



**DOCUMENTO ACTUALIZADO
DE REGLAS
FURIA
EXTENDIDO**

REVISIÓN ENERO 2023

DOCUMENTO ACTUALIZADO DE REGLAS

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



Sección 1: Elementos que componen una carta

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.

C. Símbolo de carta:

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

- Arma
- Aliado
- Talismán
- Tótem

Sólo las cartas de Aliado tienen un valor numérico impreso en el icono de Fuerza.

D. Caja de texto:

La caja de texto, contiene descripción de la habilidad y el efecto de las cartas. Cuando un efecto en particular elimina la habilidad de una carta, se trata como si esta estuviese en blanco.

E. Raza:

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

Sección 2: Zonas de Juego

En Mitos y Leyendas, el juego utiliza espacios definidos para cada carta, estos espacios son conocidos como Zonas de Juego. Las zonas de juego se dividen en dos las cartas que están dentro del Campo de Batalla y las cartas que están fuera del juego.

2.1. Campo de Batalla

El Campo de Batalla son todas las zonas de juego donde están las cartas que controlan los jugadores, es una zona de información pública, por lo que todas las cartas que estén en este lugar deben siempre estar a la vista de ambos duelistas.

Las cartas dentro del campo de batalla se consideran para efectos de juego como *Cartas en Juego*. Los efectos solo interactúan con cartas dentro del Campo de Batalla a menos que se especifique lo contrario.

Cuando una carta sale del campo de batalla y llega a su zona de destino para efectos de juego no se considera la misma carta.

Cada zona del Campo de Batalla cumple una función específica y se detalla a continuación:

2.1.1 Reserva de Oro:

En esta zona, se ponen en juego los Oros desde tu mano y que se utilizaran para pagar el coste de cartas y habilidades. Comienzas el juego con un Oro en la reserva y puedes ir agregando oros turno tras turno.

2.1.2 Zona de Oro Pagado:

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

2.1.3 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.

2.1.4 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.

2.1.5 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.

2.2 Zona Fuera de Juego

La zona fuera de juego son aquellos espacios que no se encuentran dentro del campo de batalla, donde están las cartas de las que los jugadores son dueños, pero no las cartas que controlan.

Cada zona fuera de juego cumple una función específica y se detalla a continuación:

2.2.1 Castillo:

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

Si en algún momento del juego, no tienes cartas en el Mazo Castillos, pierdes el juego. El chequeo de esto se realiza en cada cambio de estado de juego (sección 5.1)

Para la construcción de los castillos se puede tener a lo más 3 copias de cada carta con el mismo nombre, a menos que se especifique lo contrario. Los oros básicos no tienen esta restricción.

El castillo es de información privada.

2.2.2 Cementerio:

El cementerio reúne las cartas que son Descartadas, Destruídas y las cartas que Bota un jugador desde el castillo, ya sea por efecto de cartas, Habilidades o por Daño de Combate.

El cementerio es de información pública.

2.2.3 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.

Las cartas que sean puestas en la zona de destierro no pueden salir de esta zona a menos que una carta a través de su habilidad y/o efecto especifique lo contrario.

La zona de destierro es de información pública.

2.2.4 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 de información privada.



Sección 3: 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 cualquiera de sus zonas del campo de batalla.

Las cartas que están en el Campo de Batalla oponente, para efectos de juego, se consideran *Cartas Oponentes*.

3.1 Dueño de una carta

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

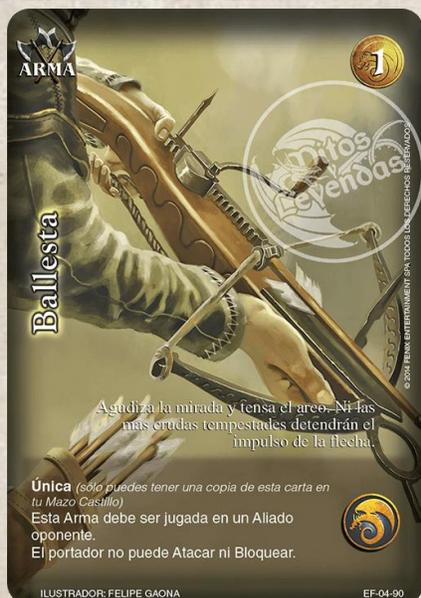
3.1.1 Destino de la carta al salir del juego

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.

Cuando un Aliado que porta un arma sale del juego, el arma es enviada a la Zona de Destino del dueño.

Ejemplo:



Ballesta

Arma C:1

Habilidad: *Única. Esta Arma debe ser jugada en un Aliado oponente. El portador no puede Atacar ni Bloquear.*

Sí el aliado que porta ballesta es subido a la mano de su dueño por el efecto de alguna carta, la ballesta también es subida a la mano de su dueño, aunque este no sea el mismo que la controlaba inicialmente.

3.1.2 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 origino el cambio de control especifique lo contrario

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 Oro, éste pasa a la Zona de Reserva de Oro.

Cuando se gana el control de un Aliado, éste pasa a la Línea de Defensa, siemprey cuando no se especifique de otra forma.

Ejemplo:



Haquika Aliado

C:3 F:3

“Única. (Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo)

Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Aliado oponente y ponerlo en tu Línea de Defensa.

Si Haquika sale del juego, el Aliado vuelve a la Línea de Defensa oponente.”

Al ganar el control de un aliado oponente, pasarás a ser el controlador de ese aliado, por lo que puedes utilizar sus habilidades. Es importante destacar que si el aliado no tiene **Furia** debe pasar por una fase de reagrupación bajo tu control para poder atacar con ese aliado.

3.2 Controlar una carta de Arma

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 quien se ve afectado por su habilidad.

Ejemplo:



Casco Espartano

Arma C:2

“El Aliado portador gana 2 a la Fuerza. Cuando esta Arma entra en juego, puedes Robar 2 cartas de tu Mazo Castillo”.

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

Sección 4: 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.

4.1 Habilidades Activadas

Son aquellas habilidades que requieren el pago de un coste o la activación de un jugador para utilizarlas, siendo el controlador el que paga el coste o declara la acción activadora.

Las habilidades activadas sólo pueden ser utilizadas en Fase de Vigilia de su controlador o en Guerra de Talismanes de ambos jugadores, a menos que la carta indique lo contrario y no es obligación activarlas cada turno.

Los costes de las habilidades activadas no se ven afectadas por efectos de reemplazo.

Una habilidad activada se identifica generalmente por la palabra “**Puedes**”, por el coste de activación o por la restricción de veces por turno que se puede activar la habilidad (*X veces por turno*).

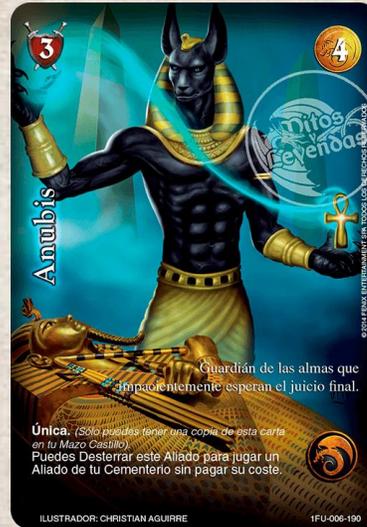
Son ejemplos de Habilidades Activadas:



Tanto Thor Odinson como Coliseo son cartas que tienen una habilidad activada, la habilidad de Thor Odinson no tiene un coste de activación, mientras que Coliseo tiene como coste de activación pagar un oro para poder utilizar la Habilidad.

La habilidad de Coliseo se puede utilizar más de una vez por turno porque no tiene restricción, mientras que la Habilidad de Thor Odinson solo se puede utilizar una sola vez por turno.

Ejemplo 1:



Jugador activo Juega Amenaza a los Reinos, con esta carta busca en el castillo oponente un Anubis y lo juega sin pagar su coste en su línea de defensa. El jugador activo decide utilizar la habilidad activada de Anubis. Para esto debe pagar el coste de la habilidad, el cual es desterrar al Anubis. Al ser el desterrar Anubis el coste de la habilidad esta no se ve afectado por el efecto de reemplazo de Amenaza a los Reinos.

4.2 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. Una Habilidad Disparada se identifica generalmente con la palabra "**Cuando ...**".

4.2.1 Todas las Habilidades que disparen al ser puestas en una de zona de juego determinada disparan desde la zona a la cual llegan. Es decir que, si un Aliado dispara al ser destruido, este dispara desde el cementerio de su dueño, siendo el controlador del efecto el dueño de la zona en donde disparó la carta.

4.2.2 Todas las Habilidades que te permitan anular una carta son disparadas.

Son ejemplos de Habilidades Disparadas:



La Habilidad de Cleopatra VII es una habilidad disparada no opcional, que se tiene como condición disparadora que el aliado entre en juego. Por otro lado la habilidad de Eastre es una habilidad disparada opcional que tiene como condición disparadora que tu oponente juegue un talismán.

4.3 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.

La manera de identificar una habilidad continua es generalmente a través de la palabra "**Mientras**", que hace referencia a las condiciones necesarias para que funcione la habilidad.

Los requisitos de las Habilidades continuas, se chequean cada vez que se produzca un cambio de estado de juego (*sección 5.1 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.

Son ejemplos de *Habilidades continuas*:



Tanto las habilidades descritas con palabras claves (en negrita dentro de la caja de texto) como las habilidades escritas de cada una de las cartas anteriormente son habilidades continuas. El Tótem del Bosque solo tiene como condición para aplicarse sobre el estado de juego del campo de batalla estar en juego, mientras que las otras dos deben cumplir alguna condición aparte de estar en el campo. Marco Aurelio debe portar un Arma. Para que se aplique la habilidad de Aureliano debes controlar 3 o más Aliados Caballero.

4.4 Restricciones de Activación

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 el coste pueda ser pagado.

4.5 Resolución de Habilidades y Efectos

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.

Ejemplo 1:



Devastador
Aliado C:5 F:7
"Única. (Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo)
Furia. (Este Aliado no necesita pasar por una Fase de Agrupación para ser declarado atacante)
Cuando este Aliado entra en juego, Destruye todos los demás Aliados en juego.
En tu Fase Final, Destierra este Aliado.

Cuando Devastador entra en juego, se dispara su habilidad y esta se resuelve de 0% a 100% en medida de lo posible, es decir, todos los Aliados que puedan ser Destruídos son Destruídos.

Ejemplo 2:



Hidromiel
Talismán C:3
Única. Elige 3 cartas de tu Cementerio y Barájalas en tu Mazo Castillo, luego Roba 2 cartas.

Cómo hidromiel en su habilidad especifica exactamente 3 cartas para poder jugar la carta debes tener al menos 3 cartas en tu cementerio.

4.6 Duración de un efecto

La duración de los efectos 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 consideran que terminan en la siguiente Fase Final.

Ejemplo 1:



Alianza Imposible:

Talismán C:3

Gana el control de un Aliado oponente de coste 2 o menos.

La duración del efecto de Alianza Imposible es hasta que el Aliado del cual se gana el control salga del juego, esto se debe a que la carta no especifica un termino de su efecto. Cuando la carta sale del campo de batalla esta es enviada a la zona de juego que corresponda del dueño de la carta.

4.7 Pasos para resolver 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, estos no requieren ni hacen objetivo, tampoco se puede responder a ellos y no se ven afectados por costes de reemplazo.
- C. En este momento, el efecto se desprende de su fuente y se disparan todas las habilidades que interactúen con la habilidad utilizada o el pago de sus costes (se resolverán en los puntos D y E). A partir de este momento, la habilidad se considera *utilizada* e intentará resolverse en el punto F.

D. Se resuelven todas las habilidades disparadas del controlador de la habilidad en el orden que su controlador elija (se dispararon en el punto C).

E. Se resuelven todas las habilidades disparadas del jugador oponente en el orden que su controlador escoja (se dispararon en el punto C).

F. Si el efecto de la habilidad utilizada no fue cancelado, intenta resolverse y aplicarse sobre el estado de juego actual.

4.8 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 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.

En el caso de que se genere una o mas condiciones disparadoras que dispare una o mas habilidades durante la resolución de múltiples habilidades disparadas, estas se pueden utilizar posterior a la resolución de todas las habilidades ya declaradas siguiendo la lógica anterior.

4.9 Concordancias de nombre.

Las de concordancia de nombre, son un tipo de condición que existe para efectos de juego, para cumplir estas condiciones debe coincidir la raíz del nombre de la carta, la cuál está destacada en las Habilidades de las cartas porque está escrita en Letra Cursiva sin importar el resto del nombre de la carta.

Ejemplo:



En este caso tenemos los Aliados *Draco* que son aquellos Aliados Dragón que tienen dentro de su nombre la raíz *Draco*. Algunos de estos Aliados tienen de su Habilidad la condición de concordancia de nombre, como por ejemplo el *Draco Thespiacus* que en su Habilidad te pide que otro Aliado *Draco* entre en juego bajo tu control, por lo que si *Draco Pitanius* entra en juego, puedes robar una carta, no así con el *Gran Dragón Rojo*, porque no tiene en su nombre la raíz *Draco*.

Sección 5: Estado de juego

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

5.1 Cambios de estado de juego

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

- Ceder prioridad
- Cuando se activa una habilidad
- Cuando se dispara una habilidad
- Un cambio de paso o fase de juego
- La resolución de un efecto
- Mover cartas de una Zona de juego a otra.

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

Durante un cambio de estado de juego

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

Sección 6: Jugar y poner en juego una Carta

6.1 Jugar

Jugar una carta implica la acción de pagar el coste de una carta para posteriormente que esta entre al campo de batalla, siempre que una carta sea jugada, debe pagarse su coste, sin importar desde qué zona sea jugada a menos que se especifique lo contrario.

Si la carta es un Aliado, Arma o Tótem, después de jugarla, esta entra 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 ser jugada, 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. 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.
- D. Se resuelven todas las habilidades disparadas del controlador de la habilidad en el orden que su controlador elija.
- E. Se resuelven todas las habilidades disparadas del jugador oponente en el orden que su controlador escoja.
- F. Comenzando por el oponente y de manera intercalada, cada jugador podrá jugar o utilizar sólo una "Anulación", en ese orden.
- G. Si la carta no fue Anulada, se resuelve y se aplica sobre el estado de juego actual, si es un Arma, Aliado o Tótem, esta carta entra en juego.

Si la resolución de la carta jugada dispara una o más habilidades, éstas se resuelven siguiendo el orden descrito en la **sección 4.8 Resolución de múltiples habilidades disparadas**.

6.1.1 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.)

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

6.1.3 Las cartas que reducen su coste, pueden reducir su coste hasta 0.

6.2 Anulaciones

Para Anular una carta que está siendo jugada, debes hacerlo luego de que se hayan escogido sus objetivos y pagado sus costes (**Punto F sección 6.1 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.

Ejemplo:



Balder

Aliado Eterno C:4 F:2

“Puedes Desterrar este Aliado para Anular un Aliado oponente”

Devastador

Aliado Bestia C:5 F:7

“Única. (Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo)”

Furia. (Este Aliado puede atacar cuando entra en juego)

Cuando este Aliado entra en juego, Destruye todos los demás Aliados en juego.

En tu Fase Final, Destierra este Aliado”

Puedes desterrar a “Balder”, en el momento que “Devastador” es jugado para anularlo, de esta manera, la habilidad de “Devastador” no se dispara ya que nunca alcanza a entrar en juego.

6.3 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, esta se salta todos los pasos de jugar una carta.

- 6.3.1 Si una habilidad o efecto permite a un jugador “jugar una carta sin pagar su coste”, esa carta no puede ser un Oro.
- 6.3.2 Las cartas de Oro se ponen en juego.
- 6.3.3 Como las cartas puestas en juego se saltan los pasos para jugar una carta, estas no pueden ser anuladas, ni se disparan habilidades que digan “cuando juegues una carta”
- 6.3.4 Las cartas puestas en juego si entran en juego, por lo que disparan habilidades de “cuando una carta entra en juego”

6.4 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.

Las Armas y algunos Talismanes, así como algunas habilidades activadas y disparadas, requieren que exista un objetivo válido para poder jugarse o utilizarse. 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.

Dentro del juego existen cartas que te permiten seleccionar “hasta” cierta cantidad de objetivos en este caso, debes poder al menos seleccionar 1 objetivo valido para poder utilizar la habilidad.

Sección 7: 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 agrupan todas las cartas que deban (y puedan) agruparse.
- 2.- Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “en la Fase de Agrupación” o similares.
- 3.- Pueden jugarse cartas que puedan ser jugadas “en la Fase de Agrupación”.
- 4.- 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 poner en esta fase es una carta de Oro, si no lo haces de esta manera no podrás poner 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 digan al “comienzo de tu vigilia”
- 2.- El jugador activo puede poner un Oro de su mano en su Reserva de Oros.
- 3.- El jugador activo puede jugar cartas o utilizar habilidades.
- 4.- La última acción del jugador activo en vigilia, si este controla aliados que pueden atacar es decidir si comienza la “Batalla Mitológica” o si pasa a la Fase Final.

C. Fase de Batalla Mitológica

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

La fase de Batalla Mitológica se divide en cuatro pasos.

1. Paso de Declaración de Ataque

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

Para que un Aliado pueda ser declarado Atacante, debe haber permanecido en juego en el Campo de Batalla su controlador desde su última Fase de Agrupación.

Este paso tiene el siguiente orden:

- a.- El jugador activo puede declarar Aliados atacantes.
- b.- Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con declaraciones de ataque.

2. Paso de Declaración de Bloqueo

Luego de la declaración de ataque, el jugador defensor elige que Aliados bloquearán a los Aliados declarados atacantes, las asignaciones de Aliados bloqueadores se realizan 1 a 1, es decir, un Aliado bloquea a un Aliado. No es obligación bloquear a los Aliados atacantes.

Este paso tiene el siguiente orden:

- a.- El jugador inactivo puede declarar Aliados bloqueadores.
- b.- Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con declaraciones de bloqueo.

3. 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.

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.

Si ambos jugadores deciden ceder su prioridad termina la Guerra de Talismanes.

4. Paso de Asignación de Daño

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

- a.- Se aplican las Reglas de Asignación de Daño de Combate.
- b.- Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con el Daño de Combate.
- c.- Se disparan y resuelven las habilidades disparadas de Aliados destruidos por comparación de sus Fuerzas.

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 sus Fuerzas.

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

D. Fase Final

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

- a.- Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan "En la Fase Final"
- b.- 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.
- c.- Desaparecen los oros virtuales.
- d.- El jugador activo Roba una carta (En el primer turno del juego, no se Roba una carta).
- e.- Se disparan y resuelven los efectos que interactúen con Robar cartas.
- e.- 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.
- f.- Se disparan y resuelven las habilidades y/o efectos que interactúen con las cartas descartadas en el paso anterior.
- g.- 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 o habilidades resueltos en el paso anterior.

Sección 8: Conceptos de juego

8.1 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, no existe 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.

8.2 Afectar

- Una carta es afectada cuando cualquiera de sus condiciones cambia por efecto de otra carta.
- Si un efecto no especifica que zonas de juego afecta, debe entenderse que su alcance aplica solo a cartas dentro del campo de batalla.

8.3 Anular

- Es la acción de evitar que un Talismán se resuelva o que un Aliado, Arma o Tótem entre en juego. Solo 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 anular 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.

8.4 Barajar

- 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 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".
- Es la acción de revolver tu Castillo. Se debe Barajar siempre que el Castillo sea intervenido por efectos de cartas y habilidades que permitan buscar en él.
- Siempre que una o más cartas de un cementerio sean barajadas en el Castillo de su dueño, estas deben ser mostradas al oponente para verificar que cartas son.
- Los Efectos y Habilidades que permitan Barajar Cartas desde el Cementerio al Castillo, siempre se resuelven en medida de lo posible.

8.5 Bloquear

- Asignar un Aliado ubicado en la Línea de Defensa para detener a un Aliado atacante.
- Si un Aliado Bloqueador 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 como si no fuera bloqueado.

8.6 Botar

- Los efectos de cartas que hacen referencia a “Botar” implican asignar daño al Castillo del jugador afectado.
- Los efectos que hacen Botar cartas a ambos jugadores al mismo tiempo, deben resolver completamente.
- Las cartas se “Botan” del tope del 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.

8.7 Buscar

- Los efectos o habilidades que permiten buscar una carta es solo dentro del Castillo correspondiente.
- 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 Castillo, ese Mazo debe ser barajado posteriormente, se haya encontrado o no el objeto de búsqueda.

8.8 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) no cuentan cómo hacer uso de la prioridad en Guerra de Talismanes.

8.9 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, carta en la Mano, pagar Oros, etc.

- Los costes de las habilidades no son afectados por efectos de reemplazo.
- **Coste de Oro:** Es el número impreso en la esquina superior derecha de una carta y representa la cantidad 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 del 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 poder jugarla, 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.

8.10 Descartar

- Poner una carta de la mano en el Cementerio 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.

8.11 Desterrar

- Enviar una carta desde cualquier zona de juego a la Zona de Destierro.
- Cuando una carta en el Campo de Batalla que es Desterrada, se considera que “Sale del juego”.

8.12 Destruir

- Enviar una carta desde el Campo de Batalla al Cementerio de su dueño.
- Una carta Destruída, se considera que “Sale del juego”.

8.13 Efecto de Reemplazo

- Son aquellos efectos que reemplazan las condiciones de otros efectos, estos pueden alterar el destino de las cartas al salir del campo de batalla, entre otras condiciones

8.14 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.
- Las habilidades Activadas y Disparadas que son bonificadores de fuerza en general se superponen a las habilidades continuas, pero siempre respetando el orden en que fueron jugadas/Activadas/Disparadas.

8.15 Furia

- 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.

8.16 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.

8.17 Indesterrable

- Esta carta no puede ser Desterrada.
- Esta habilidad impide que una carta en juego sea Desterrada por efecto de cartas o habilidades.

8.18 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.

8.19 Mirar

- Es la acción observar información determinada, ya sea cartas de un 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 Castillo, por lo que las cartas Miradas serán devueltas en cualquier orden a la parte superior del Castillo respectivo, a menos que se indique lo contrario.

8.20 Mostrar

- Es la acción de mostrar cartas del Castillo o Mano del jugador. 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 Castillo, por lo que las cartas Mostradas serán devueltas en cualquier orden a la parte superior del Castillo respectivo, a menos que se indique lo contrario.

8.21 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.

8.22 Robar

- Tomar una carta de la parte superior de un Castillo y ponerla en la mano.
- Las cartas se Roban una a una, por lo que los efectos que permitan Robar más cartas que las que quedan en un Castillo, se resuelven en medida de lo posible.
- Los efectos que hacen Robar cartas a ambos jugadores al mismo tiempo.

8.23 Subir

- Enviar una carta desde una zona de juego o desde el Cementerio a la mano de su dueño.
- Una carta subida desde una zona de dentro Campo de Batalla a la Mano, se considera que sale del juego.

