



# **DOCUMENTO ACTUALIZADO DE** **REGLAS** **(DAR)**

REVISIÓN JULIO DE 2021

## Presentación

El documento actualizado de reglas “DAR” es un archivo de carácter oficial elaborado por el departamento de Desarrollo y colaboradores de distintas comunidades de Mitos y Leyendas a nivel nacional e Internacional, para esclarecer dudas y explicar conceptos referentes a Mitos y Leyendas. Este documento servirá como guía tanto para jueces como para jugadores, utilizándose como base para resolver cualquier posible conflicto de reglas.



## Índice

1.	Ediciones de Primera Era	5
2.	Elementos que Componen una Carta	7
2.1.	Nombre	8
2.2.	Símbolo de Carta	8
2.3.	Raza	8
2.4.	Coste de Oro	3
2.5.	Caja de Texto	3
2.6.	Símbolo de frecuencia	3
2.7.	Texto épico	4
2.8.	Ilustrador	4
2.9.	Código de coleccionista	4
3.	Tipos de Carta	5
3.1.	Aliados	5

## DAR PRIMERA ERA JULIO 2021

3.2.	Armas	6
3.3.	Oros	7
3.4.	Talismanes	8
3.5.	Tótems	9
4.	Zonas de Juego	10
4.1.	Mazo Castillo	10
4.2.	Reserva de Oro	10
4.3.	Oro Pagado	11
4.4.	Línea de Defensa	11
4.5.	Línea de Ataque	11
4.6.	Línea de Apoyo	11
4.7.	Cementerio	11
4.8.	Destierro	11
4.9.	Mano	12
4.10.	Zona de Efectos Permanentes	12
5.	Controlador y Dueño	13
5.1.	Cambiar una carta de Controlador	13
5.2.	Controlar una carta de Arma	14
6.	Habilidades y Efectos	15
6.1.	Afectar	15
6.2.	Habilidades Activadas	17
6.3.	Habilidades Disparadas	18
6.4.	Habilidades Continuas	19
6.5.	Efectos Permanentes	20
6.6.	Habilidades En Respuesta	21
6.7.	Pasos para utilizar una Habilidad	24
6.8.	Resolución de multiples Habilidades Disparadas	25
6.9.	Duracion de un Efecto	25
6.10.	Otros Aspectos	26
6.11.	Contradiccion entre habilidades y efectos	27
7.	Interacciones Simultáneas y Secuencia de Efectos	28
7.1.	Interacción Simultáneas	28
7.2.	Secuencia de Efectos	28

## DAR PRIMERA ERA JULIO 2021

<b>8. Jugar Cartas y poner Cartas en Juego</b>	<b>31</b>
8.1. Jugar una Carta	31
8.2. Objetivos	32
8.3. Anulaciones	33
8.4. Poner en Juego	34
<b>9. Fases de Juego</b>	<b>35</b>
9.1. Fase de Agrupación	35
9.2. Fase de Vigilia	35
9.3. Fase de Batalla Mitológica	36
9.4. Fase Final	39
<b>10. Conceptos del Juego</b>	<b>40</b>
10.1. Agrupar	40
10.2. A Elección	40
10.3. Afectar	40
10.4. Agotar su Fuerza	40
10.5. Anular	40
10.6. Atacar	40
10.7. Barajar	40
10.8. Bloquear	40
10.9. Bono de Fuerza	41
10.10. Botar	41
10.11. Buscar	41
10.12. Cambiar	41
10.13. Cancelar	41
10.14. Cartas en Juego	41
10.15. Ceder/Pasar Prioridad	41
10.16. Copias	42
10.17. Copiar	42
10.18. Daño	42
10.19. Declarar	42
10.20. Descartar	42
10.21. Desterrar	42
10.22. Devolver	42

# DAR PRIMERA ERA JULIO 2021

10.23.	Destruir _____	42
10.24.	Doblar _____	43
10.25.	Efecto _____	43
10.26.	Efecto Permanente _____	43
10.27.	Entrar en Juego _____	43
10.28.	Extra _____	43
10.29.	Fuerza _____	43
10.30.	Generar _____	43
10.31.	Habilitado _____	44
10.32.	Imbloqueable _____	44
10.33.	Jugar _____	44
10.34.	Mirar _____	44
10.35.	Mostar _____	44
10.36.	Mover _____	44
10.37.	Nombrar _____	44
10.38.	Ordenar _____	44
10.39.	Pagar _____	44
10.40.	Permanente _____	44
10.41.	Puedes/Poder _____	45
10.42.	Portador _____	45
10.43.	Portar _____	45
10.44.	Prioridad _____	45
10.45.	Prevenir _____	45
10.46.	Robar _____	45
10.47.	Salvar _____	45
10.48.	Subir _____	45
10.49.	Virtual _____	45
10.50.	X (Fuerza) _____	45
10.51.	X (Coste) _____	45

## 1. Ediciones de Primera Era

Las ediciones que componen Primera Era son todas aquellas ediciones y sus extensiones que se especifican en la siguiente lista:

- El Reto
- El Reto Expansión
- Mundo Gótico
- Mundo Gótico Expansión
- La Ira del Nahual
- Ragnarok
- La Cofradía
- Espíritu de Dragón



Además, a esta lista se incluye las cartas del producto especial Liber Dominus e Icarito.

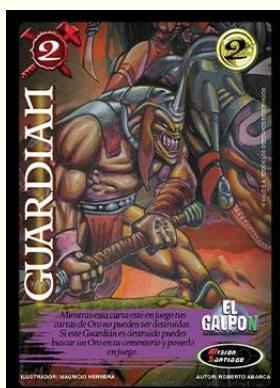
*Liber Dominus*

**icarito**

## DAR PRIMERA ERA JULIO 2021

Sumado a lo anterior, se permiten dentro de Primera Era, las cartas promocionales de Misión Santiago (EL Galpón y Extra Jóvenes):

- Guardián
- Resplandor Dorado
- Tótem de Guerra
- Golpe Vampiro



Existen cartas reeditadas de Primera Era, las cuales salieron en las Colecciones Legendarias (10 mejores cartas de cada edición), Colecciones Completas y Leyendas – Primera Era, estas ultimas con solo 280 cartas en total.

Es importante destacar que la totalidad de dichas cartas reimpresas son igual de válidas que su símil de hace 20 años. Además, aclarar que las cartas reeditadas en Leyendas – Primera Era (Foil, Legendarias y Full Art) conservan su frecuencia original.

Ejemplo: Las cartas Cortesano y Vasallo que se les dio un tratamiento especial.

Por último, mencionar que dentro de Primera Era no existen cartas prohibidas, esto quiere decir que, no hay cartas que no se puedan ocupar en los torneos que se realizan de carácter oficial.



## 2. Elementos que Componen una Carta

### Raza

Sólo los Aliados tienen Raza, y se encuentra especificada bajo el símbolo de Fuerza. Las razas pueden ser: Abominación, Bárbaro, Bestia, Campeón, Cazador, Criaturas, Chamán, Dios, Guerrero, Kami, Licántropo, Vampiro y Xian.

### Coste de oro

El número impreso en la esquina superior derecha de la carta. Representa la cantidad de cartas oro necesarias para pagar el coste de la carta. Las cartas mantienen su coste impreso en cualquier zona del juego y fuera de él.

### Símbolo de carta

El icono impreso en la esquina superior izquierda define el tipo de carta que es, existen los siguientes tipos: Aliado, Arma, Talismán, Tótem y Oro.

### Texto épico

El texto épico no tiene influencia en el juego, cuenta la leyenda o historia relacionada con la carta.

### Nombre

El nombre de la carta aparece impreso en el costado izquierdo de la carta. Cuando se hace referencia a "Nombrar una carta" se refiere a utilizar específicamente al texto impreso en ella.

### Símbolo de frecuencia

Indica la rareza de la carta y no tiene implicancia en las reglas del juego. La frecuencia se divide en 3 tipos: Real, Cortesano y Vasallo.

### Caja de texto

La caja de texto, contiene la habilidad de las cartas. Cuando alguna carta en particular elimina la habilidad de una carta, se trata como si ésta estuviese en blanco.

### Código de coleccionista

El código de coleccionista agrupa las cartas para poder separarlas por edición e indica la cantidad total de cartas que contiene esa edición en particular. No tiene implicancia en las reglas del juego.

### Ilustrador

Indica el nombre del artista que ilustró la carta. No tiene implicancia en las reglas del juego





## 2.1. Nombre

El nombre de la carta aparece impreso en el costado izquierdo de la carta. Cuando se hace referencia a “Nombrar una carta” se refiere a utilizar específicamente al texto impreso en ella. De ser necesario para jugabilidad en una partida, se puede entregar información relevante para poder identificar la carta si no conoces el nombre.

**A.** Cuando una carta se transforma en otra, esta carta pasa a tener el nombre de la carta copiada.

## 2.2. Símbolo de Carta

El icono impreso en la esquina superior izquierda define el tipo de carta que es, existen los siguientes tipos:

- Aliado (Sólo las cartas de aliados tienen un valor numérico impreso en el símbolo de fuerza).
- Arma
- Talismán
- Tótem
- Oro (Sólo las cartas de oro no tienen un valor numérico impreso el icono en la equina superior derecha).

## 2.3. Raza

Sólo las cartas de Aliado tienen una Raza asignada, y se encuentra especificada bajo el símbolo de Fuerza. También existen Aliados que no poseen raza impresa.

- A.** Cuando un Aliado por efecto o habilidad de una carta cambie de Raza, dicha Raza reemplazará a la impresa hasta que el Aliado salga del juego o el efecto deje de aplicarse.
- B.** Si un Aliado no tiene raza impresa y por efecto o habilidad de una carta adquiere una Raza, esa raza se mantendrá hasta que el Aliado salga del juego o el efecto deje de aplicarse.

Las razas de Primera Era son las siguientes:

- |  |                            |
|--|----------------------------|
| ▪ Abominación  | ▪ Chamán                   |
| ▪ Bárbaro  | ▪ Dios                     |
| ▪ Bestia   | ▪ Dragón                   |
| ▪ Caballero  | ▪ Faerie                   |
| ▪ Campeón y sus subdivisiones de razas<br>(Campeón Samurai, Campeón Shaolin, Campeón Ninja). | ▪ Guerrero                 |
| ▪ Cazador  | ▪ Kami                     |
| ▪ Criaturas  | ▪ Licántropo               |
|  | ▪ Vampiro – Vampiro/Dragón |
|  | ▪ Xian                     |

DAR PRIMERA ERA JULIO 2021

Caballero



## Faerie



## Dragón



## Vampiro



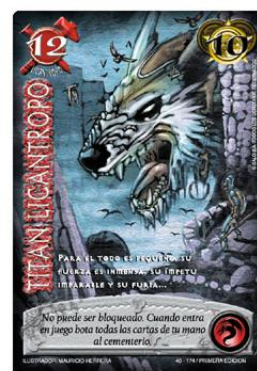
## Vampiro/Dragón



Cazador



## Licántropo



Chamán



Guerrero



## Bestia



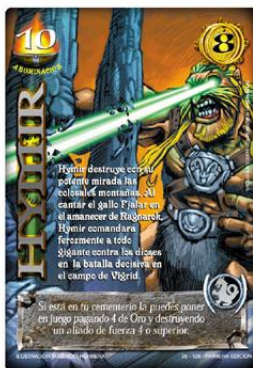


# DAR PRIMERA ERA JULIO 2021

Dios



Abominación



Bárbaro



Kami



Xian



Campeón



Criaturas



Campeón Ninja



Campeón Shaolin



Campeón Samurai



## 2.4. Coste de Oro

El número impreso en la esquina superior derecha de la carta. Representa la cantidad de cartas Oro necesarias para pagar el Coste de la carta.

- A. Si un efecto o habilidad dice “reduce el coste en X” esta reducción de coste sólo se aplica al momento de jugar la carta (**Punto B de la sección 8.1 “Jugar una Carta”**). Las cartas entran en juego con su coste impreso.
- B. En cualquier zona de juego y fuera de él, las cartas mantienen su coste impreso.
- C. Un efecto o habilidad de reducción de coste, no puede reducir el coste a menos de 0.
- D. Una carta de coste 0 no puede reducir su coste, 0 es un coste válido tanto para jugar cartas de coste 0 como para utilizar habilidades que indiquen costes.

## 2.5. Caja de Texto

La caja de texto, contiene la habilidad de las cartas. Cuando alguna carta en particular elimina la habilidad de una carta, se trata como si ésta estuviese en blanco.

- A. Las cartas como Aliados, Armas u Oros que no tienen caja de texto impresa se tratan como si no tuvieran habilidad.

## 2.6. Símbolo de frecuencia

Indica la rareza de la carta y no tiene implicancia en las reglas del juego, sólo se utiliza durante la construcción de algunos formatos restringidos. Las frecuencias pueden ser:

- **Reales:** Son cartas raras, que muestran un ícono dorado, plateado o carmesí impreso en la carta.



- **Cortesianos:** Son cartas infrecuentes, con el ícono rojo o naranja impreso en la carta.



- **Vasallos:** Son cartas comunes. Se reconocen por el ícono azul o celeste impreso en la carta.



## 2.7. Texto épico

El texto épico contiene leyendas relacionadas con la carta y la sitúan dentro de un contexto histórico o ambiental. No tiene implicancia en las reglas del juego.

Ejemplo:

*Antiguas voces al  
borde del olvido se  
escuchan en los versos  
y las prosas escritas en  
los Eddas. Se cantan: la  
creación del mundo, las  
historias de los dioses y  
las runas del Ragnarok.*

## 2.8. Ilustrador

Indica el nombre del artista que ilustró la carta. No tiene implicancia en las reglas del juego.

Los Ilustradores de Primera Era son los siguientes:

*Alan Robinson, Alejandro Romero, Andrés Blanco, Andrés Blanco, Andrés Silva, Carlos Herrera, Carlos Rojas, Cristian González, Christian Aguirre, David Bueno, Demetrio Babul, Dreg, Gabriel Rodríguez, Gonzalo Manterola, Juan Vásquez, Luis Castillo, Mauricio Herrera, Pablo Ferrer, Pablo Santander, Rodrigo Elgueta, Rubén Montecinos, Waldo Retamales.*

## 2.9. Código de coleccionista

El código de coleccionista agrupa las cartas para poder separarlas por edición e indica la cantidad total de cartas que contiene esa edición en particular. En general sigue un numero correlativo, pero pueden existir casos en que la numeración se reinicie como es el caso de la Expansión del Mundo Gótico.

No tiene implicancia en las reglas del juego.

La cantidad de cartas por ediciones son las siguientes:

- El Reto 126/126
- El Reto Expansión 48/174
- Mundo Gótico 126/126
- Mundo Gótico Expansión 48/174
- La Ira del Nahual 126/126
- Ragnarok 126/126
- La Cofradía 170/170
- Espíritu de Dragón 236/236



### 3. Tipos de Carta

### 3.1. Aliados



Los Aliados son personajes que representan a la mitología universal y contribuyen en la defensa de tu Mazo, se identifican por el símbolo de Fuerza en el extremo superior Izquierdo con un número dentro de él. Con su fuerza se calculan los puntos de daño al Mazo Castillo oponente como en el de combate realizado a otros Aliados.

Los Aliados mantienen su Fuerza impresa en cualquier zona fuera del juego (Mazo Castillo, Cementerio y Destierro).

**A.** La Fuerza base de un Aliado, puede verse alterada por los siguientes efectos:

**B.1. Modificadores de Fuerza:** Se dividen en 2 tipos (Bonificadores y Duplicadores):

**B.1.1. Bonificador:** Son aquellos efectos que suman o restan Fuerza al Aliado, la fuerza de su portador” o “Un aliado gana +3 a la fuerza hasta el final del a Fuerza”.

**B.1.2. Duplicador:** Son aquellos efectos que duplican la Fuerza al Aliado. Como por ejemplo “Todos tus aliados doblan su fuerza por el turno”. Las cartas que apliquen bonificación negativa no afectan a los duplicadores de Fuerza.

**B.2. Establecedores de Fuerza:** Son aquellos efectos que asignan una Fuerza determinada a un Aliado, dichos efectos no podrán ser modificados, como por ejemplo “Su portador tiene fuerza cero”.

**C.** Un Aliado, para ser declarado atacante, debe haber estado en juego bajo el control del jugador desde el principio de la última Fase de Agrupación de ese jugador.

### Ejemplos de cartas de Aliados:



Símbolo de fuerza de la edición Espíritu de Dragón.

Cada edición tiene su propio símbolo característico de Fuerza.

### 3.2. Armas



Las Armas son cartas que se ubican debajo de los aliados, otorgan bonificadores y establecedores de Fuerza o habilidades nuevas a los Aliados.



Símbolo de arma de la edición Mundo Gótico. Cada edición tiene su propio símbolo característico de Arma.

- A. Para ser jugadas, las Armas requieren un Aliado para ser portadas. Si no existe un Aliado en juego para que sea portador, el Arma no puede ser jugada.
- B. Por regla general, un Aliado sólo puede ser portador de una sola Arma a menos que un efecto o habilidad le permita portar más de un Arma.
- C. Para ser un portador válido, el Aliado debe cumplir los siguientes requisitos:
  - C.1. No ser portador ya de un Arma (a menos que se indique lo contrario).
  - C.2. Cumplir requerimientos de Raza en caso de que existan.
- D. En caso de que un Aliado que puede portar más de un Arma y pierda esa habilidad, las Armas ya cumplieron la condición para ser portadas, por tanto, permanecen en juego.
- E. Si un efecto o habilidad hace que un Aliado pierda su habilidad, sólo el Aliado pierde su habilidad (toda su propia caja de texto) sin embargo, el Arma seguirá entregándole sus bonificadores y habilidades propias. Así mismo cuando un Arma portada pierda su habilidad, el aliado portador no perderá su habilidad impresa.
- F. Cuando el Aliado portador sale del juego hacia cualquier zona, todas las Armas anexadas a él son enviadas a la misma zona del dueño del Arma (**sección 5.2 "Controlar una carta de Arma"**).
- G. Las Armas son el único tipo de carta que se pueden jugar directamente bajo el control del oponente.

Ejemplos de cartas de Armas:





### 3.3. Oros



Los Oros son el recurso básico del juego y con el que se pagan costes o habilidades de cartas.



Símbolo de oro de la edición Ragnarok. Cada edición tiene su propio símbolo característico de Oro.

**A.** Los Oros siguen los pasos para Jugar una carta especificados en la sección 8.1 “Jugar una Carta”.

**B.** Para efectos de juego, existen tres tipos de Oro:

**B.1.** Oros sin habilidad: son aquellos Oros que no tienen caja de texto. Pueden utilizarse cualquier cantidad de copias de un Oro sin Habilidad en la construcción del Mazo Castillo.

**B.2.** Oros con habilidad: Son aquellos Oros que tienen una caja de texto y una habilidad determinada.

**B.3.** Oros Virtuales: Estos Oros son generados por habilidades y efectos, no se consideran cartas y no existen en ninguna zona de juego. Los Oros

Virtuales, a diferencia de las cartas de tipo Oro, no cuentan como Oros controlados y cualquier referencia a Oros en juego no considera a los Oros Virtuales que se encuentren generados.

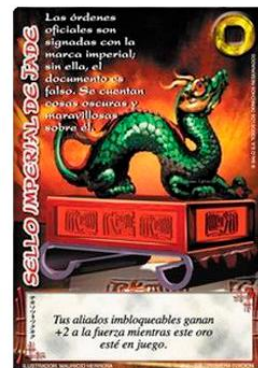
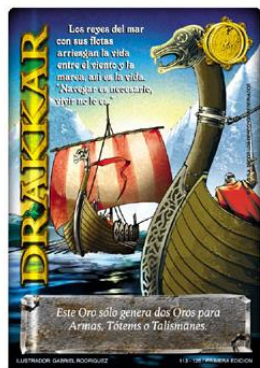
**C.** Los Oros virtuales no pueden ser Destruídos por habilidades o efectos, ni tampoco pueden ser usados como requisito para cumplir una habilidad que diga “Destruye un Oro”.

**D.** Los Oros virtuales pueden ser utilizados en el momento que el jugador lo requiera por ende no es necesario ocupar primero los Oros virtuales, dichos Oros Virtuales no utilizados se pierden al finalizar el turno antes de descartar cartas por exceso de mano en caso de que corresponda.

**E.** Cuando un Oro con Habilidad pierde su habilidad por un efecto, se considera un Oro sin habilidad.

**F.** Los Oros son cartas sin coste, por lo que no pueden ser objetivos de cartas que pidan condición de coste.

Ejemplos de cartas de Oros:



### 3.4. Talismanes



Los Talismanes, son cartas con diversos efectos dentro y fuera del juego, que una vez jugados, se resuelven y son puestos en el Cementerio de su dueño. A diferencia de los demás tipos de cartas, los Talismanes nunca entran en juego.



Símbolo de Talismán de la edición El Reto.

Cada edición tiene su propio símbolo característico de Talismán.

A. Existen algunos Talismanes que para ser jugados requieren objetivos válidos, por lo que, luego de mostrar la carta “Talismán” en cuestión, se procede a jugarla siguiendo los pasos descritos en la sección 8.1 “Jugar una Carta”, y deben poder seleccionarse estos objetivos para poder jugar el Talismán, de lo contrario, el Talismán no puede ser jugado y permanece en su zona de origen. Estos Objetivos son los requisitos de Juego del Talismán.

- B. Un Talismán al ser jugado, debe resolverse completamente y ponerse en el Cementerio automáticamente, por lo que al final de la resolución del mismo, se considera que la carta ya se encuentra en el Cementerio.
- C. Algunos Talismanes (y otros tipos de cartas) tienen la habilidad de jugarse en respuesta a un evento determinado, estas cartas se juegan y generalmente se resuelven antes que aquello a lo que responden. Estas cartas deben jugarse en ese momento específico y sólo si la información disponible para ambos jugadores indica que se podrá resolver la acción a la que se responde.
- D. Los Talismanes se resuelven durante la transición de la mano al Cementerio, por lo que 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 completamente el efecto y luego se pone en el Cementerio.

Ejemplos de cartas de Talismanes:



### 3.5. Tótems



Los Tótems son cartas que se sitúan en la línea de apoyo y agregan distintas habilidades y efectos al campo y zonas del mismo ayudando al controlador a ejecutar su estrategia.

- A. Los Tótems siguen los mismos pasos explicados en la sección 8.1 “Jugar una Carta”.
- B. Los Tótems pueden tener habilidades activadas, disparadas o continuas, descritas en la sección 6 “Habilidades y Efectos”.
- C. Los Tótems permanecen en la línea de apoyo hasta que por efecto o habilidad de una carta salen del juego.



Símbolo de tótem de la edición La Ira del Nahual. Cada edición tiene su propio símbolo característico de Tótem.

Ejemplos de cartas de Tótems:





## 4. 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, además se dividen en dos grandes grupos Zonas Dentro de Juego y Zonas Fuera de Juego. Lo que se detalla a continuación:



### 4.1. Mazo Castillo

Es el conjunto de cartas que compone tu Mazo, contiene las 50 cartas que necesitaras para desarrollar tu estrategia y recibe el Daño de los ataques oponentes.

Si en algún momento del juego, no tienes cartas en el Mazo Castillo, pierdes el juego.

El Castillo es una zona fuera del juego y es de información privada.

### 4.2. Reserva de Oro

En esta zona, se ponen en juego los Oros desde tu mano y que se utilizaran para pagar el coste de cartas y habilidades. Comienzas el juego con un Oro sin habilidad en la reserva y puedes ir agregando oros turno tras turno. La Reserva de Oro es una zona dentro del juego y es de información pública.

#### **4.3. Oro Pagado**

Es la zona donde se mueven los Oros que se pagan y permanecen allí hasta la siguiente Fase de Agrupación.

Los Oros se mueven a esta zona para diferenciarlos de los Oros en reserva, además los Oros en la zona de oro pagado no pueden ser nuevamente utilizados durante ese turno.

La Zona de Oro Pagado es una zona dentro del juego y es de información pública.

#### **4.4. Línea de Defensa**

En esta zona de juego se encuentran los Aliados que son jugados cada turno, y desde allí pueden Atacar al Mazo Castillo oponente y Bloquear los ataques oponentes.

La Línea de Defensa es una zona dentro del juego y es de información pública.

#### **4.5. 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.

La Línea de Ataque es una zona dentro del juego y es de información pública.

#### **4.6. Línea de Apoyo**

Los Tótem que se juegan, entran en juego en esta zona y permanecen allí hasta que algún efecto de carta o habilidad los saque de la misma.

Solo los Tótem pueden ubicarse en esta zona.

La Línea de Apoyo es una zona dentro del juego y es de información pública.

#### **4.7. Cementerio**

El Cementerio reúne las cartas que son Destruídas y las cartas que Bota un jugador desde el Mazo Castillo ya sea por efecto y habilidad de una carta o por Daño de Combate. También van las cartas que se descartan de la mano y cuando se juegan los Talismanes.

Debido a que existen habilidades y efectos que devuelven las cartas superiores del Cementerio al Mazo Castillo, no se puede alterar el orden de dicha zona.

El Cementerio es una zona fuera del juego y es de información pública.

#### **4.8. Destierro**

Algunos efectos de cartas o habilidades pueden enviar cartas a esta zona, ya sea desde el Mazo Castillo, Mano, Cementerio o desde el juego.

Las cartas que sean puestas en la Zona de Destierro en cualquier momento, no pueden salir de esta zona.

La Zona de Destierro es una zona fuera del juego y es de información pública.

#### **4.9. Mano**

La mano corresponde a la cantidad de cartas que tienes disponibles para enfrentar cada uno de los turnos del juego. Esta cantidad es totalmente variable, no pudiendo exceder las ocho cartas al finalizar tu turno (a menos que un efecto o habilidad te permita extender la cantidad máxima).

Cada vez que por alguna habilidad debas robar cartas del Mazo Castillo y/o en algunos casos recuperar cartas del Cementerio, debes ubicarlas en tu mano, a no ser que la habilidad indique otra acción.

La mano corresponde a una Zona fuera del juego y por lo mismo resulta privada para el oponente, es por ello que el juego se realiza sin mostrar las cartas de la mano, salvo que alguna habilidad o efecto obligue a uno o más jugadores mostrar o jugar con su mano descubierta.

#### **4.10. Zona de Efectos Permanentes**

Esta zona se utiliza para las resoluciones de habilidades y efectos permanentes, dicha zona se utiliza como recordatorio para los efectos permanentes que afectan de forma continua el campo de juego o realizan alguna restricción de juego a uno o todos los jugadores, esta zona se ubica en la parte superior izquierda del campo de juego inmediatamente arriba del Cementerio.

La zona de efectos permanentes es una zona fuera del juego y de carácter público.

## 5. Controlador y Dueño

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.

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 cartas oponentes y todas las cartas en zonas de juego propias se consideran propias. Cabe destacar que sólo se controlan las cartas en juego.

El dueño de una carta, es aquel jugador que comenzó la partida con dicha carta en su Mazo Castillo, incluido el Oro Inicial. Un jugador que no es dueño de una carta sólo puede ser el controlador de dicha carta mientras esté en juego.

Cuando una carta sale del juego, es enviada a la zona de juego respectiva de su dueño, por ejemplo:

- Sí una carta es destruida, es enviada al Cementerio del dueño.
- Sí una carta es barajada, es barajada en el Mazo Castillo del dueño.
- Sí una carta es subida a la mano, ésta es subida a la mano del dueño.
- Sí una carta es desterrada, es envía al Destierro del dueño.

Las cartas Controladas por un jugador que no es su dueño, siguen las mismas reglas antes detalladas. Por ejemplo, si una carta dice, sube un Aliado que controles a tu Mano y no eres el dueño de esa carta, el Aliado ira a la Mano de su Dueño.

### 5.1. Cambiar una carta de Controlador

Existen cartas que te permiten cambiar de controlador una carta. Los efectos de cambio de controlador son permanentes mientras la carta afectada permanezca en juego, es decir, si sale del juego vuelve a la zona respectiva del dueño de la carta.

**5.1.1.** Cuando se gana el control de un Aliado, éste siempre será ubicado en Línea de Defensa y no podrá ser declarado atacante hasta que pase por una Fase de Agrupación de su nuevo controlador.

#### Hades – Dearg Diulai/Nanahuatzin





- Jugador Activo tiene en juego a Dearg Diulai.
- Jugador Inactivo tiene en juego a Nanahuatzin.
- Jugador Activo juega Hades y cambia a Dearg Diulai por Nanahuatzin.

El Jugador Activo al jugar Hades, cambia de controlador a Dearg Diulai por Nanahuatzin del Jugador Inactivo. Éstos Aliados permanecerán bajo el control de sus nuevos controladores hasta que salgan del juego.

## 5.2. Controlar una carta de Arma

Las Armas pueden ser jugadas sobre cualquier Aliado en juego. En el caso de que un Arma sea jugada sobre un Aliado oponente; el oponente es quien pasa a ser el Controlador del Arma, por lo tanto, es él quién se ve afectado por su habilidad. Si un Aliado que porte un arma cambia de controlador, su nuevo controlador es quien tomará control total de ambos (Portador - Arma).

### Ballesta – Huracan



- Jugador Inactivo tiene en juego a Huracán.
- Jugador Activo juega Ballesta sobre Huracán.

El Jugador Activo juega Ballesta, sobre el Huracán del Jugador Inactivo. Desde ese momento Huracán no podrá atacar y tampoco bloquear. Además, el Jugador Inactivo será quien pasa a controlar el Arma, pero si Ballesta sale del juego, vuelve a la zona correspondiente del Jugador Activo por ser el dueño de la carta.

## 6. Habilidades y Efectos

Una 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 condiciones o acciones de juego necesarias para usar una habilidad, los requisitos se verifican solo con las zonas públicas del juego, ósea 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, Zona de Oro Pagado o Cementerio.
- **Coste de Activación:** Es un requerimiento de recursos (cartas del Mazo Castillo, cartas de la Mano, Oros, cartas del Cementerio, cartas en Juego, entre otros).
- **Efecto:** Es el resultado de la habilidad resuelta o un Talismán resuelto, lo que ocurrirá si esa habilidad no es cancelada o el Talismán no es anulado y que pueda generar un Cambio en el Juego. Se considera un efecto resuelto el que realiza las acciones que indica la caja de texto, independiente de que haya resuelto un 0% o 100% de la habilidad.

Cabe mencionar que existen también costes y condiciones 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.

### 6.1. Afectar

#### 6.1.1. Afectar a una carta

Afectar a una carta significa modificar directamente su Coste, Fuerza, Habilidad, Raza, cambiar de Controlador, Destruir, Desterrar, Barajar, subir a la mano, impedir su ataque o bloqueo, etc. Cuando una carta en juego es seleccionada como un Objetivo, ya sea de un Talismán o Habilidad, no se considera que está siendo afectada. Sólo al resolver ese Talismán o Habilidad, si se modifican los aspectos mencionados anteriormente, se considerará que está siendo afectada.

#### 6.1.2. 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 la 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 se hace Objetivo, ya sea de un Talismán o habilidad, no se considera que está siendo afectado. Sólo al resolver ese Talismán o habilidad, si se limitan o fuerzan sus acciones o se alteran sus Zona 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.

Ejemplo de situaciones que afectan a una carta o jugador:



- **Insignia de Toqui:** Afecta directamente a la carta, ya que su habilidad continua reemplaza la raza impresa del Aliado y en el caso de que el Aliado no tenga raza, le asigna una raza específica.
- **Abominación:** Es un Aliado que limita al jugador oponente, ya que su habilidad continua impide que éste pueda realizar la acción de atacar, mientras permanezca en juego.
- **Shen Yi:** Es un Aliado que interviene una zona privada del oponente, ya que su habilidad disparada, que permite buscar una carta del Mazo Castillo oponente (que no sea oro) y enviarla a la Zona de Destierro.

Ejemplo de situación en la que el jugador no es afectado inmediatamente:



- **Tsachila:** Es un aliado, que afecta al jugador oponente en el siguiente turno que sea puesto en juego. Restringiendo al oponente la posibilidad de jugar, utilizar y generar Oros.

## 6.2. Habilidades Activadas

Son aquellas habilidades que pueden ser utilizadas a libre voluntad durante alguna fase del turno, siempre que se cumplan las condiciones necesarias para su activación. En general, las habilidades activadas pueden ser utilizadas en la Fase de Vigilia de su controlador o en Guerra de Talismanes, a menos que se indique lo contrario.

Cuando una habilidad activada es cancelada, su efecto no se resuelve y los posibles costes de activación asociados a la utilización de esa habilidad se consideran pagados.

**6.2.1.** En general, es requisito para utilizar una habilidad que la fuente del efecto esté en juego al momento de pagar los costes de activación de dicha habilidad, pero una vez pagados los costes de activación, la permanencia o no de la fuente en juego se vuelve irrelevante para la resolución del efecto y éste se resuelve de igual manera.

**6.2.2.** Las habilidades activadas no son opcionales, a menos que en su caja de texto diga “Puedes”, el jugador que pague el coste de activación, es quien elige si utilizar el efecto de la habilidad.

Ejemplos de Habilidades Activadas:



- La habilidad de **Ser Abominable** no tiene un coste de activación, pero solo se puede realizar una vez por turno y dura hasta la Fase Final.
- La habilidad de **Machi** tiene asociado un coste en Oros, pero se puede realizar las veces que quieras en el turno, siempre que tengas los recursos para hacerlo.
- La habilidad de **Daikoku** tiene como recursos asociados a la activación, barajar un Talismán de tu mano y lo puedes realizar hasta 2 veces por turno.

### 6.3. Habilidades Disparadas

Son aquellas habilidades que se utilizan en un instante específico frente a una condición disparadora, un evento que no depende del controlador de la carta y que dispara la habilidad sin que medie la voluntad de su controlador.

Las habilidades disparadas pueden ser Canceladas en respuesta a su utilización. Para el caso de habilidades disparadas que requieren el pago de un coste de activación, podrá ser cancelada luego del pago de este coste y sólo si el controlador de la habilidad decide pagarlo. Cuando una habilidad Disparada es cancelada, su efecto no se resuelve y los posibles costes asociados a la utilización de ese disparo se consideran pagados.

**6.3.1.** Las habilidades disparadas se identifican si en la caja de texto contiene las palabras "Si" o "Cuando".

**6.3.2.** Las habilidades disparadas que contienen la palabra "Puedes", se disparan cuando el controlador de la habilidad decide utilizarla (pagar los costes asociados para resolver su efecto).

Ejemplos de Habilidades Disparadas:



- La habilidad de **Gvallarhorn** se dispara al ser destruido, pero es el controlador de la carta quien decide si quiere buscar los Oros o no.
- La habilidad de **Einherjar** se dispara al entrar en juego, independiente si el controlador de la carta quiera o no destruir un Aliado oponente.
- La habilidad de **Nanna** se dispara al momento de jugar un Talismán, pero es controlador de la carta quien decide si pagar el coste de activación, es decir, destruirla.

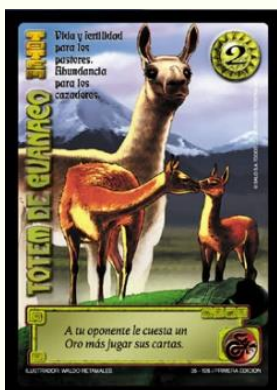


## 6.4. Habilidades Continuas

Son aquellas habilidades cuyo efecto es constante y afectan el juego de manera continua mientras se cumplan las condiciones requeridas.

- 6.4.1. Las condiciones de las Habilidades Continuas, se verifican cada vez que se produzca un cambio en el juego, El efecto de las habilidades continuas, dura mientras la carta permanezca en juego y mantenga su habilidad.
- 6.4.2. Las habilidades continuas se identifican si en la caja de texto contiene la palabra "Mientras" o en su defecto alguna definición que sea similar o sinónimo de la misma.

Ejemplos de Habilidades Continuas:



- La habilidad continua de **Tótem de Guanaco** obliga a tu oponente a pagar un Oro más para poder jugar sus cartas.
- La habilidad continua de **Vikingo** impide que tu oponente juegue Talismanes, mientras esté en juego.
- La habilidad continua de **Espada Real** bonifica a todos tus Aliados con +1 de fuerza, mientras esté en juego.

## 6.5. Efectos Permanentes

Son aquellas habilidades cuyo efecto es permanente y su efecto dura hasta el final juego.

- 6.5.1. Las habilidades permanentes se identifican si en la caja de texto contiene las palabras "Permanentemente" o "Por el resto del juego".
- 6.5.2. El efecto de los bonos de fuerza permanentemente, dura mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego, vuelve a entrar deben seguirse los pasos **de la sección 8.1 "Jugar una Carta"** y perderá el bonificador, ya que, se considera una carta nueva.
- 6.5.3. El efecto de que un Aliado no pueda atacar o bloquear por el resto del juego, dura mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego, vuelve a entrar deben seguirse los pasos **de la sección 8.1 "Jugar una Carta"** y perderá el efecto, ya que, se considera una carta nueva.
- 6.5.4. Los efectos y habilidades que en su resolución afecten una carta al nombrarla por el resto del juego, duran hasta el final de la partida.
- 6.5.5. Los efectos que afecten jugar con una determinada zona del juego por el resto del juego, duran hasta el final de la partida.

Ejemplos de Efectos Permanentes:



- La habilidad de **Eclipse de Dragón** hacer que tu oponente no pueda jugar con su Cementerio permanentemente.
- La habilidad de **Shuar** hace perder la habilidad de una carta por el resto del juego.
- La habilidad de **Sara** hace que un Aliado en juego no puede atacar y tampoco bloquear mientras ese Aliado permanezca en juego.



## 6.6. Habilidades En Respuesta

Dentro del Juego existen cartas con Habilidades “En Respuesta” las cuales pueden ser de dos tipos. En Respuesta a que se realice una acción o En Respuesta a una determinada Fase del Juego. Ambas se explican a continuación:

**6.6.1.** Las Habilidades “En Respuesta” a que ocurra una acción, se disparan o cumplen antes de que se resuelva la acción a la que responden.

### Inti – Descubrir al Zorro



- Jugador Activo juega Inti.
- Jugador Inactivo en respuesta juega Descubrir al Zorro.

Si el Jugador Activo juega Inti, el Jugador Inactivo puede jugar Descubrir al Zorro **En Respuesta** a que entre en juego un Aliado que pueda afectar a los Oros. Al ser una interrupcion del juego, se resuelve antes de que el Aliado entre en juego, haciendo que Inti entre sin su habilidad.

**6.6.2.** Las habilidades “En Respuesta” a una determinada fase del juego, solo pueden ser jugadas ante la fase correspondiente. Si se cancela “En Respuesta” una determinada fase, esta no ocurre y se pasa a la siguiente.

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:

## DAR PRIMERA ERA JULIO 2021

- A. Fase de Agrupación:** Luego de agrupar las cartas.
- B. Fase de Vigilia:** Luego de bajar el Oro del turno, o antes de jugar la primera carta que no sea Oro, o antes de realizar alguna acción de dicha fase.
- C. Batalla Mitológica**
- C.1. Declaración de Ataque:** Luego de declarar los Aliados atacantes.
- C.2. Declaración de Bloqueo:** Luego de declarar los Aliados bloqueadores.
- C.3. Guerra de Talismanes:** Al iniciar este paso de juego.
- C.4 Asignación de Daño:** Inmediatamente antes de asignar el Daño al Mazo Castillo del jugador bloqueador.
- D. Fase Final:** Antes de Robar la carta que indica el Final del Turno.
- E. Final del Turno:** Después de Robar la carta que indica el Final del Turno.

### Yoroi



En respuesta a un ataque:

- Jugador Activo ataca.
- Jugador Inactivo en respuesta activa la habilidad Yoroi.

Si el Jugador Activo ataca, el Jugador Inactivo puede activar Yoroi **En Respuesta** a una declaración de ataque, el ataque es interrumpido y los Aliados son **Devueltos a la Línea de Defensa**. Esto no cancela las siguientes fases de la Batalla Mitológica.

## Kawarimi



En Batalla Mitológica:

- Jugador Activo ataca.
- Jugador Inactivo en respuesta juega Kawarimi.

El Jugador Activo ataca, el Jugador Inactivo puede jugar Kawarimi **En Respuesta** a una declaración de ataque, el ataque del oponente será **Cancelado** y éste pasará a la Fase Final. Los Aliados permanecen en la Línea de Defensa.

**6.6.3.** Sólo se puede utilizar una habilidad “En Respuesta” a la acción o fase del juego a la cual se va a responder.

## Falsa Cautiva – Descubrir al Zorro/Flechero

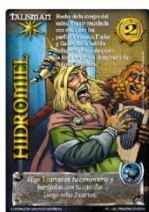


- Jugador Activo juega Falsa Cautiva.
- Jugador Inactivo en respuesta juega Descubrir al Zorro.
- Jugador Activo juega Flechero para anular a Descubrir al Zorro.

El Jugador Activo juega Falsa Cautiva, el Jugador Inactivo puede jugar Descubrir al Zorro **En Respuesta** a que entre en juego un Aliado que pueda afectar los Oros. El Jugador Activo anula Descubrir al Zorro con Flechero, por lo tanto, Falsa Cautiva entrará en juego y podrá cumplir su habilidad. No se puede volver a jugar otro Descubrir al Zorro sobre la misma Falsa Cautiva.

## 6.7. Pasos para utilizar una Habilidad

Para utilizar una habilidad, las condiciones de juego deben ser las correctas, por ejemplo, que la carta esté en la zona donde deba estar, que sea la fase correcta para utilizar la habilidad, que la carta tenga su habilidad, etc. Además, las condiciones específicas de la carta deben cumplirse, por ejemplo: *que haya la cantidad necesaria de cartas en el cementerio, que tu oponente tenga la cantidad indicada de cartas para descartar, etc.*



### Hidromiel (Ragnarok 79-126)

**Habilidad:** *Elige 3 cartas en tu cementerio y barájalas con tu castillo. Luego roba 2 cartas.*

**Aclaración:** No se puede jugar Hidromiel, si no tienes 3 cartas en tu Cementerio.

- A. Se debe declarar la utilización de la habilidad, ya sea activada o disparada.
  - B. Pagar los posibles costes asociados a la habilidad (cartas del Mazo Castillo, cartas de la Mano, Oros, cartas del Cementerio, cartas en juego, entre otros).
  - C. En este momento el efecto se desprende de su fuente, la habilidad se considera utilizada e intentará resolverse en el punto E. Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con la habilidad utilizada o el pago de sus costes.
  - D. Comenzando por el oponente y de manera intercalada, cada jugador podrá: jugar sólo una carta “En respuesta” o utilizar una sola Habilidad “En Respuesta”. Luego se podrá intentar cancelar la habilidad.
  - E. Si el efecto de la habilidad utilizada no fue cancelado, intenta resolverse y aplicarse sobre el juego actual.
- 6.7.1.** Durante la utilización de una habilidad, sólo se podrá intentar Cancelar la habilidad una vez.
- 6.7.2.** Cuando la habilidad de una carta dice Luego (...), requiere que la acción anterior de esa misma habilidad se haya cumplido exitosamente para poder llevarse a cabo.

- Si una carta dice “Podrás hacer X, luego puedes hacer Y”, debes haber podido realizar X exitosamente para realizar Y”.
- Si una carta dice “Hace X y luego haz Y”, debes haber podido realizar X exitosamente para realizar Y”.



### Arco de Ullr (Ragnarok 61-126)

**Habilidad:** *Agrega +1 a la fuerza de su portador. Cuando pongas en juego esta Arma podrás buscar una carta Oro de tu castillo y ponla en juego, luego puedes robar una carta de tu castillo.*

**Aclaración:** Para poder robar una carta, se debe haber puesto un Oro en juego desde tu Mazo Castillo. Si no quedan Oros en tu Mazo Castillo no podrás robar la carta.

## 6.8. Resolución de multiples Habilidades Disparadas

Si en algún momento del juego se disparan múltiples efectos simultáneamente, primero el Jugador Activo tiene la primera prioridad y luego la prioridad pasa a tu oponente. Y así sucesivamente hasta que se resuelvan todos los efectos disparados.

En caso de que se disparen dos o más efectos controlados por un mismo jugador, éste ordena la resolución a su elección.

### Naglfar – Gyallarhorn/Elfos Arqueros



- Jugador Activo juega Naglfar, teniendo en juego Gyallarhorn.
- Jugador Inactivo tiene en juego Elfos Arqueros.

Ambas cartas se destruyen al mismo tiempo y el Jugador Inactivo bota 2 cartas por efecto de Naglfar, pero será el Jugador Activo quien busque primero los Oros y los ponga en juego, para luego el Jugador Inactivo escojera robar tres cartas o botar tres cartas del Mazo Castillo oponente.

## 6.9. Duracion de un Efecto

Los efectos de una habilidad que no especifiquen un tiempo determinado de duración, se consideran que duran hasta la Fase Final.

Los modificadores de Fuerza duran hasta el final del turno, a menos que digan permanentemente o por el resto del juego.



### Ser Abominable (El Reto 11-126)

**Habilidad:** Una vez por turno puedes copiar la fuerza y habilidad de un aliado en juego.

**Aclaración:** La fuerza y habilidad copiada por Ser Abominable, al no especificar una duración, dura solamente hasta la Fase Final.



## 6.10. Otros Aspectos

- 6.10.1.** Las habilidades activadas y disparadas que no especifiquen “una vez por turno” pueden utilizarse más de una vez, siempre que se cumplan las condiciones necesarias para su activación.



### **Chiang Shih (Espíritu de Dragón 119-236)**

**Habilidad:** *Paga uno de oro y este aliado gana +1 a la fuerza.*

**Aclaración:** Esta habilidad puedes hacerla tantas veces como quieras, mientras tengas Oro para pagarlo.

- 6.10.2.** Cuando un efecto o habilidad contiene la palabra “Hasta” el controlador de ese efecto o habilidad puede seleccionar tantos objetivos como quiera con un máximo determinado por la misma habilidad.



### **Pastor (La Cofradía 88-170)**

**Habilidad:** *Al entrar en juego puedes robar hasta 3 cartas de tu mazo castillo.*

**Aclaración:** Esta habilidad es opcional. Puedes robar hasta 3 cartas de tu Mazo Castillo, es decir, puedes robar 0, 1, 2 ó 3 cartas.

- 6.10.3.** Cuando una carta sale del juego y luego vuelve a entrar, o si la carta va a una zona fuera del juego, para cualquier tipo de efectos de juego esa carta se considerará como una carta nueva, perdiendo todos los efectos o habilidades que pudiese haber tenido anteriormente.
- 6.10.4.** Si una carta pierde su habilidad, pierde toda su caja de texto, esta nueva condición se sobrepondrá a todas las habilidades que en ese momento estén afectando a la carta, tanto propias como externas (con excepción de las habilidades entregadas por las Armas que porten). Sin embargo, podrá volver a tener habilidad, si la fuente del efecto sale del juego (siempre y cuando el efecto no sea permanente).
- 6.10.4.1.** Cuando una carta pierde su habilidad, puede entrar en juego, pero no realizara ni un efecto asociado a la habilidad en la caja de texto (Se considera que la carta en cuestión no tiene habilidad).
- 6.10.4.2.** Se considera una carta sin habilidad, a una carta que no tiene caja de texto o que por efecto de alguna habilidad haya perdido su habilidad.

## 6.11. Contradicción entre habilidades y efectos

Para todo efecto de juego, en que haya una diferencia entre lo plasmado en este documento y una habilidad o efecto de una carta, se deberá aplicar una de las siguientes situaciones:

### 6.11.1. Designación de efectos

El jugador que pague el coste de una carta o habilidad, la cual tenga por efecto Destruir, Barajar, subir a la Mano o Desterrar. Decidirá que carta oponente recibirá el efecto de dicha habilidad. Esta aclaración incluye las habilidades de Aliados, Armas, Talismanes, Tótems y Oros.



#### Inti (La Ira del Nahual 67-126)

**Habilidad:** Cuando entra en juego destruye 2 oros de tu oponente.

**Aclaración:** Destruye 2 cartas de Oro de tu oponente, a tu elección. Puchao y Tesoro de Guayacán son cartas Oro por lo tanto puedes destruir ambas con Inti.

El jugador que juegue a Inti, será quien decida que oros deberá destruir el oponente. Estos oros pueden estar en la Reserva de Oro, como también en la zona de Oros Pagados.

### 6.11.2. Regla de Oro

Independiente a la regla anterior en Mitos y Leyendas existe una regla que en algunos casos se sobrepone a la designación de efectos.

En los casos en que algunas Habilidades de las cartas contradigan este documento, el texto de la carta tendrá siempre la preferencia y se sobrepondrá a estas reglas. Este concepto es el llamado Regla de Oro.



#### Pa Kua Tai Chi (Espíritu de Dragón 152-236)

**Habilidad:** Los jugadores no pueden robar cartas al finalizar su turno.

**Aclaración:** Los jugadores se saltan el paso de robar al finalizar sus turnos.

Pa Kua Tai Chi impide realizar la acción de robar una carta al finalizar el turno, con lo cual dicha habilidad se sobrepone sobre las reglas del juego.



## 7. Interacciones Simultáneas y Secuencia de Efectos

### 7.1. Interacción Simultáneas

A largo de una partida, nos encontramos con numerosas interacciones entre los distintos tipos de habilidades existentes. Puede darse el caso que las habilidades provengan de una misma carta o diferentes cartas, de un solo jugador o de ambos. Para una correcta resolución de estas interacciones, debemos fijarnos en el tipo de habilidades involucradas, la fuente del efecto, el orden en que se van aplicando, entre otras cosas.

#### 7.1.1. Habilidades provenientes de una misma fuente



#### Hodur (Ragnarok 11-126)

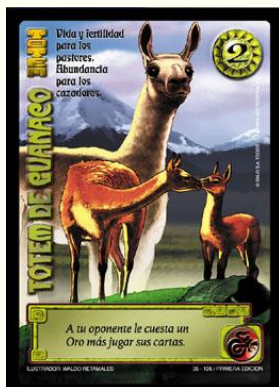
**Habilidad:** Cuando Hodur entra en juego se convierte en una copia total de un aliado oponente. Éste es barajado en su castillo y no podrá ser jugado mientras Hodur esté en juego.

**Aclaración:** Cuando Hodur entra en juego, se convierte en una copia actual de un Aliado oponente, este es barajado en su Mazo Castillo. Y el controlador de ese Aliado, no podrá volver a jugar ese mismo Aliado, mientras Hodur permanezca en juego.

### 7.2. Secuencia de Efectos

En algunas situaciones, se producen secuencias de efectos que son un poco más complejas de resolver. En estos casos, se siguen los pasos descritos en la sección 6.8 “Resolución de múltiples Habilidades Disparadas”.

#### Chacs – Nidavellir/Tótem de Guanaco



- Jugador Inactivo tiene Tótem de Guanaco y Nidavellir bajo su control.
- Jugador Activo para jugar Chacs debe descartar su mano. Luego, paga un Oro por la habilidad de Tótem de Guanaco.

Al tener a Nidavellir en juego, su habilidad se dispara y el Jugador Inactivo, decide pagar el coste asociado a la activación. El coste de Chacs es 0, ya que la Habilidad de Tótem de Guanaco afecta al momento de jugar una carta, y no el coste de las habilidades de las cartas, por lo tanto, el Jugador Inactivo puede pagar el coste de Chacs (Cero) y gana el control de dicho Aliado.

### 7.1.2. Sobreposición de múltiples habilidades

El caso más común dentro del juego es que varias habilidades afecten simultáneamente la fuerza de uno o más Aliados. La regla general es que los Modificadores de Fuerza se superponen unos a otros según el orden en que fueron aplicados. Para el caso de los Modificadores de Fuerza, debemos fijarnos en el tipo de habilidad que está afectando la fuerza de un Aliado.

#### Gorgonas – Huitzilopochtli



En Guerra de Talismanes:

- Jugador Inactivo juega Gorgonas a un Aliado oponente.
- Jugador Activo juega Huitzilopochtli sobre su Aliado.

Si bien, ambos Talismanes duran hasta el final del turno, siempre se superpondrá el efecto del último Talismán jugado, es decir, en el ejemplo anterior, el Aliado afectado por Gorgonas tendrá fuerza 0 hasta el final del turno, pero luego al jugarse Huitzilopochtli obtendrá el bono de +3 a la fuerza, o sea el Aliado afectado tendrá fuerza 3 hasta el final del turno, esto se mantendrá, aunque estén en juego cartas con habilidades que bonifiquen de manera continua a los Aliados.

## Minotauro – Tetsu-Bishi



- Jugador Inactivo tiene a Minotauro en juego.
- Jugador Activo juega a Tetsu-Bishi sobre el Minotauro oponente.

Minotauro gana fuerza por cada uno de tus Aliados en juego (incluyéndose a sí mismo) pero como Tetsu-Bishi es un Establecedor de fuerza, se contrapone a la habilidad de Minotauro, quedando con fuerza cero mientras sea portador de dicha Arma.

## Metamorfosis de Loki – Matador de Gigantes



- Jugador Inactivo jugo Metamorfosis de Loki previamente.
- Jugador Activo juega a Matador de Gigantes.

El Jugador Activo al jugar Matador de Gigantes hace que sus Aliados doblen su fuerza. Como Metamorfosis de Loki afecta solo a los Bonificadores de Fuerza, no haría que se aplicara negativamente Matador de Gigantes, ya que, dicho Talismán es un Duplicador de Fuerza.

## 8. Jugar Cartas y poner Cartas en Juego

### 8.1. Jugar una Carta

Jugar una carta implica la acción de pagar el coste de una carta para posteriormente cumplir sus habilidades, siempre que una carta sea jugada, debe pagarse su coste.

Si la carta es un Aliado, Arma o Tótem, después de jugarla, es puesta en juego, y permanece en juego hasta que una condición de juego o efecto de otra carta o habilidad haga que salga del juego, ya sea Destruyéndola, Desterrándola, Barajándola o subiéndola a la Mano de su dueño.

Para jugar una carta, las condiciones del juego deben ser las correctas, por ejemplo, que la carta esté en la zona donde deba estar, que sea la fase correcta para jugar la carta, que no existan prohibiciones de jugar la carta, etc. Además, las condiciones específicas de la carta deben cumplirse, por ejemplo, que existan los objetivos necesarios (de necesitarse), cumplir con requisitos Raciales para la utilización, etc.

Los pasos para jugar una carta son:

- A.** Se debe declarar y mostrar que se jugará la carta y se seleccionan los objetivos en caso de ser necesarios.
- B.** Pagar los posibles costes asociados a jugar la carta. El coste de la carta se calcula de la siguiente manera:
  - B.1.** Se suman los costes adicionales, si es que existen.
  - B.2.** Se reduce el coste de la carta si es necesario.
  - B.3.** Se restan los efectos de “Cuesta X menos”.
  - B.4.** El resultado de este cálculo, es la cantidad de Oros a pagar.
- C.** En este momento la carta se considera jugada y se disparan todas las habilidades de ambos jugadores.
- D.** Comenzando por el oponente y de manera intercalada, cada jugador sólo podrá utilizar una “Anulación”.
- E.** Luego cada jugador podrá: jugar sólo una carta “En respuesta” o utilizar solo una Habilidad “En Respuesta”.
- F.** El Jugador Activo tiene la primera prioridad para resolver una habilidad a su elección y luego la prioridad pasa al oponente, y así sucesivamente hasta que se resuelvan todas las habilidades Disparadas o Activadas.
- G.** Si la carta no fue Anulada, intenta resolverse y aplicarse sobre el juego actual, si es un Arma, Aliado o Tótem, esta carta entra en juego bajo el control del jugador que jugó la carta (a menos que la carta diga lo contrario).

## 8.2. Objetivos

Algunas cartas y/o habilidades te permiten elegir, al momento de jugarlas, a qué elementos del juego afectarán. Con elementos del juego nos referimos a: Cartas, Jugadores, Zonas de juego, habilidades, etc. Cuando puedes seleccionar o elegir cuál o cuáles elementos afectar y cuáles no, se considera que esos elementos seleccionados son Objetivos de esa carta o habilidad.

Una carta que ha sido elegido por un efecto o habilidad que pida seleccionar objetivos, se considera Objetivo incluso si es la única opción disponible para elegir (único objetivo válido), ya que, hacer Objetivo a un elemento del juego depende exclusivamente de que la carta o habilidad fuente permita elegir entre distintas opciones.

Los objetivos, en general, se asignan al momento de declarar la habilidad a usar o carta a jugar (**Punto A de “usar una habilidad” o “jugar una carta respectivamente”**). Sin embargo, hay cartas y/o habilidades que te permiten elegir después de que ocurra o no una acción previa. Por ejemplo, efectos que digan “Luego” o que necesiten una acción previa como nombrar una carta o declarar un número. En este último caso, se distinguen dos opciones:

**7.2.1.** La carta o habilidad dice explícitamente que hace objetivo: En estos casos, la carta a seleccionar se elige inmediatamente después de cumplir la primera parte del efecto. Luego de seleccionar los objetivos de la segunda parte del efecto, se prosigue con la resolución.



### Fuente de Mimir (Ragnarok 77-126)

**Habilidad:** *Destruye cualquier carta en juego que no sea Oro y luego puedes robar una carta.*

**Aclaración:** Si no destruyes una carta en juego que no sea Oro, no puedes robar la carta.

- Las Armas y algunos Talismanes, así como algunas habilidades Activadas y Disparadas, requieren que exista un objetivo válido para poder jugarse. Un objetivo válido es aquel que cumple con todos los requisitos para ser seleccionado.
- El objetivo válido sólo se chequea para jugar la carta, pero en la resolución de la misma, la carta puede quedar sin efecto según las habilidades de ese objetivo.



Ejemplo de situaciones que hacen objetivo a una carta o jugador:



- Para jugar **Yanomami** necesitas elegir un aliado oponente para que sea destruido. Ese Aliado, sin importar su Coste, Fuerza, ni Raza, será un objetivo válido para seleccionar.
- Si juegas **Esposa de los Furibundos**, no puedes seleccionar un Aliado de Fuerza 3 o menos, ya que no cumple con todos los requisitos para ser seleccionado como objetivo válido, por lo que debe seleccionarse un objetivo nuevo para poder jugar la carta.
- La carta **Mirada Berserker** y otras similares, hacen objetivo a uno o más jugadores (todos los jugadores en este caso). En caso de que uno de los jugadores no tenga uno de los tipos de cartas mencionadas, no se podrá jugar el Talismán, porque cada jugador debe tener un Aliado, Arma y Tótem en juego.

**7.2.2.** Cuando una carta requiera la selección de dos o más objetivos, esos objetivos deben ser cartas diferentes.

**7.2.3.** Los efectos que hacen referencia a un número no determinado de cartas o jugadores (todos, los, las, etc), no requieren ni hacen objetivo a las cartas que afectan.

**7.2.4.** Los efectos que afectan a un número determinado de cartas o jugadores (un, una, hasta, etc) o que individualizan a uno o más jugadores (cada jugador, tu oponente, etc), hacen objetivo a cada una de esas cartas o jugadores.

**7.2.5.** Los efectos que “Buscan” cartas no hacen objetivo, tampoco hacen objetivo los efectos que requieren tomar una decisión sobre cartas “mostradas” o “miradas”.

### 8.3. Anulaciones

Para Anular una carta que está siendo jugada, debes hacerlo luego de que se hayan escogido sus objetivos y pagado sus costes (**Punto D sección 8.1 “Jugar una carta”**).

Cuando se Anula una carta, se evita que ésta entre en juego y en el caso de los Talismanes, que resuelvan sus efectos. Las cartas Anuladas son enviadas al Cementerio de su dueño siempre que no se especifique lo contrario.

## 8.4. Poner en Juego

Algunos efectos y habilidades permiten “poner en juego” otras cartas. Cuando una de estas cartas es puesta en juego, se considera que está siendo jugada, por lo que se podría **Anular** y jugar cartas **En Respuesta**. Esto solo aplica para los Aliados, Armas y Tótems.

**7.4.1.** Las cartas puestas en juego, no deben pagar el coste asociada a esta.

**7.4.2.** Si no puedes bajar Oros por alguna restricción. Si se pueden “poner Oros en juego” por una habilidad o efecto que así lo permita.

**7.4.3.** Las cartas de Oro no pueden ser Anuladas.

### Killa – Cuernos de Adumla



- Jugador Inactivo tiene Killa en juego.
- Jugador Activo juega Cuernos de Adumla.

Debido a que la restricción de bajar Oros es solo desde la mano, el jugador Activo puede buscar por efecto de Cuerno de Adumla un Oro y ponerlo en juego en su Reserva de Oro.

## 9. Fases de Juego

Cada turno se divide en Fases de Juego donde se realizan acciones en específico, las fases del turno son:

### 9.1. Fase de Agrupación

En esta Fase, las cartas de Aliado que están en tu 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. Las cartas no se agrupan de manera automática por lo que si no agrupas tus cartas, no podras usarlas en tu turno.

Las acciones a realizarse en esta fase se ordenan de la siguiente manera:

- A. Se agrupan todas las cartas que puedan hacerlo. No se pueden agrupar las cartas de forma parcializada.
- B. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de cada Fase de Agrupación”, además Pueden activarse habilidades que digan “Al comienzo de la Fase de Agrupación”.
- C. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “en la Fase de Agrupación”, además Pueden activarse habilidades que digan “en la Fase de Agrupación”.
- D. Concluyen todos los efectos que digan “hasta el próximo turno” vigentes desde turnos anteriores.

### 9.2. Fase de Vigilia

Durante la Fase de Vigilia puedes jugar cartas de tu mano, la primera carta que debes jugar en esta fase es una carta de Oro, si no lo haces de esta manera no podrás jugar un Oro durante el resto del turno (a menos que un efecto o habilidad te lo permita). En esta fase también se puedes jugar Armas, Tótems, Talismanes y Aliados, los que por regla básica sólo pueden jugarse en esta fase (a menos que un efectos o habilidad especifique una determinada fase de juego).

Las acciones a realizarse en esta fase se ordenan de la siguiente manera:

- A. Se disparan y resuelven todas las habilidades que hagan referencia “Al comienzo de la Fase de Vigilia”, además pueden activarse habilidades que digan “Al comienzo de la Fase de Vigilia”.
- B. El jugador activo puede solo en este momento poner un Oro de su mano en su Reserva de Oros.
- C. El jugador activo puede jugar cartas o utilizar habilidades.
- D. Se disparan todas las habilidades que hagan referencia “al final de la Fase de Vigilia”, además pueden activarse habilidades que digan “al final de la Fase de Vigilia”.
- E. Concluyen todos los efectos que digan “hasta la Fase de Vigilia” vigentes desde turnos anteriores.

### 9.3. Fase de Batalla Mitológica

Esta Fase es opcional, y solo existe si el jugador activo decide realizar un Ataque al oponente. Una vez se inicia la Batalla Mitológica, todos los pasos se desarrollan en orden correlativo, inclusive aunque no se realice acción alguna en cada paso. La fase de Batalla Mitológica se divide en cuatro pasos: **Paso de Declaración de Ataque**

En este paso, el jugador activo elige que Aliados atacarán al oponente y los mueve de su Línea de Defensa a su 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.

Este paso tiene el siguiente orden:

- a. El jugador activo puede declarar Aliados atacantes.
- b. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la declaración de ataque”
- c. Se pueden jugar cartas que puedan jugarse “Al comienzo de la declaración de ataque”.
- d. Se pueden jugar cartas que puedan jugarse en la declaración de ataque.
- e. Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con declaraciones de ataque.
- f. Concluyen todos los efectos que digan “hasta la declaración de ataque” vigentes desde turnos anteriores.

#### 9.3.2 Paso de Declaración de Bloqueo

Luego de la declaración de ataque, el jugador defensor elige que Aliados bloquearán a los Aliados declarados atacantes, la asignación de Aliados bloqueadores se realizan 1 a 1, es decir, un Aliado bloquea a un Aliado (a menos que un efecto o habilidad permita bloquear más de un aliado). No es obligación bloquear a los Aliados atacantes (a menos que un efecto o habilidad te obligue a hacerlo).

Este paso tiene el siguiente orden:

- a. El jugador activo puede declarar Aliados bloqueadores.
- b. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la declaración de bloqueo”.
- c. Se pueden jugar o activar cartas “En respuesta a la declaración de bloqueo”.
- d. Se pueden jugar cartas que digan “en la declaración de bloqueo” y/o se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con declaraciones de bloqueo.
- e. Concluyen todos los efectos que digan “hasta la declaración de bloqueo” vigentes desde turnos anteriores.

### 9.3.3 Guerra de Talismanes

Una vez que todos los bloqueos hayan sido declarados (o ninguno), comienza la Guerra de Talismanes.

En esta fase el jugador defensor tiene la prioridad para jugar Talismanes o activar habilidades, la prioridad se cede alternada entre ambos jugadores hasta que ambos decidan no jugar más Talismanes ni activar habilidades.

Si el jugador defensor no juega Talismanes ni activa habilidades durante su primera prioridad, aún puede hacerlo cuando reciba la prioridad del jugador oponente. Cuando ambos jugadores deciden no jugar cartas ni activar habilidades de manera consecutiva termina la Guerra de Talismanes.

Si en Guerra de Talismanes los aliados no puedan atacar o sean devueltos a la Línea de defensa. Esto no termina la Guerra de Talismanes.

Este paso tiene el siguiente orden:

- a. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la Guerra de Talismanes”, además se pueden jugar o activar cartas que digan “Al comienzo de la de la Guerra de Talismanes”.
- b. Pueden jugarse cartas y utilizarse habilidades que puedan ser usadas en esta fase. El jugador inactivo tiene la primera prioridad y esta se alterna entre los jugadores hasta que ambos cedan prioridad de manera consecutiva.
- c. Concluyen todos los efectos que digan “hasta la Guerra de Talismanes” vigentes desde turnos anteriores.

### 9.3.4 Paso de Asignación de Daño

En este paso, se calcula el daño recibido por el Mazo Castillo del jugador defensor. Este paso tiene el siguiente orden:

- a. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la Asignación de Daño”, además Se pueden activar habilidades que digan “Al comienzo de la Asignación de Daño”.
- b. Se pueden jugar o activar cartas que digan “Al comienzo de la Asignación de Daño”.
- c. Se aplican las Reglas de Asignación de Daño de Combate. **(Punto 9.3.4.1 “Reglas de asignacion de daño de combate”)**.
- d. Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con el Daño de Combate.
- e. Se disparan y resuelven las habilidades de Aliados destruidos por comparación de sus Fuerzas.
- f. Concluyen todos los efectos que digan “hasta la Asignación de Daño” vigentes desde turnos anteriores.



#### **9.3.4.1 Reglas de Asignación de Daño de Combate**

- Si el Aliado atacante tiene mayor Fuerza que el bloqueador, el Aliado bloqueador es Destruído y la diferencia entre las Fuerzas de ambos Aliados son las cartas que el jugador defensor deberá botar desde su Mazo Castillo.
- Si ambos Aliados tienen la misma Fuerza, incluso si tuviesen fuerza cero, ambos son Destruídos y el jugador defensor no debe botar cartas de su Mazo Castillo.
- Si el Aliado bloqueador tiene mayor Fuerza que el atacante, el Aliado atacante es Destruído y ningún jugador debe botar cartas de su Mazo Castillo.

El orden de eventos es el siguiente:

- a. Se calcula la diferencia entre las Fuerzas de los Aliados atacantes y los Aliados bloqueadores.
- b. El Mazo Castillo del jugador defensor recibe el Daño de Combate 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.
- c. Se pueden jugar cartas o utilizar habilidades “En respuesta a recibir daño”.
- d. Los Aliados que deben ser Destruídos, son Destruídos siguiendo las reglas descritas anteriormente según la comparación sus Fuerzas.

- 9.3.4.2** Los Aliados Destruídos como resultado de la comparación de Fuerzas durante la asignación de daño, se consideran que fueron Destruídos por Daño de Combate. Por lo tanto, si la habilidad de un Aliado previene que este sea Destruído por Daño de Combate, ese Aliado no puede ser Destruído durante la Asignación de Daño.

#### 9.4. Fase Final

Luego de la Asignación de Daño, comienza la Fase Final. Este paso tiene el siguiente orden:

- A.** Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la Fase Final”, además se pueden activar habilidades que digan “Al comienzo de la Fase Final”.
- B.** Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “En la Fase Final”, además Se pueden activar habilidades que digan “En la Fase Final”.
- C.** Concluyen todos los efectos que digan “hasta la Fase Final”, “Durante el resto del turno” o “Este turno” vigentes desde este turno, o de turnos anteriores.
- D.** El jugador activo Roba una carta de su Mazo Castillo.
- E.** Se disparan y resuelven los efectos que interactúen con Robar cartas.
- F.** Se verifica el número de cartas en la mano del jugador activo, si tiene más de 8 cartas (a menos que un efecto o habilidad te permita tener más), ese jugador descarta cartas hasta alcanzar el máximo permitido.
- G.** Termina el turno actual y se comienza el turno oponente.

## 10. Conceptos del Juego

### 10.1. Agrupar

Es la acción de volver las cartas desplazadas en el turno anterior a su posición original, es decir, los Oros desde la zona de Oro Pagado a la Reserva de Oro y los Aliados desde la Línea de Ataque a la Línea de Defensa. No es una acción automática, por lo cual, si se te olvida agrupar una cara no podrás hacerlo hasta tu próxima Fase de Agrupación.

### 10.2. A Elección

Se refiere al hecho de elegir algo por habilidad de carta.

### 10.3. Afectar

Una carta es afectada cuando cualquiera de sus condiciones cambia por efecto o habilidad de una carta.

### 10.4. Agotar su Fuerza

Se refiere a la habilidad de algunos Aliados, los cuales pueden bloquear a más de un Aliado oponente hasta completar su fuerza. Si la suma de las fuerzas de los Aliados bloqueados es mayor que el Aliado bloqueador, no podrá bloquear al último aliado, pues lo superan en fuerza.

### 10.5. Anular

Se refiere a la facultad que poseen ciertas cartas, las cuales tienen como objetivo no permitir que otras cartas entren en juego o cumplen su habilidad. Cuando se anula un Talismán, este queda sin resolverse y se va directo al Cementerio y cuando un Aliado es anulado, evita que entre en juego y dispare sus habilidades.

### 10.6. Atacar

Es la acción de mover los Aliados, desde la Línea de Defensa a la Línea de Ataque. Es opcional y solo si el jugador activo decide atacar.

### 10.7. Barajar

Se refiere a la acción de tomar las cartas de tu Mazo Castillo y revolverlas aleatoriamente. Esto se debe llevar a cabo cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido.

También, se refiere la habilidad o efecto de una carta que barajan cartas en juego o en zonas de juego, siempre que una carta sea barajada, se baraja en el respectivo Mazo Castillo del dueño de la carta.

### 10.8. Bloquear

Es asignar un Aliado ubicado en la Línea de Defensa para detener a un Aliado que esté atacando. Ésta es siempre uno a uno, lo que quiere decir que, dos o más Aliados no podrán bloquear a un mismo Aliado atacante. Pero si hay Aliados que pueden bloquear a más de un Aliado atacante al mismo tiempo.

### **10.9. Bono de Fuerza**

Es cualquier efecto que modifique la fuerza de los Aliados en juego, estos pueden ser positivos o negativos y duran solo por el turno, a no ser que la carta indique permanentemente. Además, estos duran solo mientras el Aliado este en juego, es decir, si sale del juego perderá los bonos de fuerza, aunque sean permanentes.

### **10.10. 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.

### **10.11. Buscar**

Se refiere al efecto o habilidad que permite buscar una carta en el Mazo Castillo o Cementerio. Cuando se busca un tipo específico de carta, por ejemplo: un Aliado, siempre se debe mostrar al oponente.

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

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.

### **10.12. Cambiar**

Se refiere al hecho de cambiar una carta de controlador. Cuando una carta cambia de controlado, no vuelve a entrar en juego y se mantienen todos los efectos que tenga la carta anteriormente.

### **10.13. Cancelar**

Se refiere a cancelar la habilidad de una carta. Cuando una habilidad es cancelada en respuesta, esa habilidad no se resuelve y quedara sin efecto. Los costos asociados a la activación de esa habilidad quedan pagados. También, se refiere al hecho de cancelar una Fase del Juego, en el caso de cancelar en respuesta el ataque, se pasa directamente a la Fase Final.

### **10.14. Cartas en Juego**

Son todas aquellas cartas que estén en la Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro, Oro Pagado y Armas que estén anexadas a un Aliado.

### **10.15. Ceder/Pasar Prioridad**

Es la acción de pasar voluntariamente la prioridad al oponente en Guerra de Talismanes.



### 10.16. Copias

Se refiere a cartas con el mismo nombre, independiente de las distintas versiones de la carta. El máximo de copias de una carta en el Mazo es 3, excepto por las Cartas Únicas.

### 10.17. Copiar

Se refiere al hecho de copiar una habilidad, fuerza o coste. Cuando una carta copia completamente a otra, esta se transforma en una copia impresa de esa carta, incluyendo el nombre y para todo efecto del juego, se trata como si fuera esa carta. Al copiar la fuerza de un Aliado, solo copia la fuerza base sin bonos de fuerza, a menos que sean permanentes. También, copia todo efecto permanente que haya recibido la carta anteriormente.

### 10.18. Daño

Se refiere al Daño que pueden hacer las cartas a un Mazo Castillo, del cual existen 2 tipos:

- **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.

### 10.19. Declarar

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

### 10.20. Descartar

Es la acción de enviar una carta desde la mano al Cementerio. Cuando una habilidad o efecto descarte una carta de la mano de tu oponente, es siempre al azar a menos que la misma carta diga que tú oponente se la descarta.

### 10.21. Desterrar

Es enviar una carta desde cualquier zona al Destierro. Cuando una carta en juego es enviada al Destierro, se considera que está saliendo del juego.

### 10.22. Devolver

Se refiere al hecho de mover una carta de un lugar para destinarla a otro. Si se refiere a los Aliados, estos son devueltos de la Línea de Ataque a la Línea de Defensa. Si son cartas del Cementerio, se devuelven al Mazo Castillo.

### 10.23. 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”.

#### **10.24. Doblar**

Se refiere al hecho de duplicar la fuerza de un Aliado en juego. Cuando un Aliado dobla su fuerza, ésta se multiplica por 2, siempre en positivo. Si el Aliado tiene fuerza 0, seguirá siendo cero.

#### **10.25. Efecto**

Se refiere a la acción producida por la habilidad de una carta o un Talismán resuelto.

#### **10.26. 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.

#### **10.27. Entrar en Juego**

Se refiere a una carta que ingrese Línea de Defensa, Línea de Apoyo o Reserva de Oro; puede ser desde la Mano, el Cementerio o el Mazo Castillo.

#### **10.28. Extra**

Se refiere a realizar algo adicional, por habilidad o efecto de una carta. Si robas una carta extra, es al finalizar el turno. Si puede portar un Arma extra, es solo un Arma adicional.

#### **10.29. 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.

#### **10.30. Generar**

Se refiere a la acción de aumentar tus Oros para pagar el coste de cartas o habilidades. El concepto de generar es siempre virtual.

### **10.31. Habilitado**

Se refiere al hecho de tener la posibilidad de realizar una determinada acción. Un Aliado para poder atacar o bloquear de estar habilitado para hacerlo, es decir, debe haber pasado por una Fase de Agrupación previamente, no estar impedido de atacar o bloquear habilidad o efecto de una carta, etc.

### **10.32. Imbloqueable**

Es una habilidad que tienen algunos Aliados, está también la pueden adquirir mediante Talismanes, Tótems, Armas u mediante otros Aliados. Se refiere al hecho de que un Aliado no podrá ser bloqueado por lo cual el oponente no puede asignar Aliados bloqueadores en la etapa de Declaración de Bloqueo, a excepción de efectos de cartas o Habilidades que permitan su bloqueo. Los Aliados imbloqueables pueden bloquear, pero no pueden bloquear Aliados imbloqueables.

### **10.33. Jugar**

Se refiere al hecho de pagar el coste de una carta, anunciar que la vas a jugar, cumplir las condiciones para poder jugarla y si no es anulada, entra en juego.

### **10.34. Mirar**

Es la acción de ver las cartas de la Mano de un jugador.

### **10.35. Mostar**

Es la acción de revelar cartas de algún Mazo Castillo.

### **10.36. Mover**

Es la acción de trasladar una carta de una Zona del Juego a otra.

### **10.37. Nombrar**

Es señalar una carta por su nombre impreso.

### **10.38. Ordenar**

Se refiere al hecho de colocar las cartas del Mazo Castillo de una determinada forma.

### **10.39. Pagar**

Es mover los oros desde la Reserva de Oro a la zona de Oro Pagado. Se debe pagar el coste de las cartas jugadas, así como también de las habilidades que lo requieran. Si una carta es puesta en juego por efecto de una habilidad, no es necesario pagar el coste asociado a ella.

### **10.40. Permanente**

Se refiere a que las habilidades entregadas por alguna habilidad de carta van a perdurar durante todo el juego.

#### **10.41. Puedes/Poder**

Es una condicional que te permite cumplir optativamente una habilidad.

#### **10.42. Portador**

Se refiere a un Aliado que tiene anexada un Arma.

#### **10.43. Portar**

Se refiere la acción de portarle un Arma a un Aliado. Si un Aliado puede portar más de un Arma y pierde esa habilidad, las Armas anexadas a él permanecen en juego.

#### **10.44. Prioridad**

Se refiere a tener la primera acción en Guerra de Talismanes. También la prioridad se puede pasar a tu oponente.

#### **10.45. Prevenir**

Se refiere a una interrupción de juego, que genera una habilidad o efecto, evitando que otra carta salga del juego. La prevención actúa como un escudo que protege a la carta ante una determinada acción.

#### **10.46. Robar**

Es la acción de tomar una carta de tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano.

#### **10.47. Salvar**

Es evitar que una carta vaya al Cementerio, es decir, la carta permanece en juego. La carta que es salvada no vuelve a entrar en juego.

#### **10.48. Subir**

Es la acción de enviar una carta desde cualquier zona del juego a la Mano de su respectivo dueño.

#### **10.49. Virtual**

Se refiere al hecho de que no son físicamente reales, eso quiere decir que no son cartas de Oro que tengas en juego. Son Oros generados virtualmente y se lleva contador imaginario el cual terminará al finalizar el turno.

#### **10.50. X (Fuerza)**

Se aplica en los casos en que para acceder a una fuerza se deba cumplir con una condición para tal efecto.

#### **10.51. X (Coste)**

X se considera como coste cero, ya que las cartas que presentan coste X tienen una condición para poder jugarse.