



DeckForge

FORMATO ESCUELAS ELEMENTALES

Documento Actualizado de Reglas

Cómo se juega, regla por regla: las partes de una carta, las zonas, las habilidades, las fases del turno y los conceptos del juego.

90

reglas con letra

48

conceptos de juego

10

secciones y un anexo

Transcripción de DeckForge del documento oficial «Documento Actualizado de Reglas», revisión de julio de 2021. Versión del 2026-10-23. El texto de las reglas se copia del original; lo que se corrigió está al final, en las notas de la transcripción.

Contenido

Las secciones y sus apartados. Cada regla se cita por su apartado y su letra: «8.1 D».

1 Elementos que componen una carta

2 Tipos de carta

- 2.1 Aliados
- 2.2 Armas
- 2.3 Talismanes
- 2.4 Tótems
- 2.5 Oros
- 2.6 Convertir

3 Zonas de juego

- 3.1 Castillo
- 3.2 Reserva de Oro
- 3.3 Zona de Oro Pagado
- 3.4 Línea de Defensa
- 3.5 Línea de Ataque
- 3.6 Línea de Apoyo
- 3.7 Cementerio
- 3.8 Zona de Destierro
- 3.9 Mano

4 Estado de juego

- 4.1 Cambios de estado de juego
- 4.2 Condiciones de juego
- 4.3 Afectar

5 Controlador y dueño

- 5.1 Cambiar una carta de controlador
- 5.2 Controlar una carta de Arma

6 Habilidades y efectos

- 6.1 Habilidades Activadas
- 6.2 Habilidades Disparadas
- 6.3 Habilidades Continuas
- 6.4 Habilidades de Construcción
- 6.5 Pasos para utilizar una habilidad
- 6.6 Resolución de múltiples habilidades disparadas
- 6.7 En Respuesta
- 6.8 Restricciones de utilización de habilidades
- 6.9 Otros aspectos
- 6.10 Duración de un efecto

7 Interacciones simultáneas y secuencia de efectos

- 7.1 Interacción entre habilidades simultáneas
- 7.2 Secuencias de habilidades disparadas

8 Jugar cartas y poner cartas en juego

- 8.1 Jugar una carta
- 8.2 Objetivos
- 8.3 Anulaciones
- 8.4 Poner en juego

9 Fases de juego

10 Conceptos de juego

Anexo 1: Mazo de Soporte

Notas de la transcripción

1 Elementos que componen una carta



Las partes de una carta, sobre Wyrm de la Plaga. Cada letra es la de su regla.

- A [Nombre](#)
- B [Coste de Oro](#)
- C [Símbolo de carta](#)
- D [Caja de texto](#)
- E [Código de coleccionista](#)
- F [Raza](#)
- G [Texto épico](#)
- H [Símbolo de Frecuencia](#)
- I [Ilustrador](#)

A 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 el Nombre impreso en una carta.

B 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.

Si un efecto o habilidad dice “reduce el coste de X” esta reducción de coste sólo se aplica al momento de jugar la carta (Punto B y C de la sección [“8.1 Jugar una carta”](#)) Las cartas entran en juego con su coste impreso.

En cualquier zona de juego y fuera de él, las cartas mantienen su coste impreso.

Un efecto o habilidad de Reducción de coste, no puede reducir el coste a menos de 1.

Una carta de coste 0 o 1 no puede reducir su coste.

C Símbolo de carta

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

- Aliado (Sólo las cartas de Aliado tienen un valor numérico impreso en el icono de Fuerza).
- Arma
- Talismán
- Tótem

D Caja de texto

La caja de texto, contiene la habilidad y/o efecto de las cartas. Cuando un efecto en particular hace que una carta “pierda su habilidad”, elimina completamente la caja de texto y se considera como si estuviese en blanco, sin embargo habilidad no es lo mismo que caja de texto. La caja de texto podría no contener una habilidad, como es el caso de los Talismanes que sólo tienen un efecto y en general no tienen habilidades. Si un Talismán es convertido en una carta que permanezca en juego, como un Oro o un Aliado, en general no se considera que tenga habilidad sino sólo un efecto, que no podrá usarse como habilidad ya que ese efecto sólo se desprende de su fuente jugando ese Talismán.

E 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.

F Raza

Sólo las cartas de Aliado tienen una Raza asignada, y se encuentra especificada bajo el símbolo de Fuerza.

Cuando una carta “se considera” de una Raza en particular por algún efecto o habilidad, esta nueva Raza es añadida a la primera, no reemplaza su Raza original a menos que se especifique lo contrario.

G Texto épico

El texto épico no tiene influencia en el juego, contiene leyendas relacionadas con la carta y la sitúan dentro de un contexto histórico o ambiental.

H Símbolo de Frecuencia

Indica la rareza de la carta, no tiene implicancia en las reglas del juego, sólo se utiliza durante la construcción de algunos formatos restringidos como Infantería (Vasallos y Cortesanos solamente).

I Ilustrador

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

J Atributo

Algunas cartas poseen además de su Raza y características de juego y coleccionismo, un Atributo que los identifica dentro de un grupo de cartas, por ejemplo Luz y Oscuridad. Los Atributos no son una habilidad ni presentan una mecánica propia, sino que sirven para interactuar con otras cartas, efectos y habilidades que indiquen que interactúan con ese Atributo. Los atributos funcionan de la misma forma que las Razas para efectos del juego, pueden ganarse atributos o considerarse las cartas de algún Atributo en particular.

2 Tipos de carta

2.1 Aliados



Los Aliados se identifican por el símbolo de Fuerza y son la base del combate en el juego.

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

B La Fuerza impresa de un Aliado, puede verse alterada por los siguientes efectos:

B1 Modificadores de Fuerza

Son aquellos efectos que suman o restan Fuerza al Aliado, como por ejemplo “El Aliado portador gana 1 a la Fuerza” o “Elige un Aliado para que pierda 1 a la Fuerza”.

B2 Establecedores de Fuerza

Son aquellos efectos que asignan una Fuerza determinada a un Aliado o efectos que Convierten un tipo de carta en un Aliado con una determinada Fuerza, como por ejemplo “Elige un Aliado para que tenga Fuerza 0” o “este Tótem se convierte en un Aliado de Fuerza 2”.

B3 Alimentar

Este efecto funciona como un bono de Fuerza permanente (representado por un contador), que se superpone a todos los demás modificadores y establecedores de Fuerza. Esto significa que, aunque un efecto o habilidad establezca la Fuerza en un número determinado, el bono que ejerce Alimentar se suma por encima de esa Fuerza establecida (Ver [10.3 Alimentar](#)).

C Cuando un Aliado “se considera” de una Raza en particular por algún efecto o habilidad, esta nueva Raza es añadida a la primera, no reemplaza su Raza original a menos que se especifique lo contrario.

D 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. Furia, es una habilidad que omite esta restricción para ser declarado atacante.

E Para ser declarado atacante, un Aliado debe estar en la Línea de Defensa y poder moverse a la Línea de Ataque.

F Cuando una carta se Convierte en Aliado, ese Aliado no se considera que esté entrando en juego y ahora es afectado por las mismas restricciones que cualquier Aliado para ser declarado atacante, es

decir, si esa carta no estuvo en juego desde el comienzo de la última Fase de Agrupación de su controlador, no puede ser declarado atacante a menos que tenga la habilidad de Furia.

- G** Cuando una carta se Convierte en Aliado, esta se mueve a la Línea de Defensa de su Controlador. Una vez concluye el efecto y la carta se Convierte nuevamente en su tipo original, la carta regresa a la Línea de Apoyo en caso de ser Tótem y en caso de ser Oro, se mueve a la Zona de Oro pagado.
- H** Un Aliado que se Convierte en otro tipo de carta se adaptará a los elementos que componen el nuevo tipo de carta, pero manteniendo su habilidad, a menos que se especifique lo contrario.
- I** Si un Aliado Convertido en otro tipo de carta deja el juego, para efectos de juego no se considera que un Aliado esté saliendo del juego, sino una carta del tipo en el que se haya Convertido, por ejemplo, si un Aliado se Convierte en Tótem y es Destruído, se considera que la carta Destruída era un Tótem y no un Aliado y por lo mismo, no se Dispararán las habilidades que hagan referencia a que ese Aliado salió del juego, incluyendo su propia habilidad que se Dispara cuando el Aliado sale del juego.
- J** Si un efecto o habilidad permite “jugar un Aliado sin pagar su coste” y existe una restricción para que no se juegue dicho Aliado, ese Aliado no puede ser jugado y permanece en su zona de origen (A menos que el efecto o habilidad especifique lo contrario).

2.2 Armas



Las Armas, son cartas que entregan modificadores de Fuerza y nuevas habilidades a los Aliados.

- A** Al ser jugadas, las Armas requieren un Aliado objetivo válido para ser anexadas a él. Si no existe un Aliado que sea un portador válido, el Arma no puede ser jugada.
- B** En general, un Aliado sólo puede portar un Arma a menos que una habilidad indique lo contrario.
- C** Para ser un portador válido, el Aliado debe cumplir algunos requisitos básicos:
 - C1** Ser un Aliado.
 - C2** Poder portar Armas.
 - C3** No portar ya un arma o ser Objetivo para portar otra Arma (A menos que se indique lo contrario)
 - C4** Cumplir requerimientos de Raza en caso de que existan.
 - C5** Cumplir requerimientos de Fuerza o Coste en caso de que sean necesarios.
- D** Si en algún momento del juego, un Arma está anexada a un portador no válido, el Arma deja de estar anexada a él y es Destruída.

- E** En caso de que un Aliado que puede portar más de un Arma, pierda esa habilidad, la última Arma jugada sobre ese Aliado permanece anexada a él y todas las demás armas extras son Destruídas.
- F** 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.
- G** Cuando un Aliado portador sale del juego hacia cualquier zona, todas las Armas anexadas a él son Destruídas.
- H** Si un efecto o habilidad permite “jugar un Arma sin pagar su coste”, debe existir un Aliado portador válido para poder jugarla, de lo contrario, el Arma no puede ser jugada y permanece en su lugar de origen (*A menos que el efecto o habilidad especifique lo contrario*).
- I** En el caso de las Armas con habilidad Indestructible, al no poder ser destruidas, se quedarán en la Línea de Apoyo del Controlador del Aliado Portador cuando éste salga del juego. Luego, en la Fase de Vigilia (o según se indique en la habilidad), el jugador en cuya Línea de Apoyo se encuentre el Arma Indestructible podrá portarla al Aliado Objetivo previo cumplimiento de los requisitos o pago de los costes de utilización respectivos, su habilidad de “Portarlas” podrá ser usada para cambiar de portador una vez está siendo portada por un Aliado inclusive.
- J** Las Armas que permanecen en juego sin un Portador, no pueden utilizar sus habilidades excepto aquellas que les permitan obtener un nuevo Portador.

2.3 Talismanes



Los Talismanes, son cartas con diversos efectos dentro y fuera del juego y 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.

- A** A diferencia de los demás tipos de carta, los Talismanes no tienen habilidad, sino que se consideran un Efecto. Sin embargo, existen Talismanes que tienen habilidades en su caja de texto y se les puede reconocer por el coste de activación de su habilidad o la acción disparadora para utilizarla.
- B** Algunos Talismanes requieren de Objetivos para ser jugados, por lo que antes de jugarse (*siguiendo los pasos descritos en la sección [8.1 Jugar una carta](#)*) 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.
- C** Si un efecto o habilidad permite “jugar un Talismán sin pagar su coste” y ese Talismán requiere objetivos, deben existir esos objetivos para ser seleccionados, de lo contrario, ese Talismán no puede ser jugado y permanece en su zona de origen (*A menos que el efecto o habilidad especifique lo contrario*).

- D** Un Talismán al resolverse es puesto en el Cementerio, a menos que se indique lo contrario. Es decir que al final de la resolución de este, se considera que la carta ya se encuentra en el Cementerio.
- E** 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.
- F** Los Talismanes o habilidades de Anulación, pueden jugarse o utilizarse, incluso luego de jugado un Talismán “en respuesta a”, es decir, un mismo jugador puede primero jugar una carta “en respuesta a que tu oponente juegue un Aliado” y luego jugar una carta de Anulación a ese mismo Aliado original, pero no pueden jugarse en el orden inverso.
- G** Sólo se puede jugar una carta “En Respuesta” ante un evento determinado y sólo se puede jugar una carta de “Anulación” o utilizar una habilidad de “Anulación” ante una carta que fue jugada.
- H** 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.

2.4 Tótems



Los Tótems son cartas que aplican distintos modificadores al campo de juego y entregan nuevas habilidades que pueden ser activadas por su controlador.

- A** Los Tótems siguen los mismos pasos explicados en la sección [8.1 Jugar una carta](#) y entran en juego en la Línea de Apoyo de su controlador.
- B** Cuando un Tótem se Convierte en un Aliado, se rige bajo las mismas restricciones a las que se someten los Aliados. Es decir, si ese Tótem (ahora Aliado) no estuvo en juego desde el comienzo de la última Fase de Agrupación de su controlador, no puede ser declarado atacante. Si algún efecto o habilidad ponga cualquier tipo de restricción sobre los Aliados, esas restricciones también se aplicarán a ese Tótem Convertido.
- C** Cuando un Tótem se Convierte en Aliado, debe ser movido a la Línea de Defensa de su controlador, en caso de poder ser declarado atacante, se mueve a la Línea de Ataque como cualquier Aliado normal. Cuando el efecto de Conversión cesa, el Aliado vuelve a convertirse en Tótem y es movido de regreso a la Línea de Apoyo de su controlador.
- D** Si un Tótem se Convierte en Aliado, todas sus habilidades que indiquen “mientras este Tótem” o “cuando este Tótem” y similares, dejan de aplicarse mientras no vuelva a su estado original.

- E** Si un Aliado se Convierte en Tótem, todas sus habilidades que indiquen “mientras este Aliado” o “cuando este Aliado” y similares, dejan de aplicarse mientras no vuelva a su estado original. Mantiene su Coste, pero se considera una carta sin Fuerza.
- G** Si un Tótem Convertido en otro tipo de carta deja el juego, para efectos de juego no se considera que un Tótem esté saliendo del juego, sino una carta del tipo en el que se haya Convertido, es decir, si un Tótem se Convierte en Aliado y es Destruído, se considera que la carta Destruída era un Aliado y no un Tótem.

2.5 Oros

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

- A** Los Oros son el único tipo de carta que no es jugada, sino puesta en juego. Los pasos para poner en juego un Oro son los siguientes:
- Mostrar el Oro a poner en juego.
 - Si el Oro tiene algún requisito para poder ser puesto en juego, ese requisito debe poder ser cumplido, de lo contrario, no puede ser puesto en juego y permanece en su zona original.
 - Pueden utilizarse habilidades o jugarse cartas “en respuesta a que un Oro entre en juego”, siguiendo los mismos pasos descritos en la sección [6.5 Pasos para utilizar una habilidad](#).
 - El Oro entra en juego en la Reserva de Oros de su controlador y dispara sus habilidades (si las tiene) y todas las habilidades que se disparen “cuando un Oro entra en juego” se disparan siguiendo el orden determinado en la sección [6.6 Resolución de múltiples habilidades disparadas](#).

- B** Algunas cartas permiten “jugar cartas sin pagar su coste” estas cartas pueden seleccionar Oros, sin embargo, estos no pueden ser jugados y permanecen en su zona original (*a menos que se indique lo contrario*).

- C** Los Oros al no ser jugados, no pueden ser Anulados, sin embargo, sí pueden jugarse cartas “en respuesta a que un Oro entre en juego”.

- D** Para efectos de juego, existen tres tipos de Oro:

D.1 Oros sin habilidad

Son todos aquellos Oros que no tienen caja de texto de habilidad. Pueden utilizarse cualquier cantidad de copias de estos Oros en la construcción del Mazo Castillo.

D.2 Oros con habilidad

Son aquellos Oros que tienen una caja de texto y una habilidad determinada. Sólo pueden utilizarse hasta tres copias de un Oro con habilidad en la construcción del Mazo Castillo a excepción de los Oros “Únicos”.

D.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.

- E** Los Oros virtuales, no pueden ser Destruídos ni Desterrados por habilidades o efectos ni tampoco para pagar costes que requieran “Destruir un Oro” o “Desterrar un Oro”.
- F** Los Oros virtuales son los primeros en utilizarse para pagar una carta o habilidad, por ejemplo. Si existen generados dos Oros virtuales y el jugador quiere jugar una carta de coste 3, primero se gastan los Oros virtuales y se paga con Oros reales el restante.
- G** Los Oros virtuales no utilizados se pierden al finalizar el turno luego de descartar cartas por exceso de mano en caso de que corresponda.
- H** Cuando un Oro con Habilidad pierde su habilidad por un efecto, se considera un Oro sin habilidad.
- I** Los Oros se consideran cartas sin coste.
- J** Si un Oro se convierte en otro tipo de carta, para efectos y/o habilidades esta tiene coste 0.
- K** Si un Aliado se Convierte en Oro, todas sus habilidades que indiquen “mientras este Aliado” o “cuando este Aliado” y similares, dejan de aplicarse mientras no vuelva a su estado original. Se considera una carta sin Fuerza ni Coste. Se ubicará en su nueva zona de manera agrupada a menos que se especifique lo contrario.
- L** Las cartas que hacen referencia a “jugar cartas sin pagar su coste” se refieren a aquellas cartas jugadas sin pagar su coste de Oro, ya sea que fueran jugadas por algún efecto o cartas jugadas mediante un coste alternativo.

2.6 Convertir

Dentro de las interacciones posibles se encuentra convertir una carta en otra con características diferentes, sin que la primera carta salga del juego. Cuando una carta es convertida en otra, las nuevas características reemplazan a sus características anteriores.

Se puede convertir una carta en ese mismo tipo de carta pero con características diferentes, ya que al convertir esta carta reemplaza sus atributos antiguos por otros nuevos.

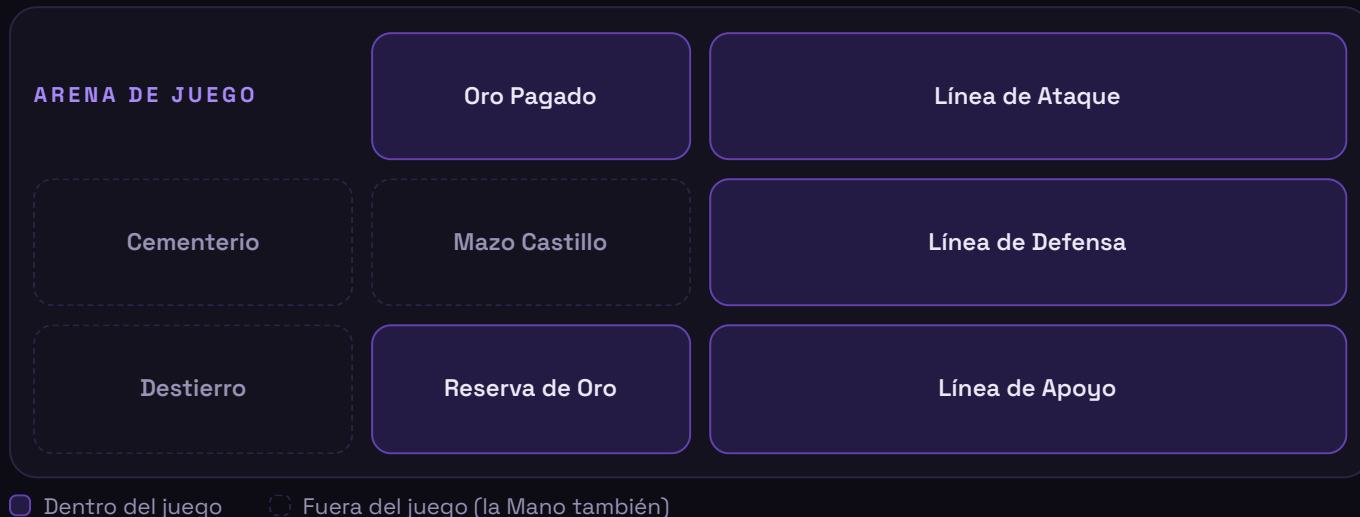
Cuando una carta es convertida, se considera la misma copia en juego, pero con características distintas y eventualmente se mueve a otra zona de juego dependiendo de su tipo. No se considera que la carta entre en juego, sino que solo reemplaza sus características y/o zona de juego.



Ejemplo de convertir cartas

3 Zonas de juego

En Mitos y Leyendas, el juego utiliza espacios definidos para cada carta, estos espacios son conocidos como Zonas de Juego. Cada zona de Juego cumple una función específica, además se dividen en dos grandes grupos; Zonas dentro del juego y Zonas fuera del juego. Lo que se detalla a continuación:



3.1 Castillo

Es el conjunto de cartas que compone tu Mazo, contiene las 50 cartas que necesitarás 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.

3.2 Reserva de Oro

En esta zona, se ponen en juego los Oros desde tu mano y que se utilizarán para pagar el coste de cartas y habilidades. Comienzas el juego con un Oro 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.

3.3 Zona de Oro Pagado

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

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

3.4 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 y Bloquear los ataques oponentes.

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

3.5 Línea de Ataque

Durante la Batalla Mitológica, los Aliados declarados atacantes se mueven a esta zona para diferenciarlos de los Aliados que no lo hacen, además los Aliados en la Línea de Ataque no pueden Bloquear Ataques oponentes.

En cada Fase de Agrupación los Aliados en la Línea de Ataque vuelven a la Línea de Defensa.

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

3.6 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.

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

3.7 Cementerio

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

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

3.8 Zona de Destierro

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

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

Las cartas que sean puestas en la zona de destierro en cualquier momento, no pueden salir de esta zona a menos que una carta a través de su habilidad y/o efecto especifique lo contrario. Siempre que una carta deba ir al destierro y a otra zona de juego por efecto de dos habilidades y/o Talismanes distintos, el destierro tiene prioridad por sobre las otras zonas de juego y por lo tanto siempre irá desterrada en vez de ir a la otra zona de juego.

3.9 Mano

La mano es el conjunto de cartas con las que un jugador comienza la partida, donde se colocan las cartas que Roba a lo largo de la partida y desde donde se juegan normalmente las cartas.

La mano es una Zona fuera del juego y es de información privada.

4 Estado de juego

El estado de juego es el conjunto de condiciones que define un momento en particular de la partida.

4.1 Cambios de estado de juego

Las acciones influyen en el cambio de estado de juego incluyen, pero no se limitan a:

- Ceder prioridad
- Una carta saliendo del juego
- Una carta entrando al juego
- Un cambio de paso o fase de juego
- La resolución de un efecto
- Robar una carta
- Descartar una carta
- Atacar con un Aliado
- Bloquear con un Aliado
- Agrupar Oros

Los estados de juego cambian luego de cada una de las acciones anteriores.

4.1.1 Las Habilidades continuas se aplican o cesan de aplicarse luego de cada cambio de estado de juego, anteponiéndose a las habilidades activadas y disparadas.

4.1.2 Las habilidades disparadas se rigen bajo los siguientes criterios durante un cambio de estado de juego:

- Primero se resuelven las habilidades de las cartas que están en juego y que interactúan con el nuevo cambio de estado de juego.
- A continuación, se resuelven las habilidades de las cartas que están entrando o saliendo del juego.

4.2 Condiciones de juego

Las condiciones de juego no son habilidades, por lo que no pueden ser Canceladas. Las condiciones de juego no hacen Objetivo a las cartas que afectan, a menos que se especifique lo contrario, y se diferencian de los costes porque no implican un gasto de recursos.

Las Condiciones no otorgan a las cartas la facultad de jugarse de una forma distinta a como se hace normalmente, sino que indican qué debe ocurrir para jugarla, el momento en el que se puede hacer y lo que ocurre con la carta al jugarla. Si el texto de una carta le permite jugarse de forma extraordinaria (por ejemplo, jugar un Aliado en el turno oponente, o jugar un Talismán desde el Cementerio) ese texto corresponde a una habilidad y no a una condición de juego.

Las condiciones de juego más comunes son:

- “Cuando juegues este Talismán, Destiéralo.”
- “Cuando juegues este Talismán, puedes hacer X para...”
- “Puedes jugar este Talismán en respuesta a...”

- “Sólo puedes jugar este Talismán en tu Fase de Vigilia.”
- “Sólo puedes jugar este Talismán si todos tus Aliados son de Raza.”
- “Sólo puedes jugar esta Arma si todos los Aliados que controlas pertenecen a la misma Escuela Elemental.”
- “Una vez por turno...”
- “Si controlas menos Aliados que tu oponente.”
- “Este Aliado entra en juego con un Contador de Honor.”
- “Sólo puedes portar este Arma sobre Aliados que controles.”
- “Puedes jugar esta carta sin pagar su coste...”
- “Reduce el coste de esta carta en un Oro...”
- “Esta carta no puede ser Anulada.”

Ejemplos de habilidades que no se consideran condición de juego:

- Puedes jugar este Aliado en respuesta a... (Habilidad Disparada)
- Si este Talismán es Descartado, puedes jugarlo... (Habilidad Disparada)
- Este Aliado no puede ser declarado atacante. (Habilidad Continua)
- Puedes Destruir un Aliado que controles para... (Coste de activación)

Las condiciones siempre se comprueban entre todas las cartas que normalmente pudieran tener la característica relacionada a la condición (por ejemplo, cierto coste, Fuerza o raza), no sobre la totalidad de las cartas existentes. Por ejemplo, si una carta dice “Si sólo controlas Ancestrales”, los Aliados que tengan otra raza distinta a Ancestral y los que no tengan raza no cumplirán esta condición pero el resto de las cartas que no sean Aliado sí la cumplirán ya que no se consideran al verificar el cumplimiento de la raza. Si una condición establece que todas las cartas que controlas sean de coste 2 o menos, por ejemplo, los Oros en juego no se consideran para verificar esta restricción ya que no tienen coste. En este caso, si todas las cartas con coste que controles tienen coste 2 o menos, sí se cumplirá la condición.

Una de las condiciones más comunes son las condiciones raciales. Este tipo de condiciones se presenta en tres formas distintas:

1. “Si todos los Aliados que controlas son de Raza...”
2. “Si sólo controlas Aliados de Raza...”
3. “Si todos los Aliados que controlas son de la misma Raza”

En el primer caso, la condición es que todos los Aliados que controles tengan la Raza que especifica la condición, sin importar si adicionalmente se consideran también de otras Razas.

Para la segunda condición, se refiere a no controlar otra Raza que no sea la Raza mencionada, por lo que cartas con más de una Raza hacen automáticamente que no se cumpla esta condición.

Finalmente la tercera condición se cumple si sólo controlas una misma Raza, por lo que las cartas con más de una Raza tampoco cumplen la condición.



Ningirsu

Fuera del
formato

Soma

Fuera del
formato

Ejemplos de condiciones raciales: condición 1) Shingas; condición 2) Ningirsu; condición 3) Soma.

4.3 Afectar

Afectar a una carta

Afectar a una carta significa modificar directamente sus características y/o atributos, estado de juego y/o capacidades. Cuando una carta en juego se hace Objetivo, ya sea de un Talismán o habilidad, no se considera que esté siendo afectada. Sólo al resolver ese Talismán o habilidad, si se modifican los atributos, estado de juego o capacidades de la carta, se considerará que está siendo afectada. **Hay efectos que afectan a los costes**, pero no a las condiciones de juego.

Con cambios en el estado de juego de una carta nos referimos a: Portar un Arma sobre un Aliado, mover una carta de Zona, cambiar de controlador, Destruir, Desterrar o Barajar esa carta, subir a la mano de su dueño, etc.

Con capacidades de una carta nos referimos a: Alterar su capacidad de declaración de ataque o bloqueo, de usar sus habilidades, su capacidad de salir del juego, la capacidad de pagar costes, capacidad de moverse de una Zona a otra, etc.

Afectar a un jugador

Afectar a un jugador significa limitar o forzar sus acciones y/o decisiones de juego, o alterar sus recursos en una Zona de juego de información privada (Mano o Castillo). 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 y/o decisiones de juego o se alteran sus recursos en una Zona de juego de información privada, se considerará que está siendo afectado. Las cartas y habilidades nunca afectan a los costes y condiciones de juego.

Entendemos por alterar sus recursos en una Zona de juego privada: Descartar cartas, Botar cartas del mazo, buscar cartas en su Castillo, mirar la mano de un jugador, Desterrar o Barajar cartas de la mano de un jugador, Desterrar cartas de un Castillo, etc.

Se entiende por limitar o forzar las acciones y/o decisiones de un jugador a: La decisión de declarar ataque o bloqueo, limitar la cantidad de Aliados atacantes o bloqueadores, forzar a un jugador a cambiar de Fase, restringir el paso a una Fase determinada del turno, restringir la acción de mover sus cartas de una Zona a otra, forzar una acción de juego como Destruirse, Desterrarse, Barajar o subir a la mano cartas en juego, forzar una decisión de juego como nombrar una carta o elegir un número al cumplir una condición, tomar el control de un turno, Fase o Paso del turno de un jugador, la decisión de jugar cartas libremente, etc.



EJEMPLO

Castillo en las Nubes afecta a determinadas cartas en juego, en particular a los Aliados de Fuerza 2 o más, afectando la capacidad de atacar de esos Aliados, sin embargo, no afecta la capacidad del jugador de poder declarar ataque ni limita con cuántos Aliados puede atacar ese jugador, por lo que Trance Yoruba no previene el efecto de Castillo en las Nubes.

Al-Maghtas por otra parte, limita la acción de declarar ataque del jugador que tenga cuatro o más cartas en mano, por lo que no afecta a los Aliados en juego sino al jugador que cumple esas condiciones. En este caso, Trance Yoruba sí puede prevenir el efecto de Al-Maghtas porque afecta al jugador y no a las cartas.

Se entiende que una carta o jugador está siendo afectada en el momento en el que sus atributos, capacidades, recursos, acciones y/o decisiones están siendo modificados o restringidas y no al momento de ser objetivo o declararse la acción que lo afectará.

EJEMPLO DE SITUACIÓN EN LA QUE EL JUGADOR NO ES AFECTADO INMEDIATAMENTE



Pacto de Sangre

Pacto de Sangre afectará al jugador al que se le controla el siguiente turno sólo durante ese siguiente turno y no cuando se juega este Talismán. Por lo tanto, si se juega Trance Yoruba en respuesta a Pacto de Sangre, de todas formas se controlará el turno de ese jugador ya que Trance Yoruba sólo previene de ser afectado por el turno en el que se juega.

5 Controlador y dueño

El concepto de “Controlar” aparece para mejorar la comprensión de algunas interacciones dentro del juego. Las cartas que un jugador “Controla”, son todas aquellas que están en alguna de las siguientes zonas de juego: Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro y Zona de Oro Pagado. Cabe destacar que sólo se controlan las cartas en juego.

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

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 está en juego.

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

- Una carta Destruída, es enviada al Cementerio de su dueño.
- Una carta Desterrada, es enviada a la Zona de Destierro de su dueño.
- Una carta Barajada, es enviada al Mazo Castillo de su dueño.

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 se es el dueño de esa carta, el Aliado irá a la Mano pero de su Dueño.

5.1 Cambiar una carta de controlador

Dentro del juego existen cartas que permiten cambiar el controlador de las cartas. Los efectos de cambio de controlador son permanentes mientras la carta afectada permanezca en juego, es decir, las cartas que cambian de controlador permanecen en juego bajo el nuevo controlador mientras permanezcan en juego, a menos que el efecto que originó el cambio de control especifique lo contrario.



Ejemplos de cartas que cambian el control de Aliados

Cuando se gana el control de una carta, ésta siempre será ubicada bajo su nuevo controlador de forma Agrupada. Cuando se gana el control de un Aliado, éste pasa a la Línea de Defensa, siempre y cuando no se especifique de otra forma.

5.2 Controlar una carta de Arma



Las Armas pueden ser jugadas sobre cualquier Aliado en juego, a menos que se especifique lo contrario. En el caso de las Armas jugadas sobre un Aliado oponente; es el oponente quien pasa a ser el Controlador del Arma, por lo tanto, es él quién se ve afectado por sus habilidades. Si un Arma cambia de controlador dentro del juego (únicamente el Arma, no el conjunto Portador - Arma), su nuevo controlador deberá asignarle un portador válido entre los Aliados que controle. Incluso cuando se gana el control de un Arma con habilidad Indestructible que se encuentra en la Línea de Apoyo Oponente se debe tener un Portador Válido a quién equiparla.

Por ejemplo, si **Casco Espartano** es jugado sobre un Aliado oponente, es el controlador de dicho Aliado quién se ve beneficiado por la habilidad de poder Robar 2 cartas, y es el aliado portador quien gana 2 a la Fuerza.

6 Habilidades y efectos

Composición de una habilidad

Una habilidad se puede componer de tres elementos: **Condición**, **Coste** y **Efecto**.

Una Condición son las circunstancias o acciones de juego necesarias para usar una habilidad. Un Coste es un requerimiento de recursos (cartas del Mazo, cartas de la Mano, Oros, cartas del Cementerio, cartas en juego, entre otros recursos). Un 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 podrá tener un cambio en el estado de juego. Se considera un efecto resuelto el que realiza las acciones que indica la caja de texto intentando modificar el estado de juego, independiente de que haya sido exitoso o no su cambio en el estado de juego.

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. Un efecto puede provenir de una habilidad resuelta o un Talismán resuelto.

Todas las habilidades activadas y disparadas de cartas desde la edición Invasión Oscura en adelante sólo pueden utilizarse una vez por turno por regla general, a menos que su habilidad indique lo contrario. Las cartas de ediciones y productos especiales anteriores a Invasión Oscura pueden utilizarse de forma ilimitada a menos que su habilidad especifique una cantidad límite de veces por turno.

6.1 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 asociados a la utilización de esa activación se consideran pagados.

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

A diferencia de las habilidades disparadas, las habilidades activadas son siempre opcionales, siendo el controlador (o el activador) quien elige cuándo utilizarlas, si es que las utiliza.



Ejemplos de cartas con habilidades Activadas

6.2 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 que contienen la palabra “Puedes”, se disparan involuntariamente,

pero es el controlador de la habilidad quien puede decidir si la utiliza o no (pagar los costes asociados para resolver su efecto).

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 utilización, 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.

Las habilidades de cartas que se disparan cuando salen del juego, se disparan desde su lugar de destino.



Ejemplos de cartas con habilidades Disparadas

Algunas de las habilidades disparadas más comunes son las de los Aliados que disparan una habilidad al entrar o salir del juego, las habilidades en respuesta a un evento determinado (anulaciones, cancelaciones, prevenciones), etc.

6.3 Habilidades Continuas

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

La condición básica para que funcione una habilidad continua es que la carta esté en juego y cumpla los requisitos para mantenerse en uso, aunque existen casos en que las habilidades se utilizan desde otras zonas fuera del juego.

Los requisitos de las Habilidades continuas se chequean cada vez que se produzca un cambio de estado de juego (sección [4.1 Cambios de estado de juego](#)); en caso de que no se cumplan los requisitos para mantener en uso la habilidad, ésta cesa de aplicarse al juego hasta que vuelvan a cumplirse los requisitos en un próximo cambio de estado de juego.



Ejemplos de cartas con habilidades Continuas

6.4 Habilidades de Construcción

Son las habilidades que sirven para la construcción del Mazo Castillo como por ejemplo: Única, Mercenario y Oro Inicial.

Estas habilidades no tienen repercusiones dentro del juego.



Ejemplos de carta Única y de carta Mercenario

6.5 Pasos para utilizar una habilidad

Para utilizar una habilidad, el estado de juego debe ser el correcto, 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 existan los objetivos necesarios (de necesitarse), cumplir con requisitos raciales para la utilización, etc.

- A** Se debe declarar la utilización de la habilidad (indicando si es activación o disparo) y seleccionar los objetivos en caso de ser necesarios (tanto para habilidades Activadas, Disparadas e incluso habilidades con coste de utilización cuyo efecto requiera un objetivo).
- B** Pagar los posibles costes asociados a la utilización de la habilidad, considerando los costes adicionales que estén afectando a esa habilidad; estos no requieren ni hacen objetivo, ni tampoco se puede responder a ellos.
- 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. Para esto se resuelven todas las habilidades disparadas del Jugador Activo en el orden que su controlador elija y posteriormente se resuelven todas las habilidades disparadas del jugador oponente en el orden que su controlador escoja.
- 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 sólo se podrá intentar cancelar la habilidad declarada en el punto A.
- E** Si el efecto de la habilidad utilizada no fue cancelado, intenta resolverse y aplicarse sobre el estado de juego actual.

Durante la utilización de una habilidad, sólo se podrá intentar Cancelar la habilidad una vez.

Si un coste de activación requiere “Botar x” cartas, no se considera Daño.

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 “Puedes hacer X. Luego haz Y”, debes haber podido realizar X exitosamente para realizar Y.
- Si una carta dice “Puedes hacer X. Luego puedes hacer Y”, debes haber hecho X exitosamente para realizar Y, pero también puedes elegir hacer X y no hacer Y.
- Si tanto X como Y requieren de la selección de un objetivo, se deben poder seleccionar los objetivos de X para resolver la habilidad o poder jugarse en el caso de Talismanes. Si se pudo realizar exitosamente X, en ese momento se seleccionarán los objetivos necesarios para Y.

EJEMPLO 1



Pan-Ku

Aliado Ancestral · Coste 1 · Fuerza 1

En tu Fase de Vigilia, si este Aliado está en tu Cementerio, puedes jugarlo pagando su coste. Cuando este Aliado entra en juego, si todos los Aliados que controlas son de Raza Ancestral, puedes Robar dos cartas. Luego, Destierra una carta de tu mano.

Cuando este Aliado entra en juego, el controlador tiene la elección de Robar dos cartas o no hacerlo. Sólo si decide Robar las cartas debe Desterrar una carta de su mano.

EJEMPLO 2



Eastre

Aliado · Coste 2 · Fuerza 2

Única. Este Aliado no puede ser Anulado. Puedes Barajar este Aliado para Anular un Talismán oponente. Luego, Roba una carta.

Para poder Robar una carta, se debe haber podido Anular el Talismán que jugó el oponente.

6.6 Resolución de múltiples habilidades disparadas

Si en algún momento del juego se disparan múltiples efectos simultáneamente, primero se resuelven los efectos controlados por el jugador activo y posteriormente se resuelven los efectos de Aliados controlados por el jugador inactivo.

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

Las habilidades disparadas al entrar una carta en juego se rigen por las reglas descritas en la sección [4.1.2](#). Cada habilidad disparada se resuelve siguiendo los pasos descritos en la sección [6.5 Pasos para utilizar una habilidad](#).

6.7 En Respuesta

Dentro del juego existen cartas con habilidades o condición de juego “En Respuesta” las cuales pueden ser de dos tipos: En Respuesta a que se realice una acción o En Respuesta a que fuera a realizarse una acción. Ambas se explican a continuación:

- Las habilidades o condiciones de juego “En Respuesta” a que ocurra una acción, se disparan o cumplen luego de que se resuelva la acción a la que responden.
- Habilidades en Respuesta a que fuera a ocurrir una acción: estas habilidades se disparan y resuelven antes de que ocurra la acción a la que responden.

Por ejemplo, si una carta dice en respuesta a que un Aliado que controles fuera a ser Destruido, dicha habilidad se dispara en el paso C de una habilidad o Talismán que fuera a causar la Destrucción de un Aliado, considerando que toda la información disponible hasta ese momento indique que el Aliado será Destruido. En este instante, se pueden usar prevenciones de acciones (por ejemplo, prevenir que un Aliado sea Destruido) y todo tipo de respuestas (por ejemplo, en respuesta a que tu oponente fuera a buscar cartas, Descartar una

carta de su mano), siguiendo siempre que la respuesta a que fuera a ocurrir la acción se resuelve antes de que ocurra la acción.

Sólo se puede utilizar una habilidad en respuesta a la acción a la cual se va a responder.

6.8 Restricciones de utilización de habilidades

La cantidad de veces que una habilidad pueda utilizarse está establecida en el texto de juego de la carta.

En el caso de las habilidades activadas, puede no estar especificada la cantidad de veces que pueda utilizarse. En esos casos, la habilidad en cuestión puede ser utilizada tantas veces como los costes puedan ser pagados. Esta regla general sólo rige a las cartas de antes de la edición Invasión Oscura.

Para habilidades cuya restricción sea “Una vez por turno”, ésta sólo podrá utilizarse una vez en el turno en curso, independiente de quién sea el controlador de dicha habilidad, si la carta fuente de esa habilidad cambia de controlador en el transcurso del turno o si pierde su habilidad momentáneamente; se excluyen de esta restricción los casos expuestos en el punto 6.8.3 de la siguiente sección.

6.9 Otros aspectos

Los efectos de habilidades y cartas se resuelven de un 0% a 100% en medida de lo posible, es decir, el efecto debe resolverse en su mayor cantidad posible. La única excepción a esta regla son las cartas que requieren un número determinado de objetivos para resolverse.

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.

Los efectos de negación siempre tienen prioridad ante los efectos que estén negando.

Cuando una carta sale del juego y luego vuelve a entrar, o si la carta va a una zona fuera del juego privada, para cualquier tipo de efectos de juego esa carta se considerará como una carta nueva, perdiendo todas las condiciones que pudiese haber tenido anteriormente. Sin embargo, las habilidades de salida y sus estados de juego se utilizan normalmente.

Si una carta pierde su habilidad, pierde toda su caja de texto, inclusive las habilidades en negrita; 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 ganar habilidades posteriormente según el orden en que se jueguen/utilicen cartas que le otorguen habilidades indicado en la sección [7: Interacciones simultáneas y secuencia de efectos](#).

Cuando una carta se mantiene en una zona de juego sin habilidad, al moverse a otra zona no disparará sus habilidades correspondientes ya que llega a la zona de destino sin habilidad y se mantiene sin habilidad hasta que se haga un chequeo de prioridad.

Cuando una carta se mantiene en el Cementerio sin habilidad, si esa carta posteriormente entra en juego directamente desde el Cementerio, llegará al juego sin habilidad como se indica en la sección 6.9.4.1; en el caso de los Talismanes que permanecen en su zona mientras están siendo jugados, se mantienen sin habilidad al encontrarse aún en el Cementerio y al ser jugados, no se resuelve efecto alguno al no tener su caja de texto.

Se considera una carta sin habilidad a una carta que ha perdido su propia caja de texto, independientemente de que esté ganando habilidades por una fuente externa.

6.10 Duración de un efecto

La duración de los efectos de una habilidad generalmente es hasta la Fase Final, pero existen excepciones donde no se encuentra especificada la duración de un efecto; en estos casos, el efecto se considera

permanente siempre que no se especifique lo contrario. Los modificadores de Fuerza que no especifiquen un tiempo determinado de duración, se considera que terminan en el punto C de la siguiente Fase Final.

Algunos efectos del juego son retroactivos. Esto quiere decir que para casos en que se haga referencia a sucesos que deben ser contabilizados, estos deben verificarse en el turno completo en que la habilidad comienza a funcionar.

EJEMPLO



Gólem de Praga

Aliado Ancestral · Coste 2 · Fuerza 2

Mientras este Aliado esté en juego, cada jugador sólo puede Robar una carta por turno. Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes Destruir un Aliado de Raza Ancestral que controles para ponerlo en tu mano.

Mientras **Gólem de Praga** se encuentre en juego, cada jugador sólo podrá Robar una carta por turno. Incluso si el controlador de **Gólem de Praga** Robó una carta antes de jugar el Aliado, ya no podrá robar más cartas porque su habilidad requiere verificar el turno completo.

7 Interacciones simultáneas y secuencia de efectos

7.1 Interacción entre habilidades simultáneas

A lo 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.

A Cuando las habilidades provienen de una misma fuente

EJEMPLO 1



Venus

Aliado Eterno · Coste 3 · Fuerza 3

Cuando este Aliado entra en juego, si todos los Aliados que controlas son de Raza Eterno, puedes ganar el control de un Aliado o Tótem oponente de coste 3 o menos.

Los Aliados que controles de los que no seas dueño se consideran de Raza Eterno.

Si en algún momento del juego se controla un Aliado del que no se sea dueño y se procede a jugar **Venus**, cuando **Venus** entra en juego, comienza a funcionar inmediatamente su habilidad Continua (Los Aliados que controles de los que no seas dueño se consideran de Raza Eterno) por lo que al momento de chequear las condiciones de su habilidad Disparada (Si todos los Aliados que controlas son de Raza Eterno), todos los Aliados controlados son de Raza Eterno y se puede resolver sin problemas su efecto (Puedes ganar el control de un Aliado o Tótem oponente de coste 3 o menos), como se indica en la sección [4.1 de Cambios de estado de juego](#), punto [4.1.1](#): las habilidades continuas se anteponen en velocidad a las habilidades Disparadas.

EJEMPLO 2



Spada da Lato

Arma · Coste 2

El Aliado portador gana 1 a la Fuerza. Cuando esta Arma entra en juego, puedes Robar tantas cartas como Fuerza tenga el Aliado portador.

La habilidad continua que corresponde al Bonificador de Fuerza comienza a funcionar apenas el Arma es anexada al Aliado, por lo que el +1 de Fuerza es contabilizado en el chequeo de Fuerza para Robar cartas por su habilidad Disparada, como se indica en la sección [4.1.1](#).

EJEMPLO 3



Hnoss

Aliado Eterno · Coste 4 · Fuerza 3

Cuando este Aliado entra en juego, puedes Agrupar hasta 3 Oros que controles.

Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Talismán de coste 2 o menos de tu cementerio y ponerlo en tu mano.

Tal como se indica en la sección [6.6 Resolución de múltiples habilidades disparadas](#), en el caso de que se disparen dos o más efectos controlados por un mismo jugador, éste ordena la resolución de estos a su elección. Al entrar **Hnoss** en juego, ambas habilidades se Disparan simultáneamente, por lo que su controlador puede resolverlas en el orden que más le convenga.

B

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 [6.6 Resolución de múltiples habilidades disparadas](#).



EJEMPLO

Jugador Inactivo tiene a **Jeanne d'Arc** y **César Borgia** en juego bajo su control.

Teniendo en juego 3 Aliados de Raza Samurái, Jugador Activo juega **Kawakami Gensai**.

Al jugar **Kawakami Gensai** (antes de que entre en juego) se dispara la habilidad de **César Borgia** (Cuando tu oponente juegue un Aliado de coste 2 o menos, tu oponente Bota dos cartas). Si la habilidad no es cancelada, se resuelve y el jugador activo Bota dos cartas.

Kawakami Gensai entra en juego y se disparan su habilidad y la de **Jeanne d'Arc** al mismo tiempo. Como se indica en la sección [6.6 Resolución de múltiples habilidades disparadas](#), si en algún momento del juego se disparan múltiples efectos simultáneamente, primero se resuelven los efectos controlados por el jugador activo y posteriormente se resuelven los efectos de Aliados controlados por el jugador inactivo.

- Primero se resuelven las habilidades del jugador activo: el controlador de **Kawakami Gensai** elige Destruir a **Jeanne d'Arc**.
- Luego se resuelven las habilidades del jugador inactivo: el jugador activo Bota dos cartas por la habilidad de **Jeanne d'Arc** aunque ésta ya no se encuentre en juego.
- En caso de que se disparen dos o más efectos controlados por un mismo jugador, éste ordena la resolución de estos a su elección.

C 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 y Establecedores 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:



Sir Héctor
Fuera del
formato

Aphofis
Fuera del
formato

Kay
Fuera del
formato

EJEMPLO 1

- Jugador Inactivo tiene a **Thor el Poderoso** en juego.
- Jugador Activo juega a Sir Héctor.

En este ejemplo sólo tratamos con habilidades continuas, por lo que se superponen entre ellas dependiendo del momento en el que empezaron a funcionar, es decir, si **Thor el Poderoso** ha sido jugado antes, su bono de Fuerza comienza a funcionar desde antes y está encendido cuando Sir Héctor entra en juego; luego se aplica el bono otorgado por Sir Héctor. Tenemos: Fuerza Sir Héctor (2) + Bono Thor (-3) + Bono Sir Héctor (1) = 0. Para otro tipo de habilidades continuas ver el punto [D. Habilidades continuas múltiples](#).

EJEMPLO 2

- Jugador Inactivo tiene a Aphofis en juego.
- Jugador Activo declara ataque con Kay.

Las habilidades Activadas y Disparadas en general se superponen a las habilidades continuas, pero siempre respetando el orden en que fueron jugadas/Activadas/Disparadas. En este ejemplo tenemos una habilidad Continua (Aphofis) y una habilidad Disparada (Kay); así, si calculamos los bonos por efectos continuos Kay tendrá 0 a la Fuerza y luego, al momento de ser declarado Atacante, gana un bono de +2 a la Fuerza que se superpone a la habilidad Continua, quedando Kay finalmente con 2 a la Fuerza. Si posteriormente jugáramos/Activáramos/Disparáramos otros modificadores de Fuerza debemos calcular la nueva Fuerza del Aliado según el orden en que fueron jugados.

D Habilidades continuas múltiples

Si en algún momento del juego deben comenzar a funcionar múltiples efectos continuos, primero se verifican las condiciones de la habilidad controlada por el jugador activo y una vez se chequea que cumple con los requisitos para encenderse, comienza a funcionar su habilidad. Posteriormente se verifican las condiciones de la habilidad controlada por el jugador inactivo y comienza a funcionar una vez se chequea que cumple con los requisitos para mantenerse activa.

En caso de que dos o más efectos continuos controlados por un mismo jugador deban comenzar a funcionar simultáneamente, éste verifica que se cumplan sus condiciones en un orden a su elección.

EJEMPLO



Aka Shita

Aliado Oni · Coste 3 · Fuerza 3

Espectral (Esta carta se convierte en un Talismán mientras esté en un Cementerio). Mientras este Aliado esté en juego, si no hay Aliados en tu Cementerio, los Aliados oponentes en juego pierden su habilidad. Si esta carta está en tu Cementerio y todos los Aliados que controlas son de Raza Oni y/o Sombra, puedes Desterrarla para que una carta en juego y todas sus copias pierdan su habilidad hasta la Fase Final.

Cuando dos **Aka Shita** entran en juego en un mismo instante, uno bajo el control de cada jugador, se deben respetar las prioridades del turno. Primero le corresponde al jugador Activo verificar que se cumplan las condiciones para encender la habilidad de su **Aka Shita**, esto es, que no existan Aliados en su Cementerio; si se cumplen estos requisitos, su habilidad comienza a funcionar haciendo que los Aliados oponentes en juego pierdan su habilidad.

Luego, cuando correspondería que la habilidad del **Aka Shita** del jugador Inactivo comenzara a funcionar, ésta no lo hace porque el Aliado ya no tiene su habilidad.

Mientras el **Aka Shita** que le está quitando la habilidad a los Aliados oponentes esté en juego, tenga su habilidad y cumpla las condiciones requeridas, su habilidad se mantendrá activa. Estas condiciones se deben verificar cada vez que se produzca un cambio de estado de juego (sección [4.1 Cambios de estado de juego](#)); en caso de que no se cumplan los requisitos para mantener en uso la habilidad, ésta cesa de aplicarse al juego hasta que vuelvan a cumplirse los requisitos en un próximo cambio de estado de juego. Si existe un **Aka Shita** controlado por otro jugador que cumple las condiciones para que su habilidad comience a funcionar, será ahora ese Aliado el que le quitará la habilidad a los Aliados oponentes en juego.

Cuando ambos **Aka Shita** pierdan su habilidad, una vez la recuperen deben respetarse las prioridades del turno para resolver cuál habilidad de qué Aliado se antepone a la otra.

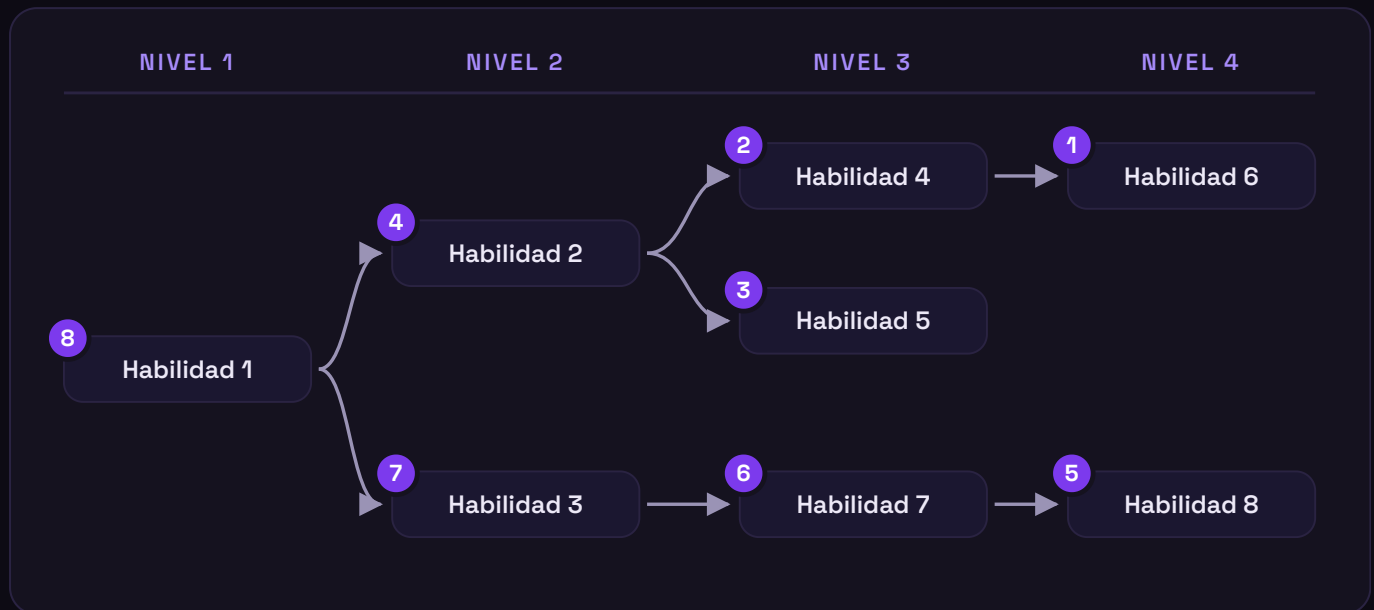
7.2 Secuencias de habilidades disparadas

Las habilidades disparadas tienen un comportamiento particular dentro de las mecánicas de juego, ya que pueden usarse en distintos puntos de la partida en los que normalmente no se usan habilidades. Existen dos casos particulares que se han descrito anteriormente: Habilidades simultáneas y habilidades en secuencia.

El primero de estos casos es cuando una misma acción o evento disparador dispara varias habilidades que el controlador debe elegir el orden en el que las usará. El segundo de estos casos es cuando, en medio de utilizar una habilidad y pagar sus costes, se dispara otra habilidad. En estos casos, la segunda habilidad disparada se resuelve antes de resolver la habilidad original que disparó la segunda habilidad (en el paso C de usar la primera habilidad). Si esta segunda habilidad dispara una tercera habilidad, esta tercera habilidad es disparada y resuelta antes que la segunda y primera habilidad se resuelvan, creando así una cascada o “árbol” de habilidades en secuencia que se va ramificando por niveles.

Si la primera habilidad (primer nivel) dispara dos habilidades simultáneas (segundo nivel) y cada una de ellas puede disparar nuevas habilidades (tercer nivel), el controlador de las habilidades simultáneas puede usarlas en el orden que quiera, es decir, ordena las habilidades simultáneas del segundo nivel del “árbol”. Luego, al usar la primera habilidad simultánea del segundo nivel (habilidad 2 en la gráfica) se pueden disparar otras habilidades en un tercer nivel. Al resolverlas todas ellas se regresa al segundo nivel, se comienza a usar la siguiente habilidad simultánea del segundo nivel (habilidad 3 en la gráfica) y si esa habilidad también dispara otras habilidades estas se ubican en un tercer nivel y se resuelven antes de resolver la habilidad 3. En la

gráfica, el número de la habilidad corresponde al orden en el que se van disparando y el círculo corresponde al orden en el que se resuelven. Como se observa, se resuelven primero los niveles más altos por una rama y luego se prosigue a la siguiente habilidad que puede ramificarse en más habilidades simultáneas o en secuencia.



El número del círculo es el orden en que se resuelve cada habilidad.

Estas ramificaciones pueden ser más complejas si en cada nivel hay múltiples habilidades simultáneas y hay que resolver muchas ramas antes de resolver la habilidad raíz que originó todo el árbol; sin embargo, siempre siguen el mismo orden: las habilidades simultáneas se ordenan como desee el controlador y las habilidades en secuencia se van agregando al árbol a medida que se vayan disparando, resolviendo siempre los niveles más altos antes de avanzar hacia uno más bajo.



EJEMPLO: BECHARD, MERIDIANA Y ASMODEUS

Si con **Bechard** destruyes **Meridiana** y otros dos Ancestrales para jugar un Ancestral del Castillo o Cementerio, antes de resolver la habilidad de **Bechard** se dispara **Meridiana** como nivel 2.

Meridiana resuelve jugando dos **Asmodeus** del Cementerio, y cada uno de ellos dispara en el nivel 3 del árbol. Se resuelve el primer **Asmodeus** jugando un **Tlaloc** del Castillo y se dispara **Tlaloc** y resuelve jugando un Tótem del Castillo como nivel 4. Luego se regresa al nivel 3 y se resuelve el segundo **Asmodeus**, jugando **Mitra** desde el Castillo. **Mitra** dispara su habilidad y se resuelve jugando un Talismán del Cementerio. Finalmente se regresa al nivel 1 y se resuelve **Bechard**, jugando un Ancestral del Castillo o Cementerio en el nivel 1.

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 ponerla en juego o resolver su efecto. 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 y/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, el estado de juego debe ser el correcto, 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 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:
 - B1** Se reduce el coste de la carta si es necesario.
 - B2** Se suman los costes adicionales si existen.
 - B3** Se restan los efectos de “Cuesta X menos”.
 - B4** 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 que correspondan. Se resuelven todas las habilidades disparadas del Jugador activo en el orden que su controlador elija. Luego se resuelven todas las habilidades disparadas del jugador oponente en el orden que su controlador escoja.
- D** Comenzando por el oponente y de manera intercalada, cada jugador podrá: jugar sólo una carta “En respuesta” o utilizar sólo una Habilidad “En Respuesta”. Luego, comenzando por el oponente, cada jugador sólo podrá utilizar una “Anulación”.
- E** Si la carta no fue Anulada, intenta resolverse y aplicarse sobre el estado de juego actual, si es un Arma, Aliado o Tótem, bajo el control del jugador que jugó la carta.

Si la resolución de la carta jugada dispara una o más habilidades, éstas se resuelven siguiendo el orden descrito en la sección [6.6 Resolución de múltiples habilidades disparadas](#).

Sólo se podrá intentar Anular la carta una vez. Sólo se puede jugar una carta “En Respuesta” por evento determinado.

Cuando un Arma se juega sobre una carta convertida en Aliado, el Arma permanece en esa carta mientras sea un Aliado. Cuando esa carta deje de ser un Aliado, el Arma es Destruída por estar equipada a un portador no válido.

Las cartas al ser jugadas permanecen en su zona mientras están siendo jugadas, pero no se puede interactuar con ellas de ninguna forma que no sea anularlas (no se pueden descartar, barajar, desterrar, usar para pagar costes, etc.).

Las habilidades continuas o efectos activos que no permiten jugar cartas de coste X, hacen referencia al coste impreso de la carta.

8.2 Objetivos

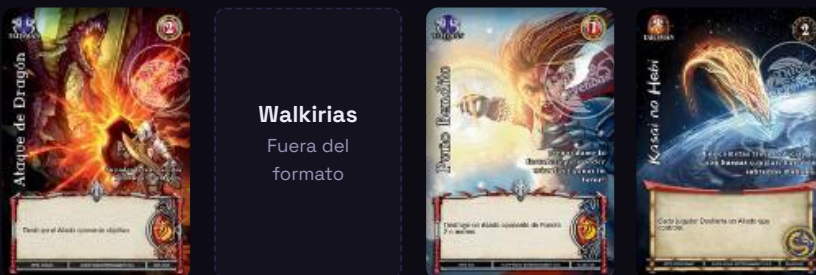
Algunas cartas y/o habilidades te permiten elegir, al momento de jugarlas, a qué elementos del juego afectarán. Con elementos del juego nos referimos a: cartas, jugadores, Zonas de juego, habilidades, etc. Cuando puedes seleccionar o elegir cuál o cuáles elementos afectar y cuáles no, se considera que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

Un elemento que ha sido elegido por una carta 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 (paso 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:

1. La carta o habilidad no dice que hace objetivo: la carta a elegir se selecciona en la resolución del efecto y no se considera que haga objetivo a las cartas seleccionadas.
2. 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.

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.



EJEMPLOS

Para jugar **Ataque de Dragón** necesitas elegir un Aliado oponente para que sea destruido. Ese Aliado, sin importar su Coste, Fuerza, ni Raza, será un objetivo válido para seleccionar.

En caso de que seleccionemos como objetivo un Aliado Indestructible, **Ataque de Dragón** puede seguir siendo jugado, pero al resolverse, el Aliado seleccionado no será Destruído porque su habilidad no lo permite.

Cuando juegas Walkirias, puedes seleccionar cualquier carta que se esté jugando en ese momento, incluso una que no pueda ser Anulada, pero en la resolución, Walkirias no tendrá efecto porque la habilidad de la carta que está intentando ser Anulada no lo permite.

Si juegas **Puño Bendito**, no puedes seleccionar un Aliado de Fuerza 3 o mayor, 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 **Kasai no Hebi** 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 Aliados o seleccione un Aliado Indesterrable, el Talismán continúa resolviéndose y aquellos Aliados que puedan ser Desterrados se Destierran.

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

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.

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

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 de la 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.

8.3.1 En caso de que una carta reduzca su coste, se considera su coste reducido para efectos que digan “Anula una carta de coste X”.

8.4 Poner en juego

Algunos efectos y habilidades permiten “poner en juego” otras cartas, ya sean Oros, Aliados, Armas o Tótems. Cuando una carta es puesta en juego por un efecto, no se considera que está siendo jugada, por lo que no se puede Anular, pero sí dispara las habilidades que digan “Cuando X entra en juego”.

Si una habilidad o efecto permite a un jugador “jugar una carta sin pagar su coste”, esa carta no puede ser un Oro, a menos que se especifique lo contrario. En caso de que un efecto obligue a un jugador a jugar una carta (sin especificar que puede ser un Oro) y esa carta es un Oro, ese Oro no puede ser jugado y permanece en su lugar de origen.

Las cartas de Oro no se juegan, por lo tanto, nunca pueden ser Anuladas.

Si una habilidad restringe la cantidad de cartas a poner en juego, se consideran las cartas puestas en juego por sus propias mecánicas (Oros), las cartas puestas en juego por una habilidad y las cartas puestas en juego al jugarse si se logran resolver en el paso E.

Poner en juego una carta, si no especifica la Zona desde donde se está poniendo, se considera que es sólo desde la mano.

9 Fases de juego

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

A 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 se Agrupan de manera automática a menos que algún efecto de carta o habilidad no lo permita.

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

1. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de cada Fase de Agrupación”.
2. Se pueden jugar cartas que puedan ser jugadas “Al comienzo de la Fase de Agrupación”.
3. Se agrupan todas las cartas que deban (y puedan) agruparse.
4. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “en la Fase de Agrupación” o similares.
5. Pueden jugarse cartas que puedan ser jugadas “en la Fase de Agrupación”.
6. Concluyen todos los efectos que digan “hasta la próxima Fase de Agrupación” o “hasta el próximo turno” vigentes desde turnos anteriores.

B 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 de tu mano durante el resto del turno (excepto por efectos de cartas o habilidades). En esta fase también puedes jugar Armas, Tótems, Talismanes y Aliados, los que por regla básica sólo pueden jugarse en esta fase (excepto por efectos de cartas o habilidades).

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

1. Se disparan y resuelven todas las habilidades que hagan referencia “Al comienzo de la Fase de Vigilia”.
2. Se pueden jugar cartas que puedan ser jugadas “Al comienzo de la Fase de Vigilia”.
3. El jugador activo puede poner un Oro de su mano en su Reserva de Oros.
4. El jugador activo puede jugar cartas o utilizar habilidades.
5. Se disparan todas las habilidades que hagan referencia “al final de la Fase de Vigilia”.
6. Pueden jugarse cartas que puedan ser jugadas “al final de la Fase de Vigilia”.
7. Concluyen todos los efectos que digan “hasta la Fase de Vigilia” vigentes desde turnos o fases anteriores.

C Fase de Batalla Mitológica

Esta Fase es opcional, y sólo 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, que se detallan a continuación:

C1 Paso de Declaración de Ataque

En este paso, el jugador activo elige qué 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** Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la declaración de ataque”.
- b** Se pueden jugar cartas que puedan jugarse “Al comienzo de la declaración de ataque”.
- c** Se pueden jugar cartas que puedan jugarse en la declaración de ataque.
- d** El jugador activo puede declarar Aliados atacantes.
- 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 o fases anteriores.

C2 Paso de Declaración de Bloqueo

Luego de la declaración de Ataque, el jugador defensor elige qué Aliados bloquearán a los Aliados declarados atacantes; las asignaciones de Aliados bloqueadores se realizan una a una, es decir, un Aliado bloquea a un Aliado. No es obligación bloquear a los Aliados atacantes.

Este paso tiene el siguiente orden:

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

C3 Guerra de Talismanes

Una vez todos los bloqueos han 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.

En caso de que el Ataque sea cancelado, los Aliados en Línea de Ataque del jugador activo regresan a 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”.
- b Se pueden jugar cartas que puedan jugarse “Al comienzo de la Guerra de Talismanes”.
- c Pueden jugarse cartas y utilizarse habilidades que puedan ser usadas en esta fase. El jugador inactivo tiene la primera prioridad y ésta se alterna entre los jugadores hasta que ambos cedan prioridad de manera consecutiva.
- d Concluyen todos los efectos que digan “hasta la Guerra de Talismanes” vigentes desde turnos o fases anteriores.

C4 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”.
- b Se pueden jugar cartas que puedan jugarse “Al comienzo de la Asignación de Daño”.
- c Pueden jugarse cartas o utilizarse habilidades que puedan jugarse o utilizarse en la Asignación de Daño.
- d Se aplican las Reglas de Asignación de Daño de Combate.
- e Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con el Daño de Combate.
- f Se disparan y resuelven las habilidades disparadas de Aliados destruidos por comparación de sus Fuerzas.
- g Concluyen todos los efectos que digan “hasta la Asignación de Daño” vigentes desde turnos o fases anteriores.

C4.1 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 es el daño que se asigna al Mazo Castillo del jugador defensor.
- Si ambos Aliados tienen la misma Fuerza, ambos son Destruídos y el jugador defensor no recibe daño.
- Si el Aliado bloqueador tiene mayor Fuerza que el atacante, el Aliado atacante es Destruído y ningún Mazo Castillo recibe daño.

El orden de eventos es el siguiente:

- a Se calcula la diferencia entre las Fuerzas de los Aliados atacantes y los Aliados bloqueadores.
- b Pueden jugarse cartas o utilizarse habilidades que puedan jugarse o utilizarse “En respuesta a que fueras a recibir daño”.

- c 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.
- d En caso de que algún Aliado atacante tenga la habilidad de enviar su daño al Destierro, estas cartas son Desterradas en primer lugar y luego se pasa el daño normal. Las cartas Desterradas de esta manera no pasan por el Cementerio.
- e Pueden jugarse cartas o utilizarse habilidades que puedan jugarse o utilizarse “En respuesta a recibir daño”.
- f Los Aliados que deben ser Destruídos son Destruídos siguiendo las reglas descritas anteriormente según la comparación de sus Fuerzas.

C4.1.1 Los Aliados Destruídos como resultado de la comparación de Fuerzas durante la asignación de daño se considera que fueron Destruídos por Aliados. Por lo tanto, si la habilidad de un Aliado previene que éste sea Destruído por Aliados, ese Aliado no puede ser Destruído durante la Asignación de Daño.

D Fase Final

Luego de la Vigilia o la Asignación de Daño si hubo Batalla Mitológica ese turno, 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”.
- b Se pueden jugar cartas que puedan jugarse “Al comienzo de la Fase Final”.
- c Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “En la Fase Final”.
- d Pueden jugarse cartas que puedan jugarse “En la Fase Final”.
- e Concluyen todos los efectos que digan “hasta la Fase Final”, “Durante el resto del turno” o “Este turno” vigentes desde turnos, fases anteriores o esta fase.

E Fase de Robar

Ésta es la última Fase del turno y se ordena de la siguiente manera:

- a Se disparan y resuelven los efectos que dicen “Al comienzo de la Fase de Robar”.
- b Se pueden jugar cartas que puedan jugarse “Al comienzo de la Fase de Robar”.
- c Se disparan y resuelven los efectos que dicen “En la Fase de Robar”.
- d Se pueden jugar cartas que puedan jugarse “En la Fase de Robar”.
- e El jugador activo Roba una carta (en el primer turno del juego, no se Roba una carta).
- f Se disparan y resuelven los efectos que interactúen con Robar cartas.
- g Se chequea el número de cartas en la mano del jugador activo; si excede el tamaño máximo (normalmente ocho cartas), ese jugador descarta hasta alcanzar el tamaño máximo de mano.
- h Se disparan y resuelven las habilidades y/o efectos que interactúen con las cartas descartadas en el paso anterior.

- i Termina el turno actual y se comienza el siguiente. Se puede terminar el turno con más de 8 cartas en la mano del jugador activo en caso de que se hayan añadido cartas a la mano como resultado de efectos resueltos o habilidades resueltas en el paso anterior.

10 Conceptos de juego

10.1 Agrupar

Mover las cartas de Aliado que están en Línea de Ataque a la Línea de Defensa y las cartas de Oro en la Zona de Oro Pagado a la Reserva de Oro por efecto de habilidades que permitan Agrupar cartas o durante la Fase de Agrupación de cada turno.

En la Fase de Agrupación, las cartas se Agrupan de manera automática a menos que algún efecto de carta o habilidad no lo permita.

En el primer turno del juego, se salta la Fase de Agrupación.

Sólo pueden ser seleccionados como objetivos de habilidades que impliquen Agrupar los Aliados que se encuentren en Línea de Ataque y los Oros en la Zona de Oro Pagado.

10.2 Afectar

Una carta es afectada cuando cualquiera de sus condiciones cambia por efecto de otra carta.

Si un efecto no especifica qué Zonas de juego afecta, debe entenderse que su alcance aplica sólo a cartas en juego. La excepción a esta regla son las habilidades de cancelación, las que pueden afectar a cualquier habilidad sin importar la Zona en la que se encuentren.

10.3 Alimentar

Esta habilidad es un bono de Fuerza permanente, que se sobrepone a todos los demás modificadores y establecedores de Fuerza. Esto significa que, aunque un efecto o habilidad establezca la Fuerza en un número determinado, el bono que ejerce Alimentar se suma por encima de esa Fuerza establecida.

La bonificación de Fuerza entregada por los contadores de Alimento cesa de aplicarse apenas el Aliado sale del juego.

Un Aliado puede tener múltiples contadores de Alimento sobre él; mientras los tenga, ese Aliado se considera “Alimentado” y gana 1 a la Fuerza por cada contador de Alimento que tenga.

Es recomendable el uso de algún tipo de marcador, dado o contador para mantener la contabilidad en caso de múltiples bonos de este tipo y llevar un registro claro de los bonos de Fuerza permanentes.

Un Aliado con contadores de Alimento no pierde estos bonos de Fuerza al perder su habilidad, ya que ésta es una habilidad del contador en sí mismo.

10.4 Anular

Es la acción de evitar que un Talismán se resuelva o que un Aliado, Arma o Tótem entre en juego. Sólo se puede Anular una carta en el momento que es jugada y luego de que se hayan pagado todos sus costes. Esa carta va directamente al Cementerio de su dueño sin efecto (excepto casos especiales donde se especifique lo contrario).

Aunque una carta sea Anulada, se considera jugada para los efectos del juego.

Las cartas de Oro no se juegan, por lo tanto, nunca pueden ser Anuladas.

Al usar una habilidad o efecto de Anulación se hace objetivo a la carta a Anular. En el caso de Aliados, Armas y Tótems no se considera que se esté haciendo objetivo a una carta controlada por alguno de los jugadores ya que ésta aún no entra en juego.

10.5 Barajar

Es la acción de revolver tu Mazo Castillo. Se debe Barajar siempre que el Mazo Castillo sea intervenido por efectos de cartas y habilidades que permitan buscar en él.

Hay efectos de cartas y habilidades que Barajan cartas en juego o en otras Zonas de juego; en dicho caso, siempre son Barajadas en los Mazos Castillos de sus respectivos dueños. Una carta en la Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado que es Barajada, se considera que “Sale del juego”.

Siempre que una o más cartas de un Cementerio sean barajadas en el Mazo Castillo de su dueño, éstas deben ser mostradas al oponente para verificar qué cartas son.

10.6 Bloquear

Asignar un Aliado ubicado en la Línea de Defensa para detener a un Aliado atacante.

Si un Aliado Bloqueador es Destruído, sale del juego durante la Guerra de Talismanes o es movido a la Línea de Ataque, el Aliado al que estaba bloqueando asigna su daño al Mazo Castillo del jugador defensor.

10.7 Botar

Los efectos de cartas que hacen referencia a “Botar” implican asignar daño al Mazo Castillo del jugador afectado.

Los efectos que hacen Botar cartas a ambos jugadores al mismo tiempo deben resolver completamente cada parte de su habilidad.

Las cartas se “Botan” del tope del Mazo Castillo de una en una, por lo que 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.

10.8 Buscar

Los efectos o habilidades que permiten buscar una carta lo hacen generalmente en el Castillo, Cementerio o Mazo de Soporte de su dueño.

Si una carta no indica en qué Zona de juego se debe realizar la búsqueda, ésta se debe realizar en el Castillo del controlador del efecto.

Siempre que se busque una carta, ésta va a la mano del controlador del efecto, a menos que se especifique lo contrario.

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

Buscar una carta es una acción que no hace objetivo, y por esto puede iniciarse una búsqueda en una Zona de información reservada y fallar voluntariamente la búsqueda.

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

10.9 Cambiar de Objetivo

Es una acción que permite cambiar el o los objetivos iniciales de un efecto dirigido.

- Para cambiar los objetivos de un efecto debes hacerlo en el paso D de Jugar una carta o en el paso D de Utilizar una habilidad, específicamente como una carta “En Respuesta”. De la misma manera, debes

mantener objetivos válidos. Cuando se cambian los objetivos, puedes volver a elegir el objetivo inicial pero siempre manteniendo la cantidad de objetivos elegidos (a menos que se indique lo contrario).

- Al cambiar los objetivos de un efecto, solamente se eligen nuevos objetivos válidos y en ningún momento se toma el control del efecto. Por ejemplo, si un efecto hace objetivo a un Aliado oponente, el nuevo objetivo debe ser un Aliado controlado por el oponente de quien es dueño del efecto.

En el caso de que un efecto permita “elegir nuevos objetivos”, se toma control total de la designación de objetivos, pudiendo seleccionar más o menos objetivos de los seleccionados inicialmente o ninguno de ser posible.

No confundir con Redirigir (10.41), que también corresponde a una acción que permite cambiar el o los objetivos iniciales de un efecto dirigido, cuya diferencia radica en que no se puede volver a seleccionar el objetivo inicial de la habilidad.

10.10 Cancelar

La cancelación hace objetivo a la habilidad, no a la carta fuente de esa habilidad.

Las habilidades Disparadas o Activadas pueden ser canceladas en respuesta a su utilización, es decir, a su activación en el caso de habilidades Activadas o al intentar resolverla en el caso de habilidades Disparadas. Cancelar una habilidad implica que esa habilidad no se resolverá y quedará sin efecto. Todos los costos pagados para la utilización de dicha habilidad no se recuperarán.

En caso de que una habilidad se pueda activar múltiples veces en el mismo turno, cancelarla una vez no impedirá que vuelva a activarse, a menos que se especifique lo contrario.

Existen Talismanes que poseen habilidades dentro de su caja de texto; éstos se pueden reconocer por el coste de activación de su habilidad o por la acción disparadora de la misma.

El coste alternativo corresponde a una alternativa a pagar el coste de Oro de una carta. Es sólo una forma de jugar una carta y no se trata de una habilidad que pueda ser cancelada.

10.11 Ceder Prioridad

Es la acción voluntaria de pasar la prioridad al oponente.

Durante la Guerra de Talismanes los jugadores alternan prioridad luego de jugar una carta o activar una habilidad. Ceder la prioridad implica que el jugador tuvo la oportunidad de jugar una carta o activar una habilidad, pero decide no hacerlo.

Cuando ambos jugadores ceden prioridad de manera consecutiva durante la Guerra de Talismanes, ésta termina y se pasa a la Asignación de Daño.

Las habilidades o cartas que deban usarse en respuesta a una acción del juego (habilidades de anulación, prevención, cancelación, en respuesta o redirección) no cuentan como hacer uso de la prioridad en Guerra de Talismanes.

10.12 Contador

Los contadores son representaciones físicas de un efecto sobre una carta. Existen distintos tipos de contadores y cada uno debe ser representado físicamente sobre las cartas que los tengan.

Para efectos del juego, quitar un contador de una carta hace que cualquier efecto que pudiera tener ese contador sobre la misma cese de aplicarse.

Los contadores se pierden sólo por costes propios de habilidades, porque algún efecto quite contadores o cuando la carta que tiene contadores salga del juego.

Una carta con contadores no los pierde cuando pierde su habilidad.

Honor

Los Aliados con contadores de Honor no pueden salir del juego por efectos de Talismanes o Tótems; sin embargo, sí pueden ser objetivos de sus habilidades. Corresponde a una habilidad propia del contador, no del Aliado.

Conquista

El contador de Conquista por sí mismo no tiene ninguna habilidad. Sólo es utilizado para marcar las cartas que ya utilizaron su habilidad de Conquista. Por lo tanto, un Aliado que ya tiene un contador de Conquista sobre él no volverá a disparar esa habilidad cuando haga daño de combate nuevamente.

10.13 Copia

En la construcción del Mazo Castillo, las copias de una carta son la cantidad máxima de esas cartas que puedes tener en tu Mazo Castillo. Normalmente se usa un máximo de tres copias de cada carta con la excepción de los Oros sin habilidad (puedes usar cualquier cantidad), las cartas Únicas (sólo puedes tener una) y las cartas Mercenario (puedes tener cualquier cantidad de éstas).

Durante la construcción de un mazo, se consideran copias todas las cartas que tengan las mismas características de juego, es decir, nombre, Coste, Fuerza, habilidad y otras características de juego.

Durante el juego, es considerada la copia de una carta cada instancia con el mismo nombre (incluida la original). Es decir, una carta se ve a sí misma y a todas las demás cartas con su mismo nombre como una copia de sí misma.

Dos cartas con el mismo nombre se consideran copias de una misma carta, aunque no coincidan en sus demás características de juego (tipo de carta, Fuerza, coste, habilidad, etc.).

Cuando una carta se convierte en una copia de otra, esa carta gana todas las características de juego de la carta a la que copia (tipo de carta, nombre, Fuerza base, coste, habilidad, etc.). Las nuevas características reemplazan a las originales.

Cuando una carta se convierte en una copia de otra carta que tiene contadores, esa carta gana todas las características de juego de la carta a la que copia, pero no la cantidad ni tipo de contador.

10.14 Conquista

Conquista corresponde a una habilidad Disparada que dice: “Cuando este Aliado haga daño de combate, si no tiene contadores de Conquista, pon un contador de Conquista sobre este Aliado y Roba una carta.”

El contador de Conquista por sí mismo no tiene ninguna habilidad. Sólo es utilizado para marcar las cartas que ya utilizaron su habilidad de Conquista. Por lo tanto, un Aliado que ya tiene un contador de Conquista sobre él no volverá a disparar esa habilidad cuando haga daño de combate nuevamente.

10.15 Convertir

Convertir es un efecto de habilidades que transforma el tipo de una carta en otro, por ejemplo, convertir un Tótem en un Aliado, permitiéndole comportarse como el nuevo tipo de carta.

Cuando una carta se convierte en otro tipo de carta, el nuevo tipo reemplaza a todos los otros tipos anteriores (a menos que se especifique lo contrario).

Si una carta sin Fuerza se convierte en Aliado y no se especifica su Fuerza, ese Aliado se considera de Fuerza 0.

10.16 Coste

Un coste es un recurso a pagar para jugar una carta o usar una habilidad. Estos recursos pueden ser cartas del Castillo, cartas del Cementerio, cartas en juego, cartas en la Mano, pagar Oros, etc.

Coste de Oro

Es el número impreso en la esquina superior derecha de una carta y representa la cantidad de Oros necesarios para pagar el coste de dicha carta. En cualquier Zona de juego y fuera de él, las cartas mantienen su coste impreso. Cuando una habilidad hace referencia al coste de una carta, éste se refiere al coste de Oro de la carta.

Coste Alternativo

Corresponde a una alternativa a pagar el coste de Oro de una carta: se requiere realizar una acción específica en reemplazo del pago del coste de Oro. Para efectos del juego, al pagar el coste alternativo, no se considera que la carta fue jugada pagando su coste de Oro. Si una carta será jugada usando su coste alternativo, aun así, los costes adicionales deben ser pagados para poder jugar esa carta. Los costes alternativos no hacen objetivo.

Coste Adicional

El coste adicional no modifica el coste de Oro de una carta, sino que fija un coste extra para la acción de jugar una carta, utilizar una habilidad u otra acción de juego, pudiendo ser este coste una cantidad adicional de Oros a pagar o alguna acción específica de juego. Los costes adicionales no hacen objetivo. Si una habilidad te permite jugar una carta “sin pagar su coste”, aun así, los costes adicionales deben ser pagados para poder jugar esa carta.

- Los costes deben poder pagarse exitosamente para intentar jugar una carta o utilizar una habilidad; si un efecto de reemplazo o una prevención se aplica al coste de una carta o la utilización de una habilidad, esa carta no puede jugarse o esa habilidad no puede utilizarse.
- Las habilidades que modifiquen de alguna forma la cantidad de Oros a pagar al momento de pagar una carta, ya sea generando un Oro extra o que un Oro cuente como más de un Oro al pagar el coste de una carta, corresponden a habilidades continuas. Por ejemplo: *cuando utilices este Oro para pagar el coste de un Arma, genera un Oro adicional para pagar esa Arma.*
- Cuando una carta reduce su coste o hace que cueste más o menos Oros, es una Condición de Juego. Por ejemplo: *Cuando juegues esta carta, te cuesta un Oro menos por cada Aliado que controles.*
- Existen habilidades Disparadas o Activadas que modifican el coste de OTRA carta; no se utilizan en el momento de jugar una carta, sino que se utilizan de forma previa a jugar la carta. Por ejemplo: *Cuando este Aliado entre en juego, jugar Aliados desde tu mano cuesta un Oro menos hasta la Fase Final.*
- Las habilidades Disparadas cuyo evento disparador ocurre al pagar un coste se disparan y resuelven en el paso C de Jugar una carta o Utilizar una habilidad. Por ejemplo: *Cuando este Oro sea utilizado para pagar el coste de un Aliado, ese Aliado no puede ser Anulado.*

10.17 Daño

Daño Directo

Corresponde al daño que se hace a través del efecto de una carta y siempre tiene la palabra “Botar” en su texto de juego.

Daño de Combate

Corresponde al daño que realizan los Aliados durante el paso de Asignación de Daño durante la Fase de Batalla Mitológica.

Para ser considerado como Daño, debe botarse al menos una carta de la parte superior del Mazo Castillo en el caso del Daño Directo, o colocar en el Cementerio al menos una carta desde la parte superior del Mazo Castillo

por la comparación de Fuerzas entre los Aliados en el caso del Daño de Combate.

Si una carta hace referencia a “Daño” sin especificar a cuál tipo de Daño corresponde, se consideran ambos tipos de Daño, Daño Directo y Daño de Combate.

10.18 Descartar

Poner una carta de la mano en el Cementerio de su dueño. Sólo pueden ser descartadas cartas que físicamente se encuentren en la mano de su dueño.

Los efectos de cartas o habilidades que permitan Descartar más cartas de las que hay en la mano del jugador afectado se resuelven en medida de lo posible, Descartando todas las que pueda.

10.19 Desterrar

Enviar una carta desde cualquier zona de juego a la Zona de Destierro.

Una carta en la Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado que es Desterrada, se considera que “Sale del juego”.

Algunos efectos permiten Desterrar cartas sin enviarlas a la Zona de Destierro. Esas cartas pueden permanecer en determinados lugares mientras el efecto que las envió allí siga vigente.

Cuando una carta es Desterrada y puesta bajo otra carta, esa carta Desterrada se ubica bajo la carta boca arriba y visible para todos los jugadores. Esa carta permanece ahí mientras la carta bajo la que está Desterrada permanezca en juego.

Las cartas Desterradas bajo otra carta no se consideran para efectos o habilidades que hagan referencia a cartas en la Zona de Destierro.

Cuando una carta sale del juego, todas las cartas que estén Desterradas bajo ella se mueven a la Zona de Destierro de su dueño a menos que se indique lo contrario. Este movimiento no considera que las cartas se Destierren nuevamente, sino que se mueven desde bajo la carta a la Zona de Destierro.

Para poder jugar una carta desterrada bajo un Aliado, ésta debe cumplir todos los tiempos y requerimientos normales. Si es un Talismán o Arma, debe existir un objetivo válido para poder jugarla. Todos los costes adicionales a jugar esas cartas aún deben ser pagados.

Por ejemplo, si Dioses Caídos está Desterrada bajo una carta, ésta puede jugarse al momento en que una carta esté siendo jugada para Anularla, pudiendo pagarse inclusive su coste Alternativo, puesto que se considera como si se estuviera jugando de la mano.

Las cartas desterradas bajo otras cartas por un efecto que les entregue la habilidad de “Puedes jugar esa(s) carta(s) como si estuviera(n) en tu mano” cumplen los requisitos de cartas que indiquen que “Sólo puedes jugar esta carta desde tu Mano”. Sin embargo, no se consideran para efectos que interactúen con la Mano de un jugador.

Las cartas de Oro son un tipo especial de carta que no se juega, se ponen directamente en juego; por lo mismo, aunque una carta indique que “Puedes jugar esa(s) carta(s) como si estuviera(n) en tu mano”, no se podrá jugar al tratarse de un Oro.

Mientras una carta sea desterrada bajo otra carta por un efecto que le entregue la habilidad de “Puedes jugar esa(s) carta(s) como si estuviera(n) en tu mano”, se podrá jugar esa carta por quien controle el Aliado bajo el que esté desterrada la carta, independiente de si es un Sacerdote con esa mecánica o un Aliado de otra Raza, que tenga o no su habilidad, etc.

Si una carta es Desterrada bajo otra por un efecto que no le entregue la habilidad “Puedes jugar esa(s) carta(s) como si estuviera(n) en tu mano”, no se podrá jugar esa carta como si estuviera en tu mano; sólo ocuparla para pagar costes de habilidades respectivos.

10.20 Destruir

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”.

10.21 Efecto

El efecto es la acción producida por una habilidad resuelta o un Talismán resuelto.

10.22 Errante

Ésta es una habilidad continua que restringe la cantidad de copias que se pueden controlar de una carta determinada.

Cuando un jugador que controla una carta Errante fuera a ganar el control de otra copia de esa carta, en vez de eso no lo hace.

Si controlas una copia de una carta Errante, no puedes jugar ni poner en juego otra copia de esa carta. Si dos o más copias de una carta con Errante fueran a entrar en juego al mismo tiempo, en vez de eso sólo una copia es puesta en juego y las otras permanecen en su zona de origen.

Si una carta fuera a convertirse en una copia de una carta Errante y ambas cartas son controladas por el mismo jugador, en vez de eso no lo hace.

Si en algún momento del juego un jugador llega a controlar dos copias de una carta Errante sin habilidad (lo que únicamente podría suceder si ambas copias vienen desde antes de entrar en juego sin su habilidad) y una de ellas recupera su habilidad, debe inmediatamente escoger una de las copias para que se mantenga en juego y poner en su Cementerio las demás. Este efecto no es considerado Destruir ni dispara habilidades que digan “Cuando esta carta sea Destruída” o “Cuando esta carta salga del juego”.

10.23 Escuela Elemental

Es una redacción simplificada para condiciones de juegos, activar siempre y cuando todas las cartas pertenezcan a una misma Escuela Elemental, llámese:

- **Gremio de Paladines** (Razas Caballero y/o Sacerdote)
- **Culto Tenebris** (Razas Oni y/o Sombra)
- **Vigilantes Etéreos** (Razas Eterno y/o Faerie)
- **Clan Desafiante** (Razas Guerrero y/o Dragón)

10.24 Espectral

Es una habilidad continua que afecta a las cartas en los Cementerios y las convierte en Talismanes mientras se encuentren en esa zona.

Una carta con la habilidad Espectral, mientras esté en un Cementerio, se convierte en un Talismán para todos los efectos del juego, es decir, es afectada por todos los efectos que puedan afectar a los Talismanes en los Cementerios además de ser contabilizada y visualizada como un Talismán por cualquier efecto que requiera verificar tipos de carta.

Cuando una carta Espectral en un Cementerio es jugada, se considera que se está jugando un Talismán; sin embargo, entra en juego como su tipo de carta original, generalmente Aliado. Esto significa que si una

restricción del tipo “No se pueden jugar Talismanes” se encuentra activa, no se podrán jugar cartas Espectral desde el Cementerio.

Así mismo, cuando una carta Espectral se juega desde el Cementerio, sólo puede ser Anulada por efectos que Anulen Talismanes. Si un efecto afecta a los Aliados en los Cementerios, éste no afecta a las cartas Espectrales en los Cementerios.

Las cartas Espectrales en los Cementerios no pierden su Raza ni características como Luz u Oscuridad; sólo cambian su tipo de carta.

10.25 Exhumar

Puedes jugar esta carta desde tu Cementerio pagando su coste. Si es un Talismán, destiéralo. No se aplican los costes Alternativos al momento de pagar el coste de una carta con Exhumar.

Puedes, al momento de pagar los costes para jugar una carta utilizando su habilidad de Exhumar, reducir su coste por alguna condición de juego que se lo permita.

La habilidad de Exhumar corresponde a una habilidad continua que permite a las cartas jugarse desde el Cementerio. En caso de los Talismanes, éstos se Destierran al jugarse mediante la habilidad de Exhumar.

Para jugar una carta con Exhumar, se deben respetar todos los tiempos normales para jugar una carta de ese tipo (Fase de Vigilia para Aliados, etc.).

Una carta que se juega desde el Cementerio por la habilidad de Exhumar puede ser Anulada normalmente; sin embargo, se podrá volver a intentar jugarla de nuevo si el controlador lo desea y puede pagar sus costes. Los Talismanes jugados con Exhumar se Destierran incluso si son Anulados.

Los Aliados, Armas o Tótems que en su caja de habilidad dicen “Puedes jugar este [Referencia] desde tu Cementerio pagando su coste”, también se consideran con habilidad Exhumar.

Los Talismanes que en su caja de texto dicen “Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio pagando su coste, luego Destiéralo”, también se consideran con habilidad Exhumar.

Si un efecto o habilidad hace que una carta pueda ser jugada desde el Cementerio de un jugador, no significa que esa carta afectada se considere con habilidad Exhumar.

10.26 Fuerza

Número impreso en la esquina superior izquierda en las cartas de Aliado; representa la cantidad de daño que asigna como daño al Mazo Castillo al atacar.

Durante la Asignación de Daño, los cálculos de daño se rigen por las siguientes reglas:

- Si el Aliado atacante tiene mayor Fuerza que el bloqueador, el Aliado bloqueador es Destruído y la diferencia entre las Fuerzas de ambos Aliados es el daño que se asigna al Mazo Castillo del jugador defensor.
- Si ambos Aliados tienen la misma Fuerza, los dos son Destruídos y el jugador defensor no recibe daño.
- Si el Aliado bloqueador tiene mayor Fuerza que el atacante, el Aliado atacante es Destruído y ningún Mazo Castillo recibe daño.

Para efectos de cartas y habilidades, se considera como “Fuerza” de un Aliado en juego la suma de su Fuerza base (impresa en su icono 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.

10.27 Furia

Este Aliado no necesita pasar por una Fase de Agrupación para ser declarado Atacante.

Habilidad que permite a un Aliado ser declarado atacante sin necesidad de haber estado en juego desde la última Fase de Agrupación de su actual controlador.

Si un Aliado con la habilidad de “Furia” cambia de controlador durante la Fase de Vigilia, puede ser declarado atacante en la Batalla Mitológica del mismo turno.

10.28 Guardián

Un Aliado Guardián no puede ser declarado atacante.

Los Aliados que en su texto de habilidad dicen “Este Aliado no puede ser declarado atacante”, también se consideran Guardián.

Si un efecto hace que un Aliado no pueda ser declarado atacante, no significa que los Aliados afectados se consideren Guardián.

10.29 Ilusión

Es una habilidad disparada que le permite a un Aliado, al ser Destruído, regresar al juego como un Aliado sin habilidad. Es de carácter opcional, por lo que será el dueño del Aliado con Ilusión destruido quien decidirá si regresar o no al juego a dicho Aliado.

Un Aliado que regresa al juego por efecto de la habilidad Ilusión no está siendo jugado, por lo que no puede ser Anulado ni se pueden jugar cartas “en respuesta a jugar un Aliado”.

Ilusión no es un efecto de reemplazo: el Aliado resulta Destruído y desde el Cementerio de su dueño regresa al juego. Al ser una habilidad disparada desde el Cementerio, es el dueño de la carta quien tiene control de la habilidad y por lo tanto regresará al juego bajo el control de su dueño.

Un Aliado con Ilusión, al salir del juego, dispara todas las habilidades normalmente; en caso de múltiples habilidades disparadas, se resuelven de acuerdo a lo explicado en la sección [6.6 Resolución de múltiples habilidades disparadas](#). Cuando un Aliado regresa al juego por una habilidad de Ilusión, sólo se disparan las habilidades de otras cartas y no las de ella misma, ya que entra en juego como un Aliado sin habilidad.

Cuando un Aliado sin habilidad sale del juego, no dispara sus habilidades ya que llega a la zona de destino sin habilidad y se mantiene sin habilidad hasta que se haga un chequeo de prioridad (jugar una carta y ceder prioridad al oponente para Anular, activar una habilidad y ceder prioridad para cancelar, mostrar una carta para jugarse y tener que seleccionar objetivos, cambios de fase o finales de turno).

Cuando un Aliado sin habilidad es Desterrado y vuelto a jugar por habilidades como las de Dama Ciervo, el Aliado entra en juego con su habilidad nuevamente, ya que la carta sale del juego sin habilidad (no dispara sus habilidades de salida); luego, al jugarse nuevamente y cederse una prioridad de Anulación, la carta recupera su habilidad y entrará en juego con ella.

Las cartas que estén en juego sin habilidad deben ser indicadas con algún contador o modificando su postura en el juego para hacerlas identificables.

10.30 Imbloqueable

Este Aliado no puede ser bloqueado.

Esta habilidad permite que un Aliado declarado atacante no pueda ser bloqueado en Batalla Mitológica, a excepción de efectos de cartas o habilidades que permitan su bloqueo.

Si un Aliado sin la habilidad de Imbloqueable declarado atacante que fue bloqueado gana la habilidad de Imbloqueable durante la Guerra de Talismanes, éste sigue considerándose bloqueado y se asigna el daño de manera normal, sin considerar que sea Imbloqueable.

Si un Aliado Imbloqueable declarado atacante pierde su habilidad de Imbloqueable durante la Guerra de Talismanes, éste no puede ser bloqueado ya que el Paso de Asignación de Bloqueadores es anterior a la Guerra de Talismanes y por lo tanto se considera no bloqueado.

10.31 Indesterrable

Esta carta no puede ser Desterrada.

Esta habilidad impide que una carta en juego sea Desterrada por efecto de cartas o habilidades.

Los efectos de cartas o habilidades que Destierran cartas “globalmente”, como Bacanal (Talismán, Coste 4: “Cuando juegues este Talismán, Destiéralo. Destierra todos los Aliados y Tótems en juego.”), Destierran en medida de lo posible todo lo que pueda ser Desterrado; las cartas con la habilidad de Indesterrable no son afectadas durante la resolución de estos efectos.

10.32 Indestructible

Esta carta no puede ser Destruída.

Esta habilidad impide que una carta en juego sea Destruída por efecto de cartas o habilidades y, en caso de los Aliados, ser Destruídos durante la Asignación de Daño.

Los efectos de cartas o habilidades que Destruyen cartas “globalmente” Destruyen en medida de lo posible todo lo que pueda ser Destruído; las cartas con la habilidad de Indestructible no son afectadas durante la resolución de estos efectos.

10.33 Inmunidad: X

Corresponde a una habilidad continua que evita que la carta en juego con Inmunidad: X pueda ser objetivo de cartas X u objetivo de habilidades de cartas X mientras esté en juego.

Las cartas con Inmunidad: X pueden ser afectadas por habilidades a las que son inmunes, siempre y cuando se trate de un efecto Global que no las haga objetivo.

10.34 Mirar

Es la acción de observar información determinada, ya sea cartas de un Mazo Castillo o en la mano de un jugador. Las cartas se Miran una a una, por lo que las habilidades que hagan referencia a Mirar se resuelven en medida de lo posible.

Mirar es una acción que entrega información no pública, por lo que sólo el controlador del efecto o habilidad puede tener acceso a esta información.

Tomar una decisión sobre las cartas Miradas no es una acción que las haga objetivo, ni tampoco se considera como intervenir el Mazo Castillo, por lo que las cartas Miradas serán devueltas en el orden que el controlador del efecto estime conveniente a la parte superior del Mazo Castillo respectivo, a menos que se indique lo contrario.

10.35 Mostrar

Es la acción de mostrar cartas del Mazo Castillo. Las cartas se muestran una a una, por lo que las habilidades que requieran Mostrar una determinada cantidad de cartas se resuelven en medida de lo posible.

Mostrar es una acción que entrega información pública, por lo que ambos, el controlador del efecto o habilidad tanto como su oponente, pueden tener acceso a esta información.

Tomar una decisión sobre las cartas Mostradas no es una acción que las haga objetivo, ni tampoco se considera como intervenir el Mazo Castillo, por lo que las cartas Mostradas serán devueltas en el orden que el controlador del efecto estime conveniente a la parte superior del Mazo Castillo respectivo, a menos que se indique lo contrario.

10.36 Mover

Mover una carta de una Zona de Juego a otra. Las cartas sólo pueden moverse en las Zonas dentro del Juego del controlador de la carta, a menos que se especifique lo contrario.

No se puede seleccionar como objetivo de una habilidad que implique Mover a una carta que ya se encuentre en la Zona de destino.

10.37 Pagar

Mover Oros de la Reserva de Oros a la Zona de Oros Pagados; esta acción es realizada para jugar cartas o activar habilidades que lo requieran.

Siempre que se juega una carta desde cualquier zona, se requiere pagar todos sus costes, a menos que se especifique lo contrario. Los costes adicionales siempre deben ser pagados.

10.38 Poner debajo

Existen efectos que te permiten anexar cartas debajo de otra. Éstas no se consideran en ninguna Zona de juego y se sitúan detrás de la carta de la que se ponen debajo, siempre cuidando que se note que hay una carta detrás de ella.

Las cartas puestas debajo de otra, al salir del juego esta última, van al Cementerio de su dueño a menos que se especifique lo contrario.

10.39 Portar

Se considera Portar un Arma cuando un Arma es o está anexada a un Aliado. Un Arma anexada a un Aliado se considera Portada y el Aliado al que está anexada se considera su Portador.

Cuando una habilidad permite Portar un Arma en juego a un Aliado determinado, esa Arma puede ser cambiada de portador (moverse del Aliado original y ser Portada a un nuevo Aliado) o bien ser anexada a un Portador si es que se encuentra en Línea de Apoyo sin Portador.

Si el Arma está siendo jugada, se deben pagar todos los costes asociados y respetar los momentos establecidos para hacerlo. Si el Arma está en Línea de Apoyo, debe existir un Portador Objetivo válido para utilizar su habilidad de Portarse.

10.40 Purificar

Es una mecánica que permite tomar una decisión sobre una carta en un Cementerio. El controlador del efecto o habilidad que Purifica una carta puede elegir Barajar esa carta en el Mazo Castillo de su dueño o Desterrarla. Una carta Purificada se considera como si hubiera sido Desterrada o Barajada normalmente.

Si un efecto o habilidad no permite que una carta sea Desterrada ni Barajada de un Cementerio, tampoco puede ser Purificada. Esto mismo aplica para todas las restricciones o habilidades que se disparen cuando una carta es Desterrada o Barajada de un Cementerio.

Todas las cartas seleccionadas se Purifican al mismo tiempo.

10.41 Redirigir

Es una acción que permite cambiar el objetivo inicial de un efecto dirigido.

- Para redirigir el efecto debes hacerlo en el paso D de Jugar una carta o en el paso D de Utilizar una habilidad, específicamente como una carta “En Respuesta”. De la misma manera, debes mantener objetivos válidos. Cuando se redirige, no se puede volver a elegir el mismo objetivo inicial.
- Al redirigir un efecto, solamente se elige un nuevo objetivo válido y en ningún momento se toma el control del efecto; sólo se cambia un objetivo del efecto.

En el caso de que se redirija un Talismán con dos o más objetivos, sólo se podrá modificar uno de los mismos, permaneciendo los demás objetivos intactos.

10.42 Reducción de Daño

El daño de combate se asigna una sola vez, en un solo paso, sumando todo el daño realizado por los Aliados Atacantes.

Cuando existe una reducción de daño, es el jugador defensor el que decide qué puntos de daño son reducidos y de qué Aliados. La reducción siempre es respecto al total, y no sobre una fuente en particular, salvo que se especifique lo contrario.

10.43 Relámpago

Relámpago corresponde a una habilidad continua.

Las cartas con la habilidad Relámpago pueden ser jugadas al comienzo de cualquier Fase o Paso del juego (después de que se disparen y resuelvan las habilidades correspondientes del comienzo de esa fase), en el turno de cualquier jugador, alternando prioridades y empezando por el jugador activo.

10.44 Retador

Cuando un Aliado Retador es declarado atacante, el controlador de ese Aliado puede elegir un Aliado objetivo en la Línea de Defensa oponente para que deba bloquear a ese Aliado atacante este turno si puede.

Un Aliado que no puede ser objetivo de habilidades de Aliados no puede ser seleccionado como objetivo de un Aliado Retador.

Los Aliados en Línea de Ataque no pueden ser seleccionados como objetivo de un Aliado Retador.

Retador se considera una habilidad disparada opcional en la Fase de Declaración de Ataque.

10.45 Robar

Tomar una carta del tope de un Mazo Castillo y ponerla en la mano.

Los efectos de cartas o habilidades que permiten poner cartas del Mazo Castillo en la mano de su dueño no son considerados como Robar.

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

Los efectos que hacen Robar cartas a ambos jugadores al mismo tiempo deben resolver completamente cada parte de su habilidad.

10.46 Resolver

Resolver una carta o habilidad se refiere al intento de realizar un cambio en el estado de juego, no necesariamente con éxito. Cuando una carta o habilidad no fue anulada ni cancelada respectivamente, ésta se resuelve en el paso E correspondiente de los pasos para jugar una carta o utilizar una habilidad. Al resolver una carta o habilidad, ésta podría no cumplir su efecto o no poder poner en juego la carta que se está jugando; sin embargo, esta carta se considera resuelta sin efecto en el estado de juego.

Por ejemplo, si con Fuego del Desierto se hace objetivo a un Aliado Indestructible y el Talismán no es Anulado, si bien no podrá destruir al Aliado ni robar una carta, se considera resuelto, se convierte en Oro sin habilidad y es puesto en el Oro Pagado.

10.47 Subir

Enviar una carta desde una zona de juego o desde el Cementerio a la mano de su dueño.

Una carta Subida a la mano de su dueño desde una zona de juego (Línea de Ataque, Línea de Defensa, Línea de Apoyo, Reserva de Oros o Zona de Oro Pagado) se considera que “Sale del juego”.

10.48 Traición

Traición es una habilidad que permite al jugador pagar un coste específico para ganar el control de una carta oponente con esta habilidad.

El coste de Traición sólo puede ser pagado en la Fase de Vigilia del jugador activador a menos que algún efecto o habilidad indique lo contrario.

Traición es una habilidad activada que no puede ser utilizada por el controlador de la carta sino por sus oponentes.

Anexo 1: Mazo de Soporte

¿Qué es el Mazo de Soporte?

El Mazo de Soporte es un conjunto de 10 cartas que podrán ser utilizadas para potenciar el Mazo Castillo. Un jugador puede escoger utilizar 10 o ninguna carta en su Mazo de Soporte; el Mazo de Soporte no puede contener una cantidad de cartas mayor que 0 y menor que 10.

Una vez concluido el primer juego de una partida, cada jugador podrá reemplazar cartas de su Mazo Castillo por cartas de su Mazo de Soporte. Los reemplazos se realizan uno a uno, manteniendo siempre 50 cartas exactas en el Mazo Castillo.

No es obligación reemplazar las 10 cartas, sino que se podrán cambiar desde 0 hasta 10 cartas en cada ocasión.

Restricciones del Mazo de Soporte

Las cartas en el Mazo de Soporte se rigen bajo las mismas restricciones de cantidad que en el Mazo Castillo, es decir, sólo se puede tener una copia de una carta Única entre el Mazo Castillo y el Mazo de Soporte y hasta tres copias de una misma carta no Única entre el Mazo Castillo y el de Soporte.

Además, las cartas del Mazo de Soporte deben cumplir las restricciones de formato (Imperio, Infantería, etc.).

Configuración original del Mazo Castillo

Un Mazo Castillo debe ser presentado en el primer juego de una ronda en su estado original; sólo después de concluido el primer juego se podrán realizar los cambios. Entre el segundo y tercer juego pueden volver a realizarse cambios y, al finalizar la partida, ambos jugadores deben restablecer la configuración original de cada Mazo Castillo.

En torneos de nivel competitivo, los Mazos de Soporte deben ser inscritos al igual que la lista de Mazo Castillo. Durante una revisión de mazo por parte de un juez, ambos, Mazo Castillo y Mazo de Soporte, deben coincidir con lo inscrito en la hoja; cualquier carta extra a lo anteriormente mencionado se considera una falta grave y se aplicarán las sanciones correspondientes al nivel competitivo del evento.

Mazo de Soporte en torneos de nivel competitivo

El tiempo determinado para realizar los cambios entre Mazo Castillo y Mazo de Soporte será de 2 minutos; exceder este tiempo se tomará como “hacer tiempo” y se aplicarán las sanciones correspondientes al nivel competitivo del evento.

El porta mazo sólo debe contener las 50 cartas del Mazo Castillo y 10 o ninguna carta de Mazo de Soporte. En torneos de formato Construido (Unificado, Imperio, Infantería, etc.) todas las cartas deben contar con protectores iguales.

En torneos Sellados de nivel competitivo, todas las cartas que no sean utilizadas en la construcción del mazo se consideran cartas del Mazo de Soporte.

En torneos de nivel competitivo, es obligación restablecer el Mazo Castillo a su configuración original al concluir la ronda.

En caso de una revisión de mazo por parte de un juez, cualquier irregularidad se considera una falta grave y se aplicarán las sanciones correspondientes al nivel competitivo del evento.

Mazo de Soporte en torneos de Lanzamiento o casuales

En torneos Sellados de Lanzamiento o casuales, todas las cartas no utilizadas en la construcción del Mazo Castillo son consideradas cartas del Mazo de Soporte.

En torneos de Lanzamiento, no es necesario restablecer el mazo a su estado original al terminar una ronda; sin embargo, en caso de una revisión de mazo por parte de un juez, todas las cartas utilizadas en el Mazo Castillo y Mazo de Soporte deben estar inscritas en la hoja de registro.

Además, las cartas del Mazo de Soporte pueden estar sin protectores.

Inscripción de Mazo de Soporte

El Mazo de Soporte debe ser inscrito obligatoriamente en todos los eventos sancionados de nivel competitivo. La excepción a esta regla son las Ligas de Entrenamiento y las Ligas regulares; en estos casos puede optarse por no utilizar Mazo de Soporte o por no inscribirlo, decisión que queda a criterio del organizador del torneo.

Fiscalización de jugadores

Un jugador puede pedir a su oponente que cuente boca abajo las cartas del Mazo de Soporte luego de realizar los reemplazos entre juegos para corroborar que se mantienen las cantidades exactas en cada Mazo. En caso de irregularidades puede solicitar a un juez que haga una revisión de mazo.

Notas de la transcripción

Lo que se corrigió del documento original al pasarlo al sitio.

1. La numeración de los apartados (2.1, 6.5, 10.3...) es de DeckForge: el original no los numera en el texto, pero sí los cita por número («Ver 10.2 Alimentar», «sección 6.6»). Se numeraron en orden, y con esa numeración las referencias del original apuntan al apartado correcto, salvo la de Alimentar, que es el 10.3 y no el 10.2.
2. Se quitó el índice del original: sus números de página no coinciden con las páginas del documento.
3. Las letras de las reglas se conservan como en el original aunque salten, porque es como se citan: en Tótems (2.4) se pasa de la E a la G, y en el Paso de Declaración de Bloqueo (9 C2) de la d a la f.
4. En la lista de portadores válidos de Armas (2.2 C), el original solo rotula el tercer punto («C3»); se rotularon los cinco.
5. El Paso de Declaración de Bloqueo (9 C2) dice «El jugador activo puede declarar Aliados bloqueadores», cuando quien bloquea es el jugador defensor. Se deja como está, porque es el texto del documento, pero conviene leerlo así.
6. Se separaron las palabras que el original trae pegadas o partidas: «menos de1», «coste0», «Fuerza0», «estadode», «lautilización», «uno bjetivo», «esamisma», «acabo», «sulugar», «porniveles», «fuen teexterna», «Hnossen», «sucontrol», «doscartas», «fueronjugados», «Kasai no Hebiy», «enél», «queya», «dePortarse», «dejuego», «demazo» y los párrafos enteros sin espacios de las secciones 6.6, 10.19, 10.29 y 10.41.
7. Ortografía y concordancia del original: «Cuando la habilidades provienen de una mism afuente» (7.1 A), «A largo de una partida» (7.1), «Jeanne d'Arcy César Borgia» (7.1 B), «Mazo Castillos», «Escuelas Elemental» y «Razas Caballeros» (10.23), «que no le estregue» (10.19), «al encontrase» (6.9), «las requisitos» (7.1 D), «no cuentan cómo» (10.11), «comparación sus Fuerzas» (9 C4.1), «la acción observar» (10.34), «objetivo valido» (10.41), «Al comienzo de la de la Guerra de Talismanes» (9 C3) y «Este paso tiene el sí pueden jugarse cartas que puedan jugarse en el siguiente orden» (9 C2).
8. Se agregaron comas, puntos y comas y tildes que faltaban al texto (cuándo, qué, ésta), sin cambiar ninguna regla. Las tildes diacríticas que el original usa (sólo, éste) se conservan.
9. El concepto «Daño» sale dos veces seguidas en el original, idéntico; queda una. En «Espectral» (10.24) se repite la frase «Si un efecto afecta a los Aliados en los Cementerios...»; también queda una.
10. «Poner bajo debajo» (10.38) queda como «Poner debajo», y «Sobre posición de múltiples habilidades» (7.1 C) como «Sobreposición».
11. El pie del ejemplo de condiciones raciales (4.2) nombra a Zeus Olímpicos, pero la carta que muestra es Shingas: se dejó la de la imagen.
12. Las cartas de ejemplo son las del catálogo de DeckForge, no los escaneos del original. Pan-Ku, Gólem de Praga y Mitra se escriben como en el catálogo (el original dice «Panku», «Golem de Praga» y «Mithra»). Ningirsu, Soma, Sir Héctor, Aphofis, Kay y Walkirias no son del formato y no están en el catálogo: se nombran sin imagen.
13. Las referencias del original a puntos que no tienen número («6.8.3», «6.9.4.1») se dejan como texto: no hay apartado al que llevarlas.