga (C: 5, Talismán. *Destruye 2 Aliados oponentes*).

Plaga debe cumplir con el 100% de sus requisitos para poder utilizar su Habilidad, es decir, el jugador oponente debe tener al menos 2 Aliados en juego que puedan ser destruidos para poder ser Objetivos de su efecto. Si alguno de dichos Objetivos no sale del juego por una Habilidad de prevención, no se cumplirá el 100% de sus efectos, resolviéndose en medida de lo posible.



Ejemplo 32:

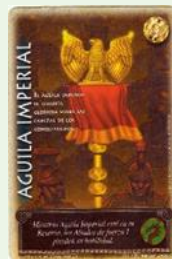
El Juicio de Dios (C: 3, Talismán. *Cada jugador Destruye, a su elección, 2 cartas que tenga en juego. El Juicio de Dios no afecta Oros*).

El Juicio de Dios debe cumplir con el 100% de los requisitos para poder utilizar su Habilidad, es decir, que ambos jugadores tengan, al menos, 2 cartas en juego que no sean Oro y que puedan ser destruidas para poder ser Objetivos de su efecto. Si alguno de dichos Objetivos no sale del juego por una Habilidad de prevención, no se cumplirá el 100% de sus efectos, resolviéndose en medida de lo posible.

Ejemplo 33:



Antropófagos (C: 4, Talismán. *Un Aliado oponente en juego pasa a tu Línea de Defensa y al final del turno debe ser Destruído*).



Águila Imperial (Oro. *Mientras Águila Imperial esté en tu Reserva de Oro, los Aliados de Fuerza 1 pierden su Habilidad*).



Baal-Zaphon (C: 1, F: 1, Aliado, Raza: Eterno. *Indestructible. Indesterrable. Solo puedes tener un Baal-Zaphon en juego. En su Fase de Vigilia, solo una vez por turno, cada jugador puede Barajar 3 cartas de su Cementerio en su Mazo Castillo*).

Antropófagos tiene como requisito que el jugador oponente tenga al menos 1 Aliado que pueda ser Destruído para ser Objetivo de su efecto. Por ejemplo, si se da el caso de que hay una copia de **Águila Imperial** en la Reserva de Oro del Controlador del Talismán, y el jugador oponente tiene una copia de **Baal-Zaphon** en juego, esto implica que **Baal-Zaphon** deja de ser Indestructible e Indesterrable, debido a que en ese momento del juego se encuentra sin su Habilidad. Por lo tanto, puede ser Objetivo válido del Talismán. Además, si el Controlador del Talismán decide pagar la copia de **Águila Imperial**, entonces **Baal-Zaphon** recuperará su Habilidad, por lo que ésta se antepondrá al efecto de ser Destruído al final del turno, quedando bajo el control del jugador que jugó **Antropófagos**.

Ejemplo 34:



Levantar a los Muertos (C: 4, Talismán. *En respuesta a la Declaración de Ataque oponente, puedes jugar Levantar a los Muertos para buscar en tu Cementerio un Aliado y jugarlo en tu Línea de Defensa sin pagar su Coste. Este Aliado debe ser declarado bloqueador.*)

Levantar a los Muertos permite al Controlador jugar un Aliado desde su Cementerio sin pagar su Coste, debiendo ser declarado bloqueador. Sin embargo, si solo atacan aliados imbloqueables, **Levantar a los Muertos** no puede ser jugado debido a que no cumple con el segundo requisito de su Habilidad, ya que el Aliado que se quiere jugar no podrá ser declarado bloqueador.

Cuando una Habilidad o efecto contiene la palabra “Hasta”, el Controlador de esa Habilidad o efecto puede realizar tantas acciones como quiera con un máximo determinado por la misma Habilidad.



Ejemplo 35:

El Gran Zeus (C: 5, F: 5. Aliado, Raza: Olímpico. *Única. Indestructible. En tu Fase de Vigilia, solo una vez por turno, puedes Robar hasta 2 cartas.*)

El Gran Zeus permite a su Controlador activar su Habilidad para elegir Robar 2, o incluso 1 carta en su Fase de Vigilia.

4.6.10 Duración de un Efecto

La duración de los efectos de una Habilidad generalmente es hasta la Fase Final, pero existen excepciones donde la carta especifica la duración de estos efectos.

Ejemplo 36:



Ramsés II (C: 4, F: 6. Aliado, Raza: Faraón. *Ramsés II no puede ser declarado bloqueador. En tu Fase de Vigilia y una vez por turno, puedes Descartar una carta para que Ramsés II sea Indestructible e Indesterrable hasta tu próxima Fase de Vigilia. En respuesta a que sea bloqueado, puedes elegir que haga daño al Mazo Castillo oponente como si no hubiese sido bloqueado. Carta Única.*)

El Controlador de **Ramsés II** puede activar su Habilidad para ganar una Habilidad Continua, cuyo efecto dura hasta la próxima Fase de Vigilia de su Controlador. En caso de que **Ramsés II** pierda su Habilidad por efecto de otra carta, no pierde la Habilidad Continua de este efecto.

Por regla general, los efectos de Modificación de Fuerza se consideran de duración “Hasta la Fase Final”, a menos que sean Habilidades Continuas o se especifique lo contrario.

4.6.11 Auto-Referencia

La Auto-Referencia está relacionada con los conceptos de Fuente del Efecto y Objetivo(s) del Efecto.

Fuente del Efecto: Es la carta cuya Habilidad está siendo utilizada con el fin de cumplir dicho efecto.

Objetivo(s) del Efecto: Es(son) la(s) carta(s) en juego, la(s) carta(s) de uno o más Tipos, a uno o más jugadores, zona(s) de juego o fase(s) de juego que está(n) siendo afectada(s) por dicho efecto.

La regla de Auto-Referencia indica que la Fuente del efecto nunca puede ser Objetivo del mismo efecto.

Por ejemplo, una carta no puede ser Objetivo de su propia Habilidad, a menos que la carta especifique lo contrario, ya que las cartas que se indiquen a sí mismas para utilizar su Habilidad no se considera que son afectadas y, por tanto, no se considera un problema de Auto-Referencia.

Las Habilidades Continuas no se rigen bajo la regla de Auto-Referencia.

Ejemplo 37:



Morgana (C: 4, F: 2, Aliado, Raza: Faerie. *Solo puedes tener una Morgana en juego. En tu Fase de Vigilia y una vez por turno, puedes Destruir uno de tus Aliados para Desterrar un Aliado oponente*).

El Controlador de **Morgana**, al activar su Habilidad, no puede seleccionar a la misma copia de **Morgana** para Destruirla y luego Desterrar un Aliado oponente. Esto debido a que la Fuente del efecto no puede ser Objetivo de su mismo efecto, por regla de Auto-Referencia.

Ejemplo 38:



Guiza (C: 5, Tótem. *Cuando Guiza entra en juego, todos los Aliados pierden su Habilidad y son Barajados. Mientras esté en juego, no se pueden jugar Aliados. En su Fase de Vigilia, cualquier jugador puede pagar 3 Oros para que uno de sus Tótems se considere un Aliado con Fuerza igual a su Coste hasta la Fase Final. Carta Única*).

El Controlador de **Guiza**, al activar su Habilidad, no puede pagar 3 Oros en su Fase de Vigilia para considerar a la misma copia de Guiza como Aliado, por la misma razón del ejemplo anterior.

Ejemplo 39:



Qer-Her (C: 3, F: 2, Aliado, Raza: Sacerdote. *Puedes Destruir a Qer-Her para subir a la Mano un Aliado oponente. En tu Fase de Vigilia, si Qer-Her está en tu Cementerio, puedes pagar 3 Oros para jugarlo sin pagar su Coste*).

Qer-Her está indicando en su Habilidad que el requisito para utilizarla es precisamente Destruirse a sí mismo para Subir un Aliado oponente a su Mano, por lo que cumple dicho criterio de la regla de Auto-Referencia.

Ejemplo 40:



Duque Godofredo (C: 2, F: 2, Aliado, Raza: Caballero. *Mientras Duque Godofredo esté en juego, todos tus Caballeros ganan +1 a la Fuerza*).

Duque Godofredo, al poseer una Habilidad Continua, no se rige por la regla de Auto-Referencia, por lo que todos los Caballeros de su Controlador ganan +1 a la Fuerza, incluyendo a **Duque Godofredo**.

4.7 Anulación

Para anular una carta que está siendo jugada, se debe hacer luego de que se hayan pagado sus Costes (Según el punto **4.5.3 Pasos para jugar una carta** o **4.6.2 Pasos para utilizar una Habilidad**).

Cuando se anula una carta, se evita que ésta entre en juego y, en el caso de los Talismanes, que se resuelvan sus efectos. Las cartas anuladas son enviadas al Cementerio de su Dueño, siempre que no se especifique de otra forma.



Ejemplo 41:

Duque Enrico Dandolo (C: 3, F: 2, Aliado, Raza: Caballero. *En respuesta a que tu oponente juegue un Talismán, puedes Desterrar a Duque Enrico Dandolo para anular a ese Talismán*).

Duque Enrico Dandolo permite activar su Habilidad en respuesta a que un Talismán haya sido jugado (habiendo cumplido previamente todos sus requisitos para jugarlo) para anular. De esta manera, su efecto no se resuelve.

4.8 Cancelación

Es la acción de evitar que una carta cumpla el efecto de su Habilidad. Al Cancelar una carta, ninguno de los efectos de la Habilidad cancelada se cumple, y ninguna Habilidad que se relacione con el efecto cancelado puede utilizarse. La cancelación solo funciona para Habilidades Disparadas o Habilidades Activadas de cartas en juego. (Según el punto **4.5.3 Pasos para jugar una carta** o **4.6.2 Pasos para utilizar una Habilidad**).

La cancelación de una carta funciona sobre la Fuente del efecto, es decir, la Habilidad. En cambio, la prevención funciona sobre el Objetivo del efecto, es decir, la carta afectada.



Ejemplo 42:

Maldición Danaan (C: 3, Talismán. *En respuesta a que un Aliado oponente utilice su Habilidad, puedes jugar Maldición Danaan para Cancelar esa Habilidad. Tu oponente debe Descartar una carta*).

Tritón (C: 3, F: 1, Aliado, Raza: Olímpico. *Cada vez que Tritón entre y salga del juego, puedes Robar 1 carta*).

Cruz Templaria (Oro. *En tu Fase de Vigilia, puedes Desterrar a Cruz Templaria para buscar una carta de Aliado en tu Mazo Castillo y jugarla pagando su Coste. En la Fase Final, ese Aliado debe ser Desterrado*).



Maldición Danaan permite al jugador Cancelar una Habilidad Disparada o Activada por un Aliado oponente, evitando que se resuelva el efecto de su Habilidad. Se tienen diversas situaciones con el uso de esta carta, las cuales se describen a continuación.

Si el Jugador Activo decide Desterrar a **Cruz Templaria** para buscar a **Tritón** en su Mazo Castillo y jugarlo pagando su Coste, luego entra en juego, el Jugador Inactivo puede jugar **Maldición Danaan** en el momento en que **Tritón** dispara su Habilidad, para cancelar el efecto de Robar 1 carta. Sin embargo, **Maldición Danaan** solo cancelará ese efecto, y no el efecto que se produce de la Habilidad Disparada de **Tritón** al salir del juego debido a la Habilidad de **Cruz Templaria**, es decir, el Jugador Activo podrá Robar la carta cuando Tritón sale del juego.





Ejemplo 43:

Visir (C: 2, F: 1, Aliado, Raza: Faraón. *Cuando Visir entra en juego, puedes Barajar uno de tus Aliados de Raza Faraón para Robar 2 cartas*).

Amyrteos (C: 2, F: 1, Aliado, Raza: Faraón. *Si Amyrteos sale del juego, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego*).



Si el Jugador Activo tiene a **Amyrteos** en juego, juega a **Visir**, y éste entra en juego, podrá utilizar su Habilidad para Barajar a **Amyrteos**, y luego podrá escoger el orden entre Robar 2 cartas o buscar el Oro en su Mazo Castillo y jugarlo. Sin embargo, el Jugador Inactivo puede jugar **Maldición Danaan** en el momento que el Jugador Activo baraje a **Amyrteos** para cancelar el efecto de Robar 2 cartas, pero no evitará que el Jugador Activo pueda buscar un Oro en su Mazo Castillo y jugarlo. De igual forma, si el Jugador Inactivo desea cancelar el efecto de buscar un Oro en el Mazo Castillo y jugarlo, no evitará que el Jugador Activo pueda Robar 2 cartas.

Cuando se cancela un ataque, los Aliados atacantes vuelven a la Línea de Defensa y se cancela la Fase de Batalla Mitológica completa.

Ejemplo 44:



Bran (C: 4, F: 3, Aliado, Raza: Defensor. *En respuesta al ataque oponente, puedes subir a Bran a tu Mano para cancelarlo, y Descarta al azar una carta de la Mano de tu oponente. Carta Única*).

Si el Jugador Inactivo tiene a **Bran** en juego, y el Jugador Activo declara ataque, el Jugador Inactivo podrá utilizar la Habilidad de **Bran** para intentar cancelar el ataque subiéndolo a su Mano. Si esta habilidad no es cancelada, se resuelve su efecto, el cual cancela el ataque oponente, devolviendo los aliados atacantes a la línea de defensa oponente y además descarta una carta al azar de la mano del jugador activo. Luego se termina la fase de batalla mitológica, ya que al cancelar el ataque oponente es como si este no se hubiera realizado, y por lo tanto la batalla mitológica no alcanza a ocurrir.

Cuando se cancela el ataque de un solo Aliado, y este Aliado es el único que fue declarado atacante, no implica que se cancele la Fase de Batalla Mitológica completa, sino que continuará con sus pasos de juego descritos en el punto 5.3 **Batalla Mitológica**. Estas cancelaciones hacen referencia a un (o más) Aliado(s) en particular, y no a la Declaración de Ataque en su totalidad.



Ejemplo 45:

Puck (C: 4, F: 2, Aliado, Raza: Faerie. *En respuesta a la Declaración de Ataque oponente y una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para cancelar el ataque de un Aliado oponente. En respuesta a la Declaración de Bloqueo oponente y una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para cancelar el bloqueo de un Aliado oponente*).

Templo del Desierto (C: 3, Tótem. *Mientras Templo del Desierto esté en juego, solo se puede declarar un Aliado atacante por Turno*).



Estando **Templo del Desierto** en juego, condicionará a los jugadores a declarar atacante solo uno de sus Aliados. Si el Jugador Activo declara ataque con uno de sus Aliados, el Controlador de **Puck** podrá utilizar su Habilidad en respuesta a la Declaración de Ataque oponente, pagando 1 Oro para cancelar el ataque de dicho Aliado. Sin embargo, como la Habilidad de **Puck** hace referencia a la cancelación de ataque de un solo Aliado oponente en particular, no implica que se haya cancelado la Declaración de Ataque en su totalidad y, por tanto, la Batalla Mitológica completa; sino que la Batalla Mitológica continuará con sus pasos de juego correspondientes, es decir, Declaración de Bloqueo, Guerra de Talismanes y Asignación de Daño.

4.9 Redirección

Es una acción que permite cambiar el Objetivo de un efecto dirigido. La Habilidad de Redirigir se juega al momento en que se elige(n) el(los) Objetivo(s) para este tipo de efectos, justo antes de la resolución del efecto (Según el punto **4.5.3 Pasos para jugar una carta** o **4.6.2 Pasos para utilizar una Habilidad**). Solo puede ser usada una Habilidad de este tipo mientras haya un Objetivo válido, el cual cumpla al 100% el efecto redirigido. Es decir, el nuevo Objetivo debe seguir siendo válido.



Ejemplo 46:

Zazamoukh (C: 3, F: 2, Aliado, Raza: Sacerdote. *En respuesta a que tu oponente juegue alguna Habilidad que afecte a uno de tus Aliados, puedes dirigir esa Habilidad a Zazamoukh. En tu Fase de Vigilia, si Zazamoukh está en tu Cementerio, puedes pagar 3 Oros para jugarlo sin pagar su Coste*).



¡Desleal! (C: 3, Talismán. *Destierra un Aliado oponente*).

El Controlador de **Zazamoukh** puede activar su Habilidad en respuesta cuando el jugador oponente resuelve el efecto de **¡Desleal!**, es decir, redirigir el efecto del Talismán a **Zazamoukh**, siendo Desterrado.

4.10 Prevención

Es la acción de evitar que un efecto se cumpla sobre una (o más) carta(s) en juego, un (o más) tipo(s) de carta, un (o más) jugador(es), zona de juego o fase(s) del juego. Sin embargo, la Habilidad de Prevenir no impide que la carta utilice sus demás Habilidades, que estén separadas por punto aparte o seguido (Según el punto **4.5.3 Pasos para jugar una carta** o **4.6.2 Pasos para utilizar una Habilidad**). Por ejemplo, las habilidades que dicen “luego”, “para”, “y”, etc., en las cuales la segunda parte del efecto depende de la primera parte del efecto, no podrán utilizar esa Habilidad. Prevenir funciona como una especie de “escudo” que protege a su Objetivo.

Solo se puede jugar una carta o utilizar una Habilidad de prevención para cada carta que se vea afectada por algún efecto.

Ejemplo 47:



La Traición de MacAlpin (C: 1, Talismán. *Prevén que uno de tus Aliados salga del juego*).

La Traición de MacAlpin permite al jugador evitar que uno de sus Aliados salga del juego ante un efecto dirigido o universal. Si una copia de este Talismán es anulada, no se puede volver a jugar otra copia sobre el mismo Aliado nuevamente ante la misma resolución del efecto dirigido o universal. Sin embargo, si se trata de la resolución de un efecto universal o de un efecto dirigido de 2 o más Objetivos, pueden jugarse más copias de este Talismán, solo 1 por cada Aliado.

Ejemplo 48:



Consumir las Aguas (C: 3, Talismán. *No puede ser anulado. Elige: Destruye un Tótem para buscar una carta de Tótem en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano; o Destruye un Orbe para buscar en tu Mazo Castillo una carta de Orbe y ponerla en tu Mano*).

De acuerdo con las reglas, si se previene que dicho Tótem sea Destruído, el jugador no podrá buscar la carta de Tótem en su Mazo Castillo, ya que el requisito para poder buscarla es precisamente Destruir un Tótem en juego.

4.11 En respuesta

Muchas cartas tienen en su texto de juego la frase “en respuesta”, que se puede resumir con una de las siguientes tres frases para facilitar su comprensión:

- Si “ocurre X evento”.
- Cuando “ocurre X evento”.
- Cada vez que “ocurra X evento”.

Las Habilidades de estas cartas solo pueden utilizarse cuando se resuelve el evento que permite su activación, que es la frase siguiente a en respuesta, y éstas siempre son opcionales, es decir, deben ser declaradas por su Controlador (Según el punto **4.5.3 Pasos para jugar una carta** o **4.6.2 Pasos para utilizar una Habilidad**).

Las Habilidades en respuesta siguen el orden de prioridades establecido en el punto **4.6.6 Prioridades**.



Ejemplo 49:

Aulladores Blancos (C: 2, Talismán. *En respuesta a que una de tus cartas sea Destruída, Destruye una carta oponente del mismo tipo*).

Aulladores Blancos solo puede ser jugado cuando una de las cartas del Controlador del Talismán haya sido Destruída. Habiéndose cumplido dicha condición, el jugador puede jugar Aulladores Blancos para Destruir una carta oponente del mismo tipo.



Ejemplo 50:

Oengus (C: 2, F: 1, Aliado, Raza: Sombra. En Guerra de Talismanes, puedes Destruir a Oengus para que tu oponente Bote 2 cartas de su Mazo Castillo. En tu Fase de Vigilia, si Oengus está en tu Cementerio, puedes pagar 2 Oros para jugarlo sin pagar su Coste).

País Sin Luz (C: 2, Tótem. En respuesta a que uno de tus Aliados de Raza Sombra sea Destruído o Desterrado, puedes Robar tantas cartas como Coste tenga el Aliado).



Wyrms Abismal (C: 4, F: 4, Aliado, Raza: Sombra. Mientras Wyrms Abismal esté en juego, en respuesta a que uno de tus Aliados de Raza Sombra sea Destruído, tu oponente debe Destruir uno de sus Aliados a su elección).



Si el Jugador Activo que controla a **Oengus**, a **País Sin Luz** y a **Wyrms Abismal** declara ataque, y el jugador oponente decide no jugar Talismanes ni utilizar Habilidades en Guerra de Talismanes, el Jugador Activo puede entonces utilizar la Habilidad de **Oengus** y, por tanto, lo Destruye para que el jugador oponente Bote 2 cartas. Y en respuesta a este evento, el Jugador Activo puede utilizar la Habilidad de **Wyrms Abismal** y/o de **País Sin Luz**. Si utiliza ambas Habilidades en respuesta, el Jugador Activo Roba 2 cartas y/o hará que el jugador oponente Destruya uno de sus Aliados (en caso de controlar alguno), en el orden que estime conveniente.

4.11.1 En respuesta a una Fase de juego

Respecto a las Habilidades que se juegan *en respuesta a una Fase*, éstas se juegan de acuerdo con las siguientes reglas:

Algunos Talismanes o Habilidades de cartas tienen la Habilidad de jugarse o utilizarse “en respuesta a” una determinada fase de juego. Estas cartas deben jugarse y resolverse después de aquella condición a la que responden.

Se especifica a continuación con qué evento o acción comienza cada fase o paso del juego para jugar una carta o utilizar una Habilidad “en respuesta a” una fase:

- **Fase de Agrupación:** Luego de agrupar las cartas.
- **Fase de Vigilia:** Luego de jugar el Oro del turno, o antes de jugar la primera carta que no sea Oro, o antes de realizar alguna acción de dicha fase.
- **Batalla Mitológica:**
 - **Declaración de Ataque:** Luego de declarar los Aliados atacantes.
 - **Declaración de Bloqueo:** Luego de declarar los Aliados bloqueadores.
 - **Guerra de Talismanes:** Al iniciar este paso de juego.
 - **Asignación de Daño:** Inmediatamente antes de asignar el Daño al Mazo Castillo del jugador bloqueador.
- **Fase Final:** Antes de Robar la carta que indica el Final del Turno.
- **Final del Turno:** Después de Robar la carta que indica el Final del Turno.

4.12 Afectar

Una carta es afectada cuando cualquiera de sus condiciones originales (lo que indica la carta impresa) se ve alterada por efecto de otra carta (ver definición de Efecto en el punto **4.5 Habilidades y Efectos**). Al afectar, la(s) carta(s) que está(n) siendo afectada(s) debe(n) ser un Objetivo válido en el caso de los efectos dirigidos.

El afectar una carta incluye que esta cambie de zona de juego, por efecto de cualquier carta o habilidad, siendo Destruída, Desterrada, Barajada, subida a la mano de su dueño o que cambie de Controlador, etc.

4.12.1 Afectar a un jugador

Afectar a un jugador significa limitar o forzar sus acciones de las siguientes maneras; obligar a atacar o bloquear, restringir a jugar o utilizar cartas, impedir declarar ataque o bloqueo, forzar a Destruir, Desterrar, Barajar o subir una carta a su mano, o alterar las Zonas de juego de información privada (Mano o Mazo Castillo) ya sea, mirando o descartando cartas de la mano, botando cartas del mazo castillo, desterrando cartas del mazo castillo, etc. Cuando un jugador es Objetivo, ya sea de un Talismán o habilidad, no se considera que está siendo afectado. Sólo al resolver el efecto de ese Talismán o habilidad, si se limitan o fuerzan sus acciones o se alteran sus Zonas de juego de información privada, se considerará que está siendo afectado.

Este tipo de habilidad si hace que el jugador objetivo realice alguna acción sobre una de sus cartas en juego, en la cual termine afectando a esta carta, se considera que la carta fue afectada por su controlador y no por el jugador oponente.

4.13 Condición de tener en juego solo una copia de una carta

Existen cartas que, ya sea por su propia Habilidad, o por alguna Habilidad o efecto de otra carta, tienen la condición de que solo una copia de dicha carta pueda estar en juego. Estas cartas poseen en su Habilidad los textos “solo puedes tener una copia de esta carta en juego”, “no puedes tener más de una copia de esta carta en juego”, “solo puedes tener una “nombre carta” en juego”, entre otros similares. Todos estos textos hacen referencia a tener solo una copia de esta carta en juego, por lo que el Controlador de aquella carta con dicha Habilidad no puede jugar ni ganar el control de otra copia de la misma carta.

Si en algún momento del juego se controlan 2 o más copias de una carta con el mismo nombre y que posean dicha Habilidad, el Controlador deberá resolver inmediatamente esta acción dejando 1 copia en juego y poner en el Cementerio de su Dueño las copias restantes. Para efectos de juego, se considera que dichas copias restantes “salen del juego”, por lo que pueden utilizar sus Habilidades cuando salen del juego, en caso de tenerlas.

Ejemplo 51:



Rey Arturo Pendragón (C: 5, F: 2, Aliado, Raza: Caballero. *Solo puedes tener en juego a un Rey Arturo Pendragón. Mientras esté en juego, tus Caballeros ganan +1 a la Fuerza y tu oponente Bota 2 cartas en cada Fase de Agrupación. Puedes Descartar 2 cartas para prevenir que sea Destruído.*)

Rey Arturo Pendragón no puede tener otra de sus copias compartiendo la misma zona de juego de un jugador, por lo que su Controlador no puede jugar otra copia de **Rey Arturo Pendragón**, ni ganar el control de una copia de **Rey Arturo Pendragón** oponente. Si **Rey Arturo Pendragón** pierde su Habilidad, su Controlador puede jugar otra copia o ganar el control de una copia de **Rey Arturo Pendragón** oponente. Sin embargo, cuando **Rey Arturo Pendragón** recupera su Habilidad, su Controlador debe elegir una de sus copias para que permanezca en juego, y las demás copias debe ponerlas en el Cementerio de su respectivo Dueño.

4.14 Regla de Oro

Existen algunos casos en que las Habilidades de las cartas contradicen las reglas de este documento. En tales casos, el texto de la carta tiene siempre preferencia y se sobrepone a las reglas. Este concepto es el llamado *Regla de Oro*. Sin embargo, para una mejor comprensión de este tipo de cartas, se usará el **Oráculo 2021** para la aclaración de ellas.

5.- FASES DEL JUEGO

Cada turno se divide en Fases de Juego, donde se realizan acciones en específico. Se detallan a continuación.

5.1 Fase de Agrupación

En esta fase, las cartas de Aliado que están en la Línea de Ataque se mueven a la Línea de Defensa y las cartas de Oro en la Zona de Oro Pagado se mueven a la Reserva de Oro. El Controlador puede o no agrupar sus cartas, pero si decide no hacerlo, no puede agrupar ninguna de las cartas que se encuentren en la zona no agrupada. Por ejemplo, si tiene 3 Oros en la Zona de Oro Pagado, no puede elegir no agrupar 1 o 2 de esos Oros; sino que puede elegir agrupar o no agrupar los 3 Oros que tiene en esa zona. Para el caso de los Aliados, aplica el mismo ejemplo anterior, y ambas zonas son independientes entre ellas para el tema de la Agrupación. Es decir, puede elegir agrupar o no la totalidad de sus Aliados y/u Oros.

Las acciones de esta fase son las siguientes:

- Se agrupan las cartas del Jugador Activo (esta acción es opcional).
- Se juegan cartas o se utilizan Habilidades “en respuesta a la Fase de Agrupación”.
- Se juegan cartas y/o se utilizan Habilidades durante la Fase de Agrupación.

5.2 Fase de Vigilia

Durante la Fase de Vigilia, el Jugador Activo se prepara para la batalla, y para ello puede jugar cartas y/o utilizar Habilidades de cartas.

La primera acción en la Fase de Vigilia del Jugador Activo es jugar una carta de Oro en su Reserva de Oro, siendo ésta una acción opcional. Sin embargo, si no juega un Oro en ese momento, no podrá hacerlo en otro paso de juego dentro del turno, a menos que una carta indique lo contrario.

Para los Aliados, Armas y Tótems, por regla básica solo pueden jugarse en esta fase (a menos que una Habilidad o efecto indiquen lo contrario), mientras que los Talismanes pueden ser jugados en esta fase o en Guerra de Talismanes (o incluso en cualquier momento en que el Talismán lo especifique).

Las acciones de esta fase son las siguientes:

- Terminan los efectos que duran hasta la fase de vigilia.
- Se juega el Oro correspondiente al turno (esta acción es opcional).
- Se juegan cartas o se utilizan Habilidades en respuesta a la Fase de Vigilia (dependiendo de la primera acción del Jugador Activo en su Fase de Vigilia, descrito en el punto **4.11.1 En respuesta a una Fase de juego**).
- Se juegan cartas y/o se utilizan Habilidades de cartas, siendo acciones correspondientes a la Fase de Vigilia. El Jugador Activo tiene libre albedrío para realizar el orden de sus acciones durante la Fase de Vigilia, mientras sus recursos así lo permitan.
- Si el Jugador Activo no juega más cartas ni utiliza Habilidades, termina su Fase de Vigilia.

5.3 Batalla Mitológica

Esta fase es opcional, y solo existe si el Jugador Activo decide realizar una Declaración de Ataque al oponente. La Fase de Batalla Mitológica se divide en 4 pasos:

5.3.1 Declaración de Ataque

En este paso el Jugador Activo elige qué Aliados atacarán al oponente, y los mueve de la Línea de Defensa a la Línea de Ataque. Para que un Aliado pueda ser declarado Atacante, debe haber permanecido en juego desde la última Fase de Agrupación de su actual Controlador. Los canceladores de ataque se juegan en este paso, y posteriormente saltan el resto de la Batalla Mitológica.

Las acciones de esta etapa son las siguientes:

- Se declara(n) el(los) Aliado(s) atacante(s).
- Se juegan cartas o se utilizan Habilidades en respuesta a la Batalla Mitológica/Declaración de Ataque.

5.3.2 Declaración de Bloqueo

Luego de la Declaración de Ataque, el jugador defensor elige qué Aliados bloquearán a los Aliados declarados atacantes. La declaración de Aliados bloqueadores se realiza uno a uno, es decir, un Aliado bloquea a un Aliado oponente.

Los Aliados del jugador defensor que estén en Línea de Ataque no pueden ser declarados bloqueadores.

La Declaración de Bloqueo es opcional, es decir, no es obligación bloquear a los Aliados atacantes.

Las acciones de esta etapa son las siguientes:

- Se declara(n) el(los) Aliado(s) bloqueador(es) frente al(los) Aliado(s) atacante(s), designándolos uno a uno.
- Se juegan cartas o se utilizan Habilidades en respuesta a la Declaración de Bloqueo.

5.3.3 Guerra de Talismanes

Una vez que el(los) Aliado(s) bloqueador(es) haya(n) sido declarado(s) (o ninguno), comienza la Guerra de Talismanes. En este paso el jugador defensor tiene la prioridad para jugar Talismanes y/o utilizar Habilidades. La acción de jugar un Talismán o utilizar una Habilidad se realiza de manera alternada entre los jugadores, hasta que ambos decidan no jugar más Talismanes, ni utilizar Habilidades.

El jugador defensor puede, en su prioridad de jugar Talismanes o utilizar alguna Habilidad, cedérsela al Jugador Activo, lo que implica que será este último quien empiece jugando un Talismán o utilizando alguna Habilidad. Sin embargo, aún puede jugar un Talismán o utilizar alguna Habilidad para continuar la Guerra de Talismanes. Es decir, ambos jugadores pueden jugar Talismanes y/o utilizar Habilidades mientras cuenten con los recursos necesarios para hacerlo, siempre de manera alternada, y preguntando previamente al otro jugador si va a realizar alguna acción dentro de la Guerra de Talismanes, para decidir continuar o no con otra acción. Cuando ambos jugadores deciden no jugar cartas, ni utilizar Habilidades de manera consecutiva, termina la Guerra de Talismanes.

Las acciones de esta etapa son las siguientes:

- Se juegan cartas o se utilizan Habilidades en respuesta a la Guerra de Talismanes.
- El jugador defensor tiene la prioridad de jugar Talismanes o utilizar Habilidades durante la Guerra de Talismanes, intercalando 1 a 1 con el Jugador Activo.
- Si ningún jugador juega más cartas, ni utiliza más Habilidades de cartas, termina la Guerra de Talismanes.
- Se terminan los efectos que duren hasta la Guerra de Talismanes.

5.3.4 Asignación de Daño

En esta etapa se resuelven los puntos de Daño hechos por diferencia de Fuerzas entre los Aliados o por Habilidades utilizadas. Una vez resuelto lo anterior, se asigna el Daño, lo que implica que el jugador defensor deba Botar tantas cartas de su Mazo Castillo como puntos de Daño hayan sido resueltos a partir de dicha diferencia de Fuerzas.

Las acciones de esta etapa son las siguientes:

- Se juegan cartas o se utilizan Habilidades en respuesta a la etapa de Asignación de Daño.
- Se calcula la diferencia entre las Fuerzas de cada uno de los Aliados atacantes y los Aliados bloqueadores. Se rige por las siguientes reglas:
 - Si el Aliado atacante tiene mayor Fuerza que el Aliado bloqueador, la diferencia entre las Fuerzas de ambos Aliados es el Daño que se asigna al Mazo Castillo del jugador defensor. Posteriormente el Aliado bloqueador es Destruído.
 - Si ambos Aliados tienen la misma Fuerza, el Mazo Castillo del jugador defensor no recibe Daño. Posteriormente ambos Aliados son Destruídos.
 - Si el Aliado bloqueador tiene mayor Fuerza que el Aliado atacante, el Mazo Castillo del jugador defensor no recibe Daño. Posteriormente el Aliado atacante es Destruído.
- El Mazo Castillo del jugador defensor recibe el Daño que no fue cubierto por los Aliados bloqueadores. Por cada punto de Daño que recibe un Mazo Castillo, su Dueño coloca la primera carta del Mazo Castillo en su Cementerio.
- Los Aliados son Destruídos por Daño de combate, siguiendo las reglas descritas anteriormente según la comparación de sus Fuerzas.
- Se disparan los efectos que dicen “Si/Cuando este Aliado sale/salga del juego”, siguiendo los pasos descritos en el punto **4.6.7 Resolución de múltiples Habilidades**.

Los Aliados Destruídos como resultado de la comparación de Fuerzas durante la Asignación de Daño, se consideran que fueron Destruídos por Daño de Combate. Si la Habilidad de un Aliado no permite que éste sea Destruído por Aliados, ese Aliado no puede ser Destruído durante la Asignación de Daño.



Ejemplo 47:

Hidra de Lernea (C: 4, F: 3, Aliado, Raza: Titán. *Hidra de Lernea solo puede ser Destruída por Aliados oponentes de Raza Héroe*).

Hidra de Lernea no puede ser Destruída por ninguna Habilidad o efecto de una carta, a excepción de alguna Habilidad de un Aliado de Raza Héroe que así lo exprese, o bien ser Destruída por Daño de Combate mediante la diferencia de Fuerzas con un Aliado de Raza Héroe.

5.4 Fase Final

En esta fase concluyen todos los efectos de cartas y/o Habilidades que dicen “hasta la Fase Final”, y se disparan y/o activan los que dicen “en la Fase Final”.

En caso de que dos o más efectos se disparen al mismo tiempo se ordenan de la siguiente manera:

- Concluyen todos los efectos que dicen “hasta la Fase Final” de cartas o Habilidades del Jugador Activo.
- Concluyen todos los efectos que dicen “hasta la Fase Final” de cartas o Habilidades del Jugador Inactivo.
- Se disparan y/o activan los efectos que dicen “en/durante la Fase Final” de cartas o Habilidades, y se resuelven siguiendo los pasos descritos en el punto **4.6.7 Resolución de múltiples Habilidades**.

Las acciones de esta fase son las siguientes:

- Se terminan los efectos que duran hasta la Fase Final (o hasta el Final del Turno).
- Se juegan cartas y/o utilizan Habilidades durante la Fase Final (o durante el Final del Turno).
- Se juegan cartas o utilizan Habilidades en respuesta a la Fase Final.
- Se Roban cartas extras por Habilidades de cartas.

5.5 Final del Turno

Este momento del juego no es una fase en sí. El Jugador Activo Roba una carta de su Mazo Castillo y verifica que la cantidad de cartas en su Mano no supere las 8. De superar dicho número, debe Descartar cartas de su Mano hasta quedarse con 8, y de esta manera termina el turno.

Una vez verificado lo anterior, comienza el turno oponente.

6.- GLOSARIO

1.- Anular: Es la acción de evitar que el efecto de una carta se resuelva (para el caso de los Talismanes) o entre en juego (para el caso de los demás tipos de cartas). Solo se puede anular una carta en el momento que es jugada, y esa carta va directamente al Cementerio de su Dueño.

2.- Barajar: Es la acción de revolver el Mazo Castillo de forma aleatoria. Se debe Barajar siempre que el Mazo Castillo sea intervenido por efectos y/o Habilidades de cartas.

Hay efectos de cartas y Habilidades que Barajan cartas en juego o desde fuera del juego. En dicho caso, siempre son Barajadas en los Mazos Castillos de sus Dueños. Una carta en la Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado que es Barajada, se considera que "sale del juego".

Siempre que una o más cartas de un Cementerio sean Barajadas en el Mazo Castillo de su Dueño, se debe mostrar la cantidad de cartas que son Barajadas.

3.- Bloquear: Es la acción de asignar un Aliado ubicado en la Línea de Defensa para defender el Mazo Castillo ante un Aliado atacante.

Si un Aliado bloqueador sale del juego durante la Guerra de Talismanes, el Aliado atacante resolverá su Daño completo en Asignación de Daño debido a que no hay un Aliado bloqueador al momento de resolver el Daño.

4.- Botar: Es la acción de enviar cartas del Mazo castillo al Cementerio. Cada vez que un jugador reciba Daño, Bota al Cementerio, desde el tope superior de su Mazo Castillo, igual cantidad de cartas como puntos de Daño haya recibido. Si un efecto de carta o Habilidad permite Botar más cartas de las que tiene ese Mazo Castillo, se resuelve en medida de lo posible.

- **Daño Directo:** es el Daño que se hace a través del cumplimiento del efecto de la Habilidad de una carta, y siempre tiene el verbo "Botar" escrito en su texto de juego.
- **Daño de Combate:** es el Daño que realizan los Aliados durante la fase de Asignación de Daño. Existen cartas que incluyen en su Habilidad los conceptos de "hacer daño" o "daño". Estas Habilidades se consideran como Daño de Combate.

5.- Buscar: Las Habilidades o efectos que permiten Buscar una carta, normalmente especifican la zona en que lo hacen, y puede ser en el Mazo Castillo, Cementerio o Zona de Destierro. En el caso de que la carta no especifique la zona, puede Buscar en cualquiera de las 3 zonas mencionadas del Controlador.

Siempre que se tenga que Buscar una carta con características específicas, la carta buscada debe mostrarse al oponente para poder verificar que la carta que fue buscada cumple con las especificaciones requeridas.

Buscar una carta es una acción que no hace Objetivo, y por esto puede iniciarse una búsqueda en el Mazo Castillo, Cementerio o Zona de Destierro y fallar la búsqueda voluntariamente.

Siempre que se busque una carta en un Mazo Castillo, éste debe ser Barajado posteriormente, se haya encontrado o no el objeto de búsqueda.

6.- Cargar: Es la acción de equipar o colocar un Arma a un Aliado.

7.- Ceder/Pasar Prioridad: Es la acción de pasar voluntariamente la prioridad de jugar cartas o utilizar habilidades al oponente en Guerra de Talismanes.

8.- Copias: Se refiere a cartas con el mismo nombre, independiente de las distintas versiones que tenga, las cuales siempre se consideran que tienen la habilidad de la carta original.

El máximo de copias de una carta en el Mazo Castillo es 3 copias, excepto por las Cartas Únicas.

9.- Considerar: Es un efecto de Habilidades que agrega un nuevo tipo de carta, o una nueva Raza, o una nueva Habilidad, a una o más cartas en juego, permitiéndole comportarse como el nuevo tipo de carta o Raza sin perder su condición anterior. En el caso de las Habilidades, la carta pasa a tener una Habilidad adicional.



Ejemplo 48:

Dionisio (C: 5, F: 0, Aliado, Raza: Olímpico. *Dionisio se considera un Aliado de Raza Héroe, y gana 1 a la Fuerza por cada Aliado de Raza Olímpico y Héroe que tengas en juego*).

Dionisio se considera un Aliado de Raza Héroe, pero no pierde su Raza original. Es decir, posee ambos tipos de Razas a la vez (Olímpico y Héroe).



Ejemplo 49:

Atalanta (C: 5, F: 4, Aliado, Raza: Héroe. *Atalanta se considera un Arma*).

Atalanta se considera un Arma, pero no deja de ser Aliado. Por lo tanto, puede ser afectada por cartas que afecten a Aliados y/o Armas.

10.- Declarar: Es la verbalización de alguna acción de juego, o bien, la utilización de una Habilidad a resolver.

11.- Descartar: Es la acción de poner una carta de la Mano en el Cementerio de su Dueño. Los efectos de cartas o Habilidades que permitan Descartar se resuelven en medida de lo posible, de acuerdo con lo indicado en el punto **4.5.7 Resolución de los Efectos**.

12.- Desterrar: Es la acción de enviar una carta desde cualquier zona de juego a la Zona de Destierro. Una carta en la Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado que es Desterrada, se considera que “sale del juego”.

13.- Destruir: Es la acción de enviar una carta desde la Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado al Cementerio de su Dueño. Una carta Destruída se considera que “sale del juego”.

14.- Efecto Permanente: Son efectos que, cuando se resuelven, una vez que la carta entra en juego o es jugada, tienen efecto indefinido. Si es una carta en juego, ésta pierde el efecto en el momento en que sale del juego.



Ejemplo 50:

Ojos de Serpiente (C: 3, Talismán. *Juega Ojos de Serpiente para que un Tótem oponente pierda su Habilidad por el resto del juego*).

Ojos de Serpiente hará que un Tótem oponente pierda su Habilidad mientras esté en juego. Sin embargo, si dicho Tótem sale del juego, y en algún momento de la partida vuelve a entrar en juego, lo hará con su Habilidad nuevamente.

15.- Fuerza: Es el número impreso en la esquina superior izquierda en las cartas de Aliado. Representa la cantidad de puntos que asigna como Daño de Combate al Mazo Castillo al atacar, o la cantidad de puntos que defiende al momento de bloquear.

Para efectos de cartas y Habilidades, se considera como "Fuerza" de un Aliado en juego a la suma de su Fuerza base (impresa en su ícono de Fuerza) y los Modificadores de Fuerza, ya sean positivos o negativos. Esta suma total representa la Fuerza del Aliado en juego, y es la referencia para resolver efectos de cartas o Habilidades que requieran verificar la Fuerza de un Aliado.

Cualquier Modificador de Fuerza que se encuentra en juego, no afectará el valor impreso en la Fuerza de las cartas de Aliado que estén fuera del juego. Los Modificadores de Fuerza de tipo "Habilidad Continua" comienzan a hacer efecto sobre los Aliados al momento de entrar en juego.



Ejemplo 51:

Duque Owen (C: 3, F: 1, Aliado, Raza: Defensor. *Si Duque Owen es declarado Bloqueador, cambia su Fuerza por su Coste*).

Ulster (C: 2, Tótem. *Mientras Ulster esté en juego, todos tus Aliados de Raza Defensor ganan 2 a la Fuerza*).



Si el jugador controla **Duque Owen** y **Ulster**, entonces este Aliado tendrá 3 de Fuerza. No obstante, si **Duque Owen** es declarado bloqueador, cambia su Fuerza impresa por su Coste impreso, es decir, tendría 3 de Fuerza en ese momento en lugar de 1; pero al estar controlando a **Ulster**, **Duque Owen** gana 2 a la Fuerza, teniendo un total de 5 de Fuerza al momento de ser declarado bloqueador.

16.- Generar: Es un tipo de Habilidad que agrega Oros Virtuales a la Reserva de Oro de su Controlador, solo por el turno en que son jugadas las cartas y/o activadas dichas Habilidades.

17.- Imbloqueable: Es un tipo de Habilidad que permite que un Aliado declarado atacante no pueda ser bloqueado en Batalla Mitológica, a excepción de efectos de cartas o Habilidades que permitan su bloqueo. Si una carta se considera Imbloqueable, simplemente es Imbloqueable para efectos de juego.



Ejemplo 52:

Alejo (C: 2, F: 2, Aliado, Raza: Caballero. *Alejo se considera Imbloqueable*).

Alejo es Imbloqueable para efectos de juego, aun cuando su Habilidad incluya el concepto "Considerar".

18.- Indesterrable: Es un tipo de Habilidad que impide que una carta sea Desterrada por efectos de cartas y/o Habilidades.

Los efectos universales de cartas o Habilidades que Destierran cartas Destierran, en medida de lo posible, todo lo que pueda ser Desterrado. Es decir, las cartas con la Habilidad de Indesterrable no son Desterradas durante la resolución de este tipo de efectos.

19.- Indestructible: Es un tipo de Habilidad que impide que una carta sea Destruída por efectos de cartas y/o Habilidades. Para el caso de los Aliados, impide que sean Destruídos durante la Asignación de Daño.

Los efectos universales de cartas o Habilidades que Destruyan cartas Destruyen, en medida de lo posible, todo lo que pueda ser Destruído. Es decir, las cartas con la Habilidad de Indestructible no son Destruídas durante la resolución de este tipo de efectos.

20.- Jugador Activo/Jugador Inactivo:

- **Jugador Activo:** Es el jugador que tiene el control del turno, realizando sus acciones normalmente dentro de las fases correspondientes a su turno.
- **Jugador Inactivo:** Es el jugador que no tiene el control del turno, lo que le impide realizar acciones normalmente dentro del turno del Jugador Activo, a excepción de jugar cartas y/o utilizar Habilidades en momentos específicos mencionados en este documento.

21.- Mirar/Ver: Es la acción de observar información determinada, ya sea cartas de un Mazo Castillo o en la Mano de un jugador. Las cartas se Miran/Ven una a una, por lo que las Habilidades que hagan referencia a Mirar/Ver se resuelven en medida de lo posible.

Mirar/Ver es una acción que entrega información no pública, por lo que sólo el Controlador del efecto o Habilidad puede tener acceso a esta información.

22.- Mostrar: Es la acción de enseñar o exhibir cartas del Mazo Castillo o de la Mano. Las cartas se muestran una a una, por lo que las Habilidades que requieran Mostrar una determinada cantidad de cartas se resuelven en medida de lo posible.

23.- Mover: Es la acción de trasladar una carta de una Zona de Juego a otra.

24.- Nombrar una carta: Es la acción de mencionar una carta para distintos efectos de juego. Las Habilidades que nombran cartas no hacen Objetivo, por lo tanto, esa carta y todas sus copias serán afectadas por la Habilidad. Esta Habilidad puede afectar a las cartas fuera del juego. Si la carta que nombra es para hacer perder (quitar) la Habilidad, se rige por regla de Auto-Referencia.

25.- Pagar: Es la acción de mover Oros de la Reserva de Oro a la Zona de Oro Pagado. Esta acción es realizada para jugar cartas o activar Habilidades que lo requieran.

26.- Poner cartas en el Cementerio: Es una acción que permite tomar una (o más) carta(s) en juego y enviarla(s) al Cementerio de forma directa. Esta acción no implica que las cartas sean Destruídas. Sin embargo, para efectos de juego, las cartas salen del juego.

27.- Portar: Es la acción de que un Aliado en juego controle un Arma.

28.- Resolver Daño/Asignar Daño:

- **Resolver Daño:** Es la acción de contar el total de cartas que se deben Botar del Mazo Castillo por Daño de Combate.
- **Asignar Daño:** Es la acción de Botar cartas del Mazo Castillo por Daño de Combate.

29.- Robar: Es la acción de tomar una carta del tope de un Mazo Castillo y ponerla en la Mano.

Los efectos de cartas o Habilidades que permiten poner cartas del Mazo Castillo en la Mano de su Dueño no son considerados como Robar.



Ejemplo 53:

Dendera (C: 4, Tótem. *Dendera no puede ser afectado por Talismanes oponentes. En tu Fase de Vigilia, solo una vez por turno, puedes tomar las tres cartas superiores de tu Mazo Castillo para poner una en tu Mano y las otras en tu Cementerio).*

Dendera en este caso, no se considera como una acción de Robar, ya que permite a su Controlador tomar las 3 primeras cartas de su Mazo Castillo, y escoger 1 de ellas para ponerla en su Mano y las otras 2 en su Cementerio.

Las cartas se Roban una a una, por lo que los efectos que permitan Robar más cartas que las que quedan en un Mazo Castillo, se resuelven en medida de lo posible.

30.- Subir: Es la acción de enviar una carta desde la Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado a la Mano de su Dueño. Una carta Subida a la Mano de su Dueño se considera que “sale del juego”.

31.- Turno: Es el conjunto de Fases de juego en que los jugadores realizarán las acciones con las que intentarán ganar la partida. El juego se desarrolla en una serie de turnos alternados.

- **Inicio del Turno:** Comienza con la Fase de Agrupación.
- **Fin del Turno:** Termina después de Robar la carta del final del turno. Si el Jugador Activo posee más de 8 cartas en su Mano, debe Descartar cartas hasta que tenga 8.

32.- Utilizar: Es un término que abarca los tres tipos de Habilidades normales de cartas (Continuas, Disparadas y Activadas). Cuando una sección del documento menciona “utilizar una Habilidad”, se refiere tanto a Activar una Habilidad, Disparar una Habilidad o cuando una Habilidad Continua comienza a hacer efecto.