

Mitos y leyendas (juego de cartas)

Mitos y leyendas (abreviado *MyL*) es un juego de cartas coleccionables, comercializado por la extinta editorial chilena Salo, S. A. (especializada en producción de álbumes de láminas y cartas coleccionables) constituyéndose como una alternativa para los jugadores debido a su bajo precio y temática diferente. Como su nombre lo indica, reúne mitos y leyendas de diversas culturas del mundo, siguiendo un épico viaje por culturas universales, pasando desde la mitología egipcia a la celta, romana o japonesa, incluyendo en el último tiempo algunos marcos históricos, como la Primera Guerra Mundial, la Revolución Mexicana, la Conquista de América o la propia historia de Chile.

Debido a la quiebra de Salo, el juego está actualmente en un *receso indefinido*.

Historia del juego

MyL fue el primer juego de cartas de estrategia latinoamericano, alcanzando un éxito notable en su país de origen y siendo distribuido en más de veinte países alrededor del mundo, entre los que se incluye Estados Unidos, México, Alemania, Argentina y el continente Oceánico, traduciendo las cartas a su debido idioma. El juego atraviesa por tres etapas, Primera era, Segunda era y Génesis (también conocido como Tercera era)

Tipos de cartas

En MyL existen los siguientes tipos de cartas, que poseen un uso propio en el juego.

Aliados

Son cartas fundamentales en el juego, ya que son las cartas usadas mayoritariamente para atacar al oponente. Se juegan en la línea de defensa y pasan a la línea de ataque al momento de realizar el mismo.

Existen distintos tipos (o *razas*) de aliados, los que son

- Rebelde
 - Tirano
 - Faerie
 - Paladín
 - Sacerdote
 - Eterno
 - Caballero
 - Héroe
 - Defensor
 - Dragón
 - Asesino
 - Tenebris
 - Sombra
 - Cazador
 - Guerrero
 - Chaman
 - Caudillo
 - Patriota
 - Olímpico
 - Titán
 - Bestia
 - Licantropo
-

- Vampiro
- Xian
- Campeón
- Campeón Samurái
- Campeón ninja
- Kami
- Criatura
- Faraón
- Dios
- Bárbaro
- Abominación
- Espía
- Soldado
- Piloto
- Espectro

Las principales *razas* se clasifican en cinco *triadas*.

Color	Raza
Azul	Dragón - Faerie - Desafiante
Verde	Asesino - Tenebris - Sombra
Violeta	Héroe - Caballero - Defensor
Rojo	Paladín - Sacerdote - Eterno
Celeste	Guerrero - Cazador - Chamán

Habilidades

Además de los Aliados muchas cartas tienen una habilidad especial (marcada en negrita):

- **Furia:** puede atacar el turno que entra en juego.
- **Mercenario:** puedes tener más de 3 copias de esta carta en tu castillo.
- **Guardián:** solo puede bloquear, usualmente tienen un coste bajo y fuerza alta.
- **Absorción:** todo el daño de combate bloqueado por un aliado con absorción se reduce a 0 aún si el aliado es destruido.
- **Errante:** solo puedes tener una de estas en tu campo de batalla pero puedes tener hasta 3 copias en tu mazo (a menos que también cuente con la habilidad Mercenario).
- **Relámpago:** puede ser jugada en cualquier inicio de fase o momento del juego.
- **Retorno:** puede ser jugada desde la zona de destierro como si estuviese en tu mano. Si es un Talismán, remuévelo del juego después de usar su Retorno.
- **Imbloqueable:** tu oponente no puede bloquear esta carta a menos que se diga lo contrario (por ejemplo, Una habilidad que diga "puede bloquear aliados imbloqueables").
- **Exhumar:** se puede jugar desde el cementerio como si estuviera en tu mano. Si es un talismán, destiéralo del juego después de usar su Exhumar.
- **Réplica X:** propia de talismanes, al jugar el talismán puedes pagar el coste de réplica (X) para usar el efecto del talismán dos veces.
- **Barrera:** Si una carta con barrera es enviada al cementerio por daño a tu mazo castillo, remuevela para dejar de botar cartas (Botar cartas cuenta tanto como daño de combate como daño directo).

Ejemplo: Si botas 4 cartas pero la segunda en botar tiene barrera, puedes removerla y así solo botar las 2 primeras.

- **Indestructible:** no puede ser destruida por un aliado enemigo solo por efectos de cartas y sí puede ser desterrada.
- **Oro inicial:** Oro con habilidad, pero puedes usarlo al comienzo del juego.
- **Única:** solo se tiene una copia en el mazo castillo.
- **Inmortal:** Más que una habilidad se puede considerar como una raza adicional. Hay habilidades que usan este requisito para poder ejecutarse (por ejemplo, "busca una carta *Inmortal* en tu mazo castillo").
- **Indesterrable:** no puede ser desterrada del juego pero si mandada al cementerio
- **Maquinaria:** arma que se usa en la línea de apoyo, necesita al menos un aliado para usar sus habilidades
- **Embarcación:** arma que se usa en la línea de apoyo, no necesita aliados para usar sus habilidades
- **Tamaño X:** habilidad requisito de las maquinarias, donde X es la cantidad de aliados que debes tener en juego para usar las habilidades del arma maquinaria como tal.
- **Orbe :** carta que solo puede ser afectada por una carta que afecte a orbe
- **Lealtad :** carta que no puede cambiar de dueño
- **Inmunidad :** carta que no puede ser afectada por efectos de otras cartas
- **Traición :** esta habilidad es un coste que cualquier jugador puede pagar para ganar el control de la carta con traición

Talismán

Son cartas de efecto inmediato que al ser jugadas son enviadas al cementerio (excepto por un efecto que no lo permita), estas facilitan el juego dándole más fuerza a tus aliados, destruyendo y desterrando los aliados oponentes, anulándolos, entre muchas cosas más. El efecto que causan los talismanes es, normalmente, hasta la fase final, a menos que la carta lo aclare, diciendo que es de efecto permanente, por cierta cantidad de turnos o hasta que cierto evento ocurra.

Armas

Cartas que se sitúan bajo las cartas de Aliados dándoles más fuerza u otra habilidad (ejemplo:Guantes de Hierro) o en la Línea de Apoyo en caso de tener la habilidad **Maquinaria** o **Embarcación**. Las armas con habilidad **Maquinaria** necesitan cierta cantidad de Aliados para usar sus habilidades, que aparece junto a la habilidad **Tamaño**. En caso de no aparecer la habilidad **Tamaño**, se entiende que tiene **Tamaño 1**. En el caso en que el arma tenga en su habilidad la palabra **Embarcación**, puede jugarse en la Línea de Apoyo, sin necesidad de tener aliados.

Tótem

Esta carta se pone en la línea de apoyo y tiene habilidades que apoyan o refuerzan las habilidades de otras cartas. Fueron las primeras en obtener la habilidad Orbe(Solo puede ser afectado por cartas que afecten puntualmente a orbes, es decir, si el arma Orbe es un Tótem, no será afectada por cartas que afecten Tótems, o cartas que afecten cualquier otro tipo de cartas, al menos que esta lo aclare). Los más relevantes son: Tótem del Guanaco (La ira del Nahual), Humm-SP y Trípoli-SP, entre otros.

Oro

Este tipo de carta es fundamental para cualquier castillo y sirve para pagar el coste de oro de las cartas y las habilidades que lo requieran. Existen 3 tipos de oros:

- **Oros sin habilidad o normales:** Cartas de Oro que pueden ser usados para pagar costes o habilidades, pueden ser usados como Oro Inicial. Puedes tener más de 3 copias de estos oros en tu castillo.
- **Oros con habilidad o especiales:** Cartas de Oro que pueden ser usados para pagar costes o habilidades, no pueden ser usados como Oro Inicial a menos que tengan la Habilidad **Oro Inicial**, esta habilidad salió en **Bestiario**.
- **Oros virtuales:** Oros generados por habilidades de cartas, pueden ser usados para pagar costes o habilidades, no pueden ser usados como Oro Inicial, no pueden ser destruidos, y generalmente duran hasta la Fase Final (fin del turno de un jugador).

Reinos

Es la carta representativa de tu castillo. Solo puedes tener uno en tu mazo y no lo puedes tener en el banquillo. La carta de Reino se Juega en la Zona de Remoción, es decir, desde afuera del juego, esto permite no solo tener una habilidad adicional a las de las 50 cartas regulares del mazo si no que, al provenir de afuera del juego, la habilidad del reino no puede ser Cancelada, Redirigida, Prevenida o Anulada de ninguna forma.

Las diez cartas reino son: Dragon Dorado, Arturo de Avalon, Quetzalcoatl, Cronos Amo del Tiempo, Inti Dios del Sol, Thor de Valhalla, Oráculo de Delfos, Leonidas de Esparta, Zeus de Olimpia y Dominios de Ra.

Para efectos fuera de Torneo y sobre todo después de la desaparición del Juego Organizado (con la quiebra de SALO) los reinos se han agregado a muchas formas de juego no oficiales^[cita requerida]. Ahora los jugadores no limitan los Reinos a sus mazos de Génesis si no que también los incluyen en sus otros formatos de juego y no solo uno si no los diez: Uno en juego y 9 en el banquillo para usarlos y cambiarlos como se hace con el Oro Inicial.

Características específicas de la baraja y el juego

El campo de batalla

Es el lugar donde ocurren los combates contra tu oponente. Cada carta de tu Mazo Castillo debe ser ubicada en un lugar específico dentro del Campo de Batalla. Esta área está dividida en varias partes, cada una de las cuales cumple una función específica.

- **Línea de defensa:** Cuando juegas un Aliado o pasas por una fase de agrupación, los Aliados permanecen en ésta zona para defender. Se debe pasar por al menos una agrupación para atacar con el Aliado, al menos que este disponga de la habilidad Furia, que le permite atacar en la siguiente batalla mitológica, sin ser necesario pasar por una agrupación.
- **Línea de ataque:** Cuando declaras ataque, mueves el Aliado a la línea de ataque, que está ubicada arriba(o delante) de la de defensa.
- **Línea de apoyo:** Aquí se colocan las cartas de totem, y armas maquinaria y embarcación, que está ubicada debajo (o atrás) de la de defensa
- **Reserva de oros:** Aquí van los oros que aún no se han utilizado y los que acabas de jugar, está ubicada debajo(o atrás) del mazo castillo(a su vez a la izquierda de la línea de apollo), cual está (el mazo castillo) a la izquierda de la línea de defensa)
- **Zona de oro pagado:** Como lo dice su nombre aquí van los oros utilizados, está a la izquierda de la línea de ataque.
- **Cementerio:** Aquí van las cartas que salen del juego cuando son destruidas o cuando lo ordena una habilidad de una carta, está a la izquierda del mazo castillo.

- **Destierro:** Aquí las cartas se ubican cuando por habilidad oponente o tuya se envían a esta zona, está debajo (o atrás) del cementerio, a la izquierda de la reserva de oro.
- **Zona de remoción:** Aquí van cartas que no pueden entrar en juego de nuevo, no hay ninguna forma de recuperar las cartas que están en esta zona hasta que termine la partida, aunque a medida que avancen las ediciones, probablemente la haya. Está ubicada a la izquierda de los oros pagados, arriba (o adelante) del cementerio. Fue creada para reemplazar al destierro, ya que con las habilidades de las nuevas cartas era muy fácil jugar cartas desde ahí

Remover del juego

Las cartas removidas del juego no pueden ser vueltas a usar en el juego correspondiente. Son enviadas a una zona llamada *Zona de Remoción del juego*. Cualquier carta cuya habilidad diga "no puede salir del juego" no puede ser destruida, desterrada, devuelta a la mano o barajada, sin embargo, todavía puede ser removida, puesto que la zona de remoción se considera una zona dentro del juego.

Reglas generales

En el juego de MyL cada jugador sigue las siguientes reglas para comenzar: Debe buscar un oro inicial y ponerlo en su reserva, el jugador debe sacar la primera carta el principio de su juego y cada jugador baraja su mazo castillo; posteriormente cada jugador debe cortar el mazo castillo y después robar ocho cartas de su mazo castillo y con esto formaran la mano. Posteriormente el jugador que quiera cambiar su mano, baraja la mano en su mazo castillo y roba una carta menos y así sucesivamente; luego los jugadores deciden quien parte mediante un método al azar, el jugador que parte no debe robar carta al final de su primer turno. los pasos a seguir del turno son los siguientes:

Fase de vigilia

- Se puede jugar cartas o utilizar habilidades que digan que pueden ser usadas al comienzo de la fase de vigilia.
- Se puede bajar una, y sólo una carta oro desde la mano al juego.
- Se puede jugar cartas y/o utilizar habilidades de cartas según alcancen los oros.

Batalla mitológica

Es opcional, se divide en 4 diferentes pasos:

Declaración de ataque:

- Se puede jugar cartas o utilizar habilidades que digan que pueden ser usadas al comienzo del paso de declaración de ataque.
- Aquí es cuando se puede decidir con cuales aliados atacar al oponente, moviéndolos a la línea de ataque.

Declaración de Bloqueo:

- Se puede jugar cartas o utilizar habilidades que digan que pueden ser usadas al comienzo del paso de declaración de bloqueo.
- Es ahora donde el oponente elige que aliados defenderán su castillo, diciendo los nombres de los aliados bloqueadores. Cada aliado sólo puede bloquear a un aliado a la vez, al menos que su habilidad diga que no puede bloquear, que pueda bloquear cierta cantidad de aliados, o que pueda bloquear más de un aliado (entiéndase, cualquier cantidad, la que desee el jugador que lo posee).

Guerra de Talismanes:

Se puede jugar cartas o utilizar habilidades que digan que pueden ser usadas al comienzo del paso de guerra de talismanes. Se pueden jugar talismanes y/o utilizar habilidades de cartas, teniendo el jugador defensor la prioridad. Esta fase termina cuando ambos jugadores pasan con su turno de jugar talismanes o utilizar habilidades.

Asignación de daño:

- Se puede jugar cartas o utilizar habilidades que digan que pueden ser usadas al comienzo del paso de asignación de daño.
- Todo el daño de los aliados atacantes no bloqueados se asigna al mazo castillo del jugador defensor. Cuando el aliado defensor es más fuerte que el atacante, el aliado atacante es destruido y no pasa daño a ningún mazo castillo, cuando el atacante es más fuerte que el defensor, la diferencia pasa como daño al mazo castillo, y el defensor es destruido. El daño se asigna botando hacia el cementerio una carta del mazo por cada daño hecho.

Fase final

Se puede jugar cartas o utilizar habilidades que digan que pueden ser usadas al comienzo de la fase final. Terminan los efectos que indiquen que terminan en la fase final y los efectos no especificados. Se puede robar una carta del mazo castillo, terminando el turno y comenzando el turno del oponente.

Ediciones

El juego se divide en eras. En esas eras se reúnen una cantidad de ediciones y en cada edición hay diferentes cartas. Las eras son:

- **Primera era:** Ediciones: El Reto, Mundo Gótico, La Ira del Nahual, Ragnarok, La Cofradía y Espíritu de Dragón. Actualmente quedan muy pocas y son coleccionables con un gran valor o se utilizan para jugar a un estilo propio.
- **Segunda era:** Ediciones: Desde Espada Sagrada en adelante. Esta era fue lanzada para complementar el juego, pues con las anteriores ediciones se habían producido combinaciones de cartas que desequilibraban demasiado. Por ejemplo, con un mazo adecuado se podía ganar en el primer turno sin dejar al oponente hacer nada. En esta segunda era se restringen cartas llamándose cartas prohibidas, que son las que producían el desequilibrio.
- **Génesis:** Ediciones: Conquista, Trincheras y Apocalipsis. Última línea de juego de MyL, pretendía volver a los inicios del juego, limitando el control del juego y haciendo énfasis en los combates entre Aliados, el juego se convirtió para regresar a muchos conceptos básicos que produjeron una gran polémica entre los jugadores.

Primera era

- **El Reto:** Es la primera edición de *Mitos y leyendas* y fue lanzada el 30 de junio del 2000. Siendo la primera edición, no contenía tantas características como las del tiempo actual (por ejemplo, los aliados no tenían raza). Recoge mitología de los 5 continentes a diferencia de sus sucesores.
- **Mundo Gótico:** Es la segunda edición de *Mitos y leyendas* y fue lanzada el 13 de noviembre del 2000. Contiene 236 cartas. Recoge las leyendas más oscuras del mundo. Además, se agregan dos nuevos tipos de cartas: Los Totems y las Armas.
- **La Ira del Nahual:** Es la tercera edición de *Mitos y leyendas* y fue lanzada el 4 de agosto del 2001. Contiene 126 cartas. Recoge toda la Mitología hispanoamericana, desde Mesoamérica hasta la Patagonia. En esta edición aparecen los primeros oros con habilidad y se vuelve la base para la creación de mazos "rápidos".
- **Ragnarok:** Es la cuarta edición de *Mitos y leyendas* y fue lanzada el 23 de noviembre del 2001. Contiene 126 cartas. Recoge la mitología nórdica. Como dato anecdótico, aquí aparece la primera y única arma sin habilidad llamada "Hacha Danesa".
- **La Cofradía:** Es la quinta edición de *Mitos y leyendas* y fue lanzada el 13 de abril del 2002. Contiene 170 cartas. Reúne a las mejores cartas de las 4 ediciones anteriores, con nuevas habilidades en cartas que no la tenían, o modificándolas en otras.
- **Espíritu de Dragón.** Es la sexta edición de *Mitos y leyendas* y la última de la Primera Era. Fue lanzada el 28 de julio del 2002. Contiene 236 cartas. Reúne a la mitología del Lejano Oriente. Aquí se dan a conocer las primeras cartas de Armas con habilidades que **disminuían** la fuerza de un Aliado.
- **Liber Dominus Defensores.** Es un Kit especial que contenía una recopilación de las Mejores cartas de Primera Era en nuevas y vistosas presentaciones y Foliados. La Colección además presentaba un Adelanto de cartas de la Primera Edición de Segunda Era, aunque con habilidades de Primera Era. En esta edición destacan cartas como

Merlin, Morgana, Arturo Pendragón, Oráculo de Delfos, Valkirias, y Odín

Segunda era

- **Espada Sagrada:** Es la séptima edición de *Mitos y leyendas* y la primera de la Segunda era. Fue lanzada el 28 de febrero del 2003. Contiene 236 cartas. Reúne a la mitología en los tiempos del Rey Arturo, en la literatura europea.

La carta más importante en esta edición es Dragón Dorado, que por habilidad y escasez fue en su tiempo una de las cartas más buscadas por jugadores y coleccionistas.

- **Cruzadas:** Es la octava edición de *Mitos y leyendas*. Es la extensión de Espada Sagrada. Fue lanzada el 13 de junio del 2003. Contiene 64 cartas. Reúne a la mitología de las cruzadas.
- **Helénica:** Es la novena edición de *Mitos y leyendas*. Fue lanzada el 2 de agosto del 2003. Contiene 236 cartas. Reúne a la mitología griega. Sin lugar a dudas, las cartas Cronos y Zeus son las más importantes en esta edición.
- **Caballo de Troya:** Es un Kit Especial que salió junto con la Edición Helénica. Cuenta con Dos Mazos de la edición acompañado de Un Poster que Incluía todas las cartas de la edición y dos Cartas promos Exclusivas Fundación de Tebas y Micenas.
- **Imperio:** Es la décima edición de *Mitos y leyendas* y la extensión de Helénica. Fue lanzada el 1 de noviembre del 2003. Contiene 64 cartas. Reúne a la mitología romana.
- **Liber Dominus Arcano:** Es un Kit Especial que compila una Colección de las Mejores Cartas de las Primeras 4 Ediciones de Segunda Era pero con un acabado especial donde Destacan los Close Up`s hechos a las cartas Foil. Cuenta con Dos Mazos de Alta estrategia y Cartas Promo Exclusivas que serian un Adelanto de la Edición Hijos de Danna.
- **Hijos de Daana:** Es la undécima edición de *Mitos y leyendas*. Fue lanzada el 6 de marzo del 2004. Contiene 236 cartas. Reúne mitología celta. La carta más importante, y quizá de toda la historia de MyL, fue Daana.
- **Tierras Altas:** Es la duodécima edición de *Mitos y leyendas* y la extensión de Hijos de Daana. Fue lanzada el 15 de mayo del 2004. Contiene 128 cartas. Como su antecesor, también reúne mitología celta pero resaltando la cultura picta.
- **Dominios de Ra:** Es la decimotercera edición de *Mitos y leyendas*. Fue lanzada el 17 de julio del 2004. Contiene 236 cartas. Reúne a la mitología egipcia. Su carta más valiosa no fue una carta perteneciente a la edición, sino a una carta promocional, en este caso, Relámpago Arcano.
- **Arcas de Kepri:** Es un Kit Especial que salió junto con la Edición Dominios de Ra. Cuenta con Dos Mazos de la Edición acompañado de Un Llaverio y un CD Room Interactivo que incluía la Historia del Juego a través de Galerías, Estrategias y Comerciales Televisivos, además de dos Cartas Promo Exclusivas Colosos Hititas y Seshai.
- **Encrucijada:** Es la decimocuarta entrega de *Mitos y leyendas*. Fue lanzada el 23 de octubre de 2004. Contiene 128 cartas. Está basada luego del antiguo Egipto, es decir, con la llegada de pensadores griegos, persas, romanos, etc.
- **Piramide del Ka:** Es un Kit Especial que contiene Una Compilación de las Mejores Cartas desde Espada sagrada hasta Dominios de Ra. Destaca por su Peculiar Envase de Madera tallada en forma de Piramide que lo convirtió en el Kit Especial más vistoso hecho para este juego. Contenía Dos Mazos de Alta Estrategia, Unas micas (50 Protectores) Exclusivas de MyL, Un Sobre de la Edición Encrucijada y una Colección de Promos. Destacan Cartas como Serpiente Negra, Romulo y Remo, Ptha, entre otras.
- **Guerrero Jaguar:** Es la decimoquinta edición de *Mitos y leyendas*. Reúne mitología maya y azteca. Contiene 236 cartas. Con esta edición se empieza una etapa denominada "Revolución 2MYL5", en la cual, el principal cambio evidente en las cartas es el cambio de fuente en la caja de Habilidades, y la incorporación de varias de las razas anteriormente incorporadas. Las cartas más importantes de Guerrero Jaguar fueron Quetzalcoatl y Moctezuma, que según la información de la edición, se consideraban Megareales, el término ultra real se empleó también con las cartas Gran Cabrakán y Derribador Olmeca.

- **Edición Especial:** Compendium: *Lanzada el 28 de mayo de 2005, contiene las 128 mejores cartas de las ediciones: Espada Sagrada, Helénica e Hijos de Daana, con sus respectivas extensiones.*
- **Vendaval:** Es la decimosexta edición de *Mitos y leyendas*. Contiene mitología Inca, selk'nam y Mapuche. Se lanzó en julio de 2005. Es la Expansión de "Guerrero Jaguar".
- **Barbarie:** Es la decimoséptima edición de *Mitos y leyendas*; contiene mitología del Norte de Europa, entre la caída del Imperio Romano de Occidente hasta el año 700 después de Cristo. Se lanzó el 15 de octubre del 2005. La carta más importante de esta edición fue sin lugar a dudas, Cacería de demonios.
- **Antología:** Es un Kit Especial que solo salió a la venta en Chile por lo que su contenido exacto es poco conocido. Sin embargo destacan sus Diez Cartas Promo que son una Recopilación de algunas de las cartas más populares de Primera Era pero con Habilidades Actualizadas para segunda Era. Algunas de sus cartas más representativas son Thor, Kain, Hodur, Stribog, Espada Real, Totem del Huanaco y Dragón medieval.
- **Liber Dominus Arsenal:** Es un Kit Especial que compila una Colección de las Mejores Cartas desde Espada Sagrada hasta Barbarie. Cuenta con Dos Mazos de Alta estrategia, Un Sobre de Barbarie, Un Portamazo Exclusivo hecho en Cuero Negro, 2 promos Exclusivas de Barbarie, 4 promos Exclusivas de Segunda Era y 4 Cartas Promo Exclusivas que serían un Adelanto de la Edición Reinos de Acero. (Considerado por muchos como uno de los Mejores Productos de MyL).
- **Reino de Acero:** Es la decimoctava edición de *Mitos y leyendas*. Incluye mitología de la Guerra de los Cien Años y la invasión de los bárbaros a España. Fue lanzada el 4 de marzo de 2006. Sus Cartas más importantes eran Mio Cid Campeador, Joan D Arc, sin incluir las 8 cartas reales que venían en los mazos avanzados, respectivamente así: en el mazo de la Orden vienen. Fernando El Magno, Henry V, Bombarda y Dublin; por otro lado el mazo Tenebracus incluía a Loki, Hagen De Borguen, Shax y Edimburgo; una de sus cartas promocionales fue el rey de Inglaterra Longshanks. La carta más rara en la edición fue Mio Cid Campeador, que solía salir acompañado junto a la carta Real Colada.
- **Hordas:** Es la decimonovena edición de *Mitos y leyendas*. Contiene Mitología del pueblo Mongol. Se lanzó el 27 de mayo de 2006, cartas más importantes Marco Polo, Kublai Khan, Genghis Khan, Soldado Mameluko, Noyons, Emperador Bing, etc.
- **Aniversario 2006 ivanhoe:** Es un Kit Especial que compila una Colección de las Mejores Cartas desde Espada Sagrada hasta Hordas. Esta dividido en dos partes de las cuales cada una Cuenta con 6 Separadores Exclusivos de MyL, 9 de 18 cartas Especiales exclusivas de este compilatorio, 2 de 4 Promos Exclusivas de Bestiario, entre otros productos como mazos y sobres.
- **Aniversario 2006 Lugh:** Es un Kit Especial que compila una Colección de las Mejores Cartas desde Espada Sagrada hasta Hordas. Esta dividido en dos partes de las cuales cada una Cuenta con 6 Separadores Exclusivos de MyL, 9 de 18 cartas Especiales exclusivas de este compilatorio, 2 de 4 Promos Exclusivas de Bestiario, entre otros productos como mazos y sobres. (Considerado por muchos como uno de los Mejores Productos de MyL).
- **Bestiario:** Es la vigésima edición de *Mitos y leyendas*. Fue lanzada el 29 de julio de 2006. A diferencia de las ediciones anteriores, Bestiario es un compendio de monstruos y bestias que no habían tenido cabida en otras ediciones, entre sus cartas destacadas están : Mania, Nemain, Vlad Tepes, etc; entre las promocionales estaba el lobo Wendigo, Draco Cometa, Camille, Lilith, etc.
- **Kit Héroes:** Es un Kit Especial que contiene un mazo de la edición, dos sobres de Superación y una carta promo exclusiva del Kit: Armagedon (carta que irónicamente no está incluida en la Edición Armagedon).
- **Héroes:** Es la vigesimoprimer edición de *Mitos y leyendas*. Fue lanzada el 28 de octubre de 2006. Héroes sigue con la estética de Bestiario: es una extensión basada en la lucha de paladines con el mal, sus cartas más memorables fueron Gilgamesh, Nintu, Akechi Mithsidec, entre otras; dentro de las promos están Sir Safir, Guerrero Parto, Draco Ninive y Sir Helior Le Preuse.
- **Armagedon:** Es un Kit Especial que compila una Colección de las Mejores Cartas desde Espada Sagrada hasta Héroes. Entre Otras Cartas Armagedon destaca por ser el Primer Compilatorio que incluía sus propias cartas SP Exclusivas de las cuales destacan Gaita SP y Gran Zeus SP. (Considerado por muchos como uno de los Mejores

Productos de MyL).

- **Código Samurái:** es la edición nº 22 de *Mitos y leyendas*. Fue lanzada el 3 de marzo de 2007. Contiene 260 cartas basadas en mitología oriental: samuráis, dragones y principales criaturas míticas de la cultura oriental. En esta Edición se Incorporan las Cartas UR, o Ultra Reales, cuyo borde es blanco (a diferencia de las cartas de la edición). Sus ultra reales son Ryujin, Minamoto no Yoritomo, Seiwa Genji y Nihon koryu jūjutsu. Su carta promocional "Código Samurai" fue prohibida y nunca salió al mercado, más tarde una reedición de la misma fue entregada en el producto Triada. Se sabe que un número muy reducido de coleccionistas tienen la carta Código Samurai original, y su habilidad difiere un poco de la reedición de Triada.
- **Kit Código Samurái:** Es un Kit Especial que contiene un mazo de la edición, dos sobres de Superación y una carta promo exclusiva del Kit.
- **Katana:** Es la edición nº 23 de *Mitos y leyendas*. Fue lanzada el 26 de mayo de 2007. Contiene un total de 140 cartas y está ambientada en los tiempos de Minamoto y los Taira, en el Japón feudal.
- **Kit Katana:** Es un Kit Especial que contiene un mazo de la edición, dos sobres de Superación y una carta promo exclusiva del Kit.
- **Héroes, la gloria tiene su precio:** Es una edición especial, basada en la mini serie televisiva "Héroes" lanzada el día 26 de mayo de 2007 con 160 cartas. A diferencia de ocasiones anteriores, no tiene su origen en la mitología, sino que se basa en hechos reales de la historia de Chile, recreando personajes, situaciones y armamentos de la independencia de Chile y de la guerra del Pacífico. Sus ultra reales son Bernardo O'Higgins y Manuel Rodríguez.
- **Botín Pirata:** Es un Kit Especial que salió a la par de la Edición Piratas. Contiene un mazo de la edición, 3 sobres de Superación, unas micas (50 Protectores) exclusivas de MyL y 5 cartas promo exclusivas de la edición.(uno de los peores kits de MyL)
- **Piratas:** Es la edición nº 25 de *Mitos y leyendas*, lanzada el 28 de julio de 2007. Su temática se centra en los grandes personajes de piratas y corsarios del mundo. Está compuesta por 240 cartas, con 2 Ultra Reales, 8 Reales SP, 72 Reales, 72 Cortesanos, 72 Vasallos y 14 Oros e introducirá con mayor fuerza la habilidad Embarcación, que permite que las Armas con esta habilidad puedan ser jugadas en tu Línea de Apoyo y poder ocupar sus habilidades aunque no controles ningún Aliado. Sus ultra reales son Henry Morgan y El Holandés Errante.
- **Triada:** Es una edición Especial dividida en tres Kit Especiales que compila una Colección de las Mejores Cartas de Las Ediciones Código Samurai/Katana, Héroes, La Gloria tiene su precio y Piratas. Destaca por estar enfundada en una caja de madera que, según la Triada a comprar, era de un color diferente (verde, rojo y azul). Cada Triada contenía su propia colección de cartas SP exclusivas de la edición (separadas en tres partes para cada Kit) que destacaban por su Foil dorado. Además, cada Triada contenía una carta especial exclusiva de cada Kit, que al unirse hacían un rompecabezas. Todo lo anterior, acompañado por dos mazos de Alta Estrategia, tres sobres de Superación aleatorios, unas micas exclusivas de MyL, un dragma exclusivo (uno por cada Triada) y cinco cartas promo exclusivas de la edición inmortales de las que destacan Fénix, Red de Plata y Querher. Esta edición es considerada por muchos como el Kit Especial más completo y variado.
- **Corsarios:** Es la edición nº 26 de *Mitos y leyendas*, lanzada el 13 de octubre de 2007. Trae 2 nuevas cartas UR, así como también 8 nuevas cartas SP. También presenta nuevas alternativas de estrategias ya conocidas, además de traer nuevas cartas Embarcación, con habilidades renovadas, y trae nuevamente las cartas de Oro Reales con poderosas habilidades. Desde esta edición, las cartas SP empiezan a tener el borde amarillo, lo que las caracterizará hasta el fin de Crónicas; además, es la última edición que es la expansión de otra (en este caso, Piratas). Sus ultra reales son Sir Francis Drake y Jugando con el Diablo.
- **Kit Corsarios:** Es un Kit Especial que contiene un mazo de la edición, dos sobres de Superación y una carta promo exclusiva del Kit: Triada (carta que irónicamente no está incluida en la edición Triada).
- **Dominus:** Es una edición especial de *Mitos y leyendas*, lanzada el 14 de enero de 2008 con lo mejor del Campeonato Nacional 2007 (Chile), tomando como base el mazo del campeón. Hay 2 mazos: negro y blanco, quienes vienen con una estrategia avanzada ya construida. De la rama de los mazos se incluyeron sobres, que potencian aún más a los mismos (esta incluirá una carta SP).

- **Inmortales:** Es una edición de *Mitos y leyendas* lanzada el 2 de marzo de 2008 con una recopilación de las mejores cartas de todas las ediciones anteriores. Con cartas como Ra, Inti, Juana de arco, Guinevere, Huracán, Oriflama, Zeus, Helios, Curandera, y otras. Esta edición reincorporaba habilidades antiguas, ordenaba y potenciaba razas que se habían dejado de trabajar, y agregaba nuevas habilidades especiales, además de nuevas estrategias. Sus ultra reales son Cronos y Dragón Dorado. En esta edición se modificó el reverso de la carta por un fondo de piedra, un círculo que dice: *Mitos y leyendas* y un dragón color azul oscuro que se enrosca entre las letras del nombre.
 - **Kit Inmortales:** Es un Kit Especial que contiene un mazo de la edición, dos sobres de Superación y una carta promo exclusiva del Kit: Tutaha de Danna y un dragma exclusivo del Kit.
 - **Duna:** Es la edición nº 29 de *Mitos y leyendas*, lanzada el 10 de mayo de 2008, y su temática se basa en la mitología arabe y los cuentos que incorporados en la recopilación de historias de "Las mil y una noches". Sus cartas incorporan algunos personajes como Simbad, Scherezade (ambas ultra reales), Ábrete Sésamo, Viaje en alfombra; El Genio de La Lámpara, entre otras. Desde esta edición, se modifica la forma de redacción de las Habilidades activadas, reemplazándola por la fórmula "Coste- Efecto".
 - **Kit Dunna:** Es un Kit Especial que contiene un mazo de la edición, dos sobres de Superación y una carta promo exclusiva del Kit: Soleiman.
 - **Orígenes:** Es la edición nº 30 de *Mitos y leyendas*, lanzada el 31 de mayo y 1 de junio de 2008. Su temática se basa en los pueblos originarios de Chile, como los Onas, los Diaguitas y los mapuches. Sus cartas más fuertes son La Tirana, entre otras. Con esta edición, surgen tres nuevas razas, Guerreros, Cazadores Y Chamanes, los cuales fueron incorporados de una u otra forma en las ediciones siguientes. Sus ultra reales son La Tirana y Onkolxón. Su carta promocional Orígenes fue prohibida más tarde debido a su poderosa habilidad que desequilibraba el juego, pero luego fue aceptada nuevamente pero en un sistema de puntos.
 - **Patagonia:** Es un Kit Especial que contiene dos mazos de la edición, sobres y cartas promo exclusivas. Éste Kit sólo estuvo disponible en Chile.
 - **Invasión:** Es la edición nº 31 de *Mitos y leyendas*, lanzada el 15 de agosto de 2008. Su temática se basa en la historia greco-persa y los espartanos, además de la mitología de ambas civilizaciones. Sus cartas más fuertes son: Oráculo de Delfos, Aquiles, Agamenón, Batalla Naval de Salamina, Helepolis, Leonidas y Shahnameh. Sus ultra reales son Leonidas y Oraculo de Delfos.
 - **Insurgentes:** Es la edición nº 32 de *Mitos y leyendas*, que habla sobre la Revolución Mexicana. Tiene un total de 140 cartas de las cuales las más destacadas son: Emiliano Zapata, Porfirio Díaz, John Joseph Pershing, Emilio P. Campa, Partido Liberal, Decena Trágica, Soldaderas e Invasión a Veracruz, y fue lanzado el 18 de octubre del 2008.
 - **Kit Insurgentes:** Es un Kit especial que contiene un mazo de la edición, dos sobres de Superación y cinco cartas promo exclusivas del Kit.
 - **Album MyL II:** Es el segundo álbum de estampas coleccionables de MyL. Se incluye en esta lista de ediciones ya que, acompañando a las estampas, cada sobre incluía una carta promo. Estas cartas eran una recopilación de lo mejor de las ediciones inmortales, Dunna, Orígenes, Invasión e Insurgentes. Sin embargo, las cartas se consideraban exclusivas por presentar una serie de peculiaridades que podían caer en una de estas categorías:
 - Cartas Cortenas y vasallas en versión Foil (se las ediciones ya mencionadas).
 - Cartas UR y SP sin Foil (de las ediciones ya mencionadas).
 - Cartas Reales sin Foil (de las Ediciones ya mencionadas).
 - Una de las 15 Promos de Insurgentes de las cuales 10 solo podían obtenerse por medio de este Album (Fuera de Chile).
 - **Profecías:** Es la edición nº 33 de *Mitos y leyendas*, la cual fue lanzada el 8 de noviembre en Chile. Habla del Antiguo Testamento de la Biblia. Entre las cartas de esta edición están: El diluvio Universal, la Destrucción de Jericó, entre otras. Sus ultra reales son La Ira de Dios y La Torre de Babel.
-

- **Éxodo** (Edición especial): Esta edición, paralela a Profecías, habla de uno de los hechos más importantes del Antiguo Testamento: la salida del pueblo egipcio en busca de la tierra prometida, Canaán. Cuenta con 62 cartas y sólo son conseguibles comprando el set Éxodo. Sus cartas más poderosas son: Aaron-SP, Josué-SP, Libertad-SP, Ramses II-SP, Arca de Noé. Además, trae dos cartas por edición (desde "Inmortales" hasta "Profecías", sin contar "Insurgentes"), nunca antes editadas. Sus ultra reales son Moisés y Nilo en sangre.
- **Kit Vikingos**: Es un Kit especial que contiene un mazo de la edición, dos sobres de Superación y dos cartas promo exclusivas del Kit, de las que destaca Odin Forni.
- **Vikingos**: recopila la vida de los "Demonios del Norte", los mejores aventureros, navegantes y explorados que viajaron desde y hacia América, y países costeros de Europa, sembrando el terror entre sus víctimas, quienes no pudieron frenar su implacable sed de furia. En esta edición, a diferencia de las otras, se trabaja en sólo una alianza por Triada, más dos otras razas. Las cartas SP cambian la ilustración que corresponde a la versión normal. Sus cartas más importantes son Thor el Defensor, Odin Forni, Hordershyrde, Demonios del Norte, Símbolos de Culto, Fresno Yggdrasil.

Orden de Jugadores

Luego de la quiebra de Salo, los mismo jugadores han establecido un orden por convención de la segunda era (la más grande y popular) basándose en las grandes diferencias que fue sufriendo el juego con el pasar del tiempo. La inclusión de habilidades especiales tales como, guardián, indestructible, indestructible, exhumar y otras tantas produjeron que los mazos solo estuvieran constituidos por cartas mas actuales dejando de lado las primeras ediciones en la misma segunda era sin embargo los dos primeros episodios se podían mezclar formando la llamada "segunda era" por los jugadores. La división surgió para arreglar este asunto y propone la siguiente distribución con nombres populares

Primer Episodio (Espíritu) En este episodio existen habilidades explicadas en textos muy largos y algunas otras se prestan para mal interpretaciones las cuales salo corrigió en reediciones de estas además de limitar algunas otras. Los mazos formados dentro del primer episodio destacan por su lentitud y gran estrategia interconectando cartas donde la raza tenia mucha importancia. Destacan los ya legendarios mazos "caballeros" (mazos que solo se componían de esta raza) o "rompeoros" (mazos destinados a terminar rápidamente con la reserva de oro enemiga para así debilitar sus opciones) Este primer episodio contempla las siguientes ediciones:

- Espada Sagrada
- Cruzadas
- Helénica
- Caballo de Troya
- Imperio
- Liber Dominus Arcano
- Hijos de Daana
- Tierras Altas
- Dominios de Ra
- Arcas de Kepri
- Encrucijada
- Pirámide del Ka

Segundo episodio (Acero)

El segundo episodio comienza con las llamadas habilidades especiales como: guardián, indestructible e indestructible, etc La estrategia del segundo episodio difiera mucho de la del primero ya que las nuevas habilidades crearon nuevas formas de jugar haciendo a veces que las partidas duraran mucho más. Se incorpora el término de maquinaria lo cual desplazo en su medida la utilización de los tótem Destacan en este episodio los mazos "guardián" (mazo conformado por una gran cantidad de aliados guardián y apoyados por algunos aliados imbloqueables o cartas de daño colateral)

y “eterno” (comprendido por una gran cantidad de aliados con las habilidades de “indestructible e indestructible” lo cual facilitaba la acumulación de una gran cantidad de aliados) Las siguientes ediciones conforman el segundo episodio:

- Guerrero Jaguar
- Edición Especial: Compendium
- Vendaval
- Barbarie
- Antología
- Liber Dominus
- Reino de Acero
- Hordas
- Aniversario 2006 ivanhoe
- Aniversario 2006 Lugh
- Bestiario
- Kit Héroes
- Héroes
- Armagedon

Tercer episodio- (Pólvora)

El tercer episodio se destaca por las increíbles habilidades de sus cartas, haciendo muchas veces que las partidas fueran muy cortas. Se incluyeron muchos oros con la habilidad “oro inicial” permitiendo que se pudieran usar oros con habilidad como oro inicial lo cual en los episodios anteriores no era factible. Además de fortalecer la habilidad de “maquinaria” he introducir la nueva habilidad de “embarcación” El tercer episodio naturalmente es conocido como pólvora ya que las armas de fuego aparecen con fuerza, las armas de este episodio destacan por sus grandes dotes y versatilidad. Destacan los mazos “daño colateral” (mazos con proliferación de cartas que sin atacar producían daño en el mazo-castillo oponente) y “armada” (con una gran selección de embarcaciones las cuales se fortalecían generalmente con el numero de estas mismas en juego. Popularmente la segunda era termina con este episodio que comprende las siguientes ediciones que conforman la llamada tercera era por los jugadores:

- Código Samurái
- Kit Código Samurái
- Katana
- Kit Katana
- Héroes, la gloria tiene su precio(*)
- Botin Pirata
- Piratas
- Triada
- Corsarios
- Kit Corsarios
- Dominus

Cuarto episodio (Tercera era)

A pesar de que Salo llama la tercera era cuando incluye el concepto de alianzas, por la razón obvia del cambio de la parte de atrás de las cartas el cuarto episodio no puede ser mezclado con los episodios anteriores, normalmente se le conoce a este episodio simplemente como tercera era. Es aquí donde finalmente el juego puede ser considerado como un juego distinto, dado que las habilidades de cada carta producían en muchas ocasiones que los juegos duraran tan solo algunos turnos. Destacan los mazos llamados “relámpagos” (con cartas destinadas simplemente a dañar lo más rápido al mazo-castillo oponente) y “asesinos” (dotados con muchas habilidades para sacar del juego a los aliados enemigos) Las siguientes son las ediciones incluidas en el cuarto episodio:

- Inmortales
- Kit Inmortales
- Duna
- Kit Dunna
- Orígenes
- Patagonia
- Invasión
- Insurgentes
- Kit Insurgentes
- Album MyL II
- Vikingos
- kit Vikingos
- Profecías
- Éxodo

Quiebra de SALO

El 19 de enero del año 2010 SALO, editora del juego, entró en proceso de quiebra y con eso es el fin para muchos coleccionistas y aficionados a sus famosos torneos, dejando una serie de proyectos inconclusos, como el lanzamiento de la Edición-producto especial "Condenados" (basado en la lucha de los Hombres Lobo y los Vampiros, cuyo lanzamiento se preveía para noviembre de 2009), y el lanzamiento de la Película basada en el juego, "Mitos y Leyendas, la nueva alianza" que fue estrenada el 12 de agosto del 2010 en Chile, la cinta es dirigida por José Luis Guridi y protagonizada por Luis Lobos Robles, Christian Seve, Sebastian Badilla, Trinidad Cortina y Paulette Seve.

Durante enero del año 2013 se realizó el remate de los últimos lotes de tarjetas que quedaban en las bodegas de Salo, última oportunidad para los coleccionistas.

Enlaces externos

- «Sitio web de *Mitos y Leyendas* ^[1]». Archivado desde el original ^[2] el 1 de enero de 2010. Consultado el 26 de abril de 2011.

Referencias

[1] <http://replay.web.archive.org/20100101023906/http://myl-online.com/>

[2] <http://myl-online.com/>

Fuentes y contribuyentes del artículo

Mitos y leyendas (juego de cartas) *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=68387397> *Contribuyentes:* -Vraneth-, 54vr0n, A ver, Alhen, Amadís, Amphoth3ra, Andreasmperu, Angel GN, Antur, April love, Artemius, Axxgreazz, Aćipni-Lovrij, Beliath, BlackBeast, Celdax, Chixpy, Codicia2, Damifb, Dante2594, Dark, Dgjr85, Dicc93, Diego Plaza, Diegusjaimes, Dragondelcielo, Dunraz, Edc.Edc, Edgardo C, Edmenb, Eduardosalg, Elsenyor, Errorx404, FBaena, Fabian hernando, Fabian24, Falaxxx, Folkvanger, Fox199411, Gabiitah 21, Gizmo II, Gonza-, GranPorra, Grifo montura SP, Grimmarius, HHH, Halc3n, Hotelga, Hothyer, Humberto, H3ctor Guido Calvo, Icvav, Indu, Inuyasha1111, Isha, Ivan cardemil, Jarke, Javierito92, Jorge 2701, Jtomy96, Jurgens, Katholico, Kazem, Keeyotha, Kintaro, Kved, Lin linao, Luchoflo, MAPH46, Mariamimada, Matdrodes, Moraleh, Mortadelo2005, Muro de Aguas, MyLmex, Netito777, Niko guti2006, Nnr noah, Nokixbxx, Nuen, Numenra, OboeCrack, P.o.l.o., Petronas, Porao, R0MAN0, Rastrojo, Roberpl, Rodri cyberdog, Rondador, Sergiovv99, Shombay, Softnick2, StevenGC, SuperBraulio13, Taichi, Tano4595, Teby 95, Tirithel, Tortillovsky, Unic, Valentin estevez navarro, Vitamine, Vuruxer, Waka Waka, Warko, Xanom, Xapa, Yagamichega, ZrzlKing, 622 ediciones an3nimas

Licencia

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)