

Documento de Preguntas Frecuentes Primer Bloque

Mitos y Leyendas



Gladiador, en las siguientes páginas encontrarás muchas respuestas a tus dudas, este documento es oficial para Mitos y Leyendas, Primer Bloque. Y recopila las dudas más frecuentes que podrías llegar a tener cuando estés jugando.

También encontrarás respuestas a las dudas más frecuentes respecto a cartas en específico, y algunas jugadas, interacciones entre una o más cartas o habilidades.

Este documento es de carácter **oficial** y es un complemento al Documento Actualizado de Reglas **DAR** de Primer Bloque vigente.

La última fecha de actualización es de Mayo 2023, por lo que encontrarás en algunas secciones un símbolo que servirá para destacar las nuevas resoluciones y aclaraciones.



Actualización Mayo 2023



Este documento se divide en 4 partes principales

1. Explicación de habilidades
respecto a cartas en particular
2. Explicación de jugadas
respecto a interacciones entre cartas
3. Explicación de términos o conceptos de juego
respecto a conceptos claves del juego
4. Formatos de Juego en Primer Bloque
explicamos los formatos más usuales del juego



Explicación de habilidades

En este segmento hablaremos de algunas cartas en particular que necesitan una aclaración para comprender correctamente su uso en base a las reglas del Documento Actualizado de Reglas (DAR).

Muchas de estas explicaciones para los jugadores experimentados ya son parte del día a día en el juego, pero para las nuevas generaciones de Gladiadores, son dudas válidas que deben ser aclaradas para no generar confusiones. Y puedan disfrutar del juego número uno del reino.





¿Se paga el coste del Aliado buscado con Cruz Templaria?

Si, ya que dicha carta tiene una Errata y fue impresa nuevamente en Leyendas 2.0 con el texto:

En tu Fase de Vigilia, puedes Desterrar a **Cruz Templaria** para buscar un Aliado en tu Mazo Castillo y jugarlo **pagando su coste**. En la Fase Final, ese Aliado debe ser Desterrado. **Carta Única.**



¿Cómo se resuelve Escudo de Atenea?

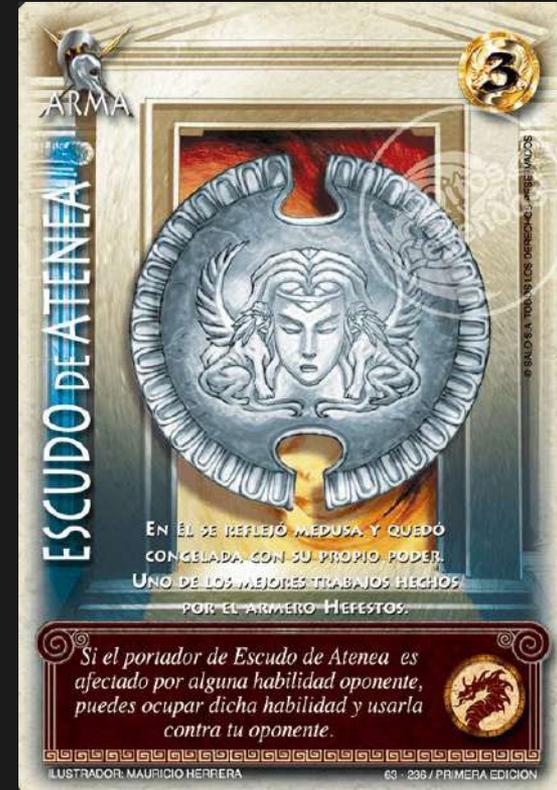
La habilidad de **Escudo de Atenea** es una **Redirección**, por ende cuando utilices su habilidad, su portador no se vería afectado.

Siempre hay que tener en cuenta que el nuevo **objetivo debe ser válido** para poder llevar a cabo la **Redirección**.

- Por regla general los efectos globales no pueden ser Redirigidos, Ejemplos: **Eolo** y **Rayos**

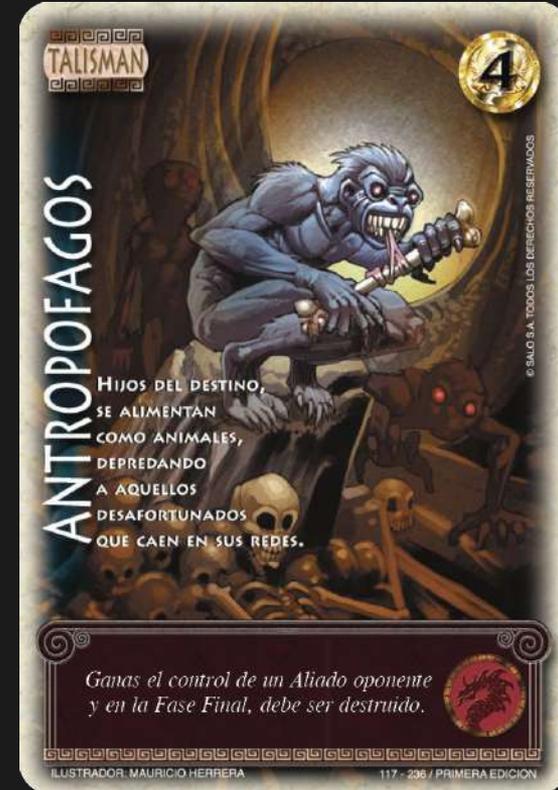
HELENICA

EXTENSION
IMPERIO
DE HELENICA



¿Puedo jugar Antropófagos en Aliados Indestructibles?

Por regla general en Primer Bloque, existen los **requisitos** para que las cartas puedan ser jugadas, en este caso el requisito fundamental de **Antropófagos** es poder hacer objetivo a un Aliado y además que dicho aliado pueda ser Destruído en la Fase Final, es por esto que **NO** sería una jugada válida.

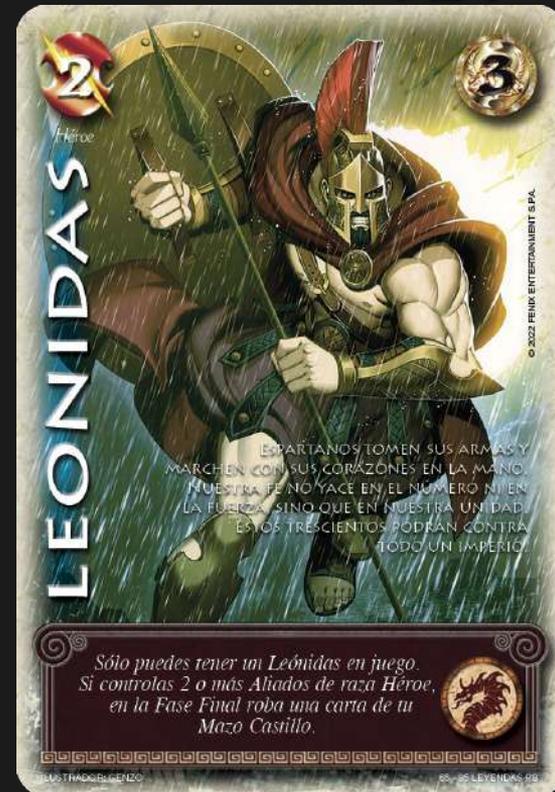


¿Leonidas puede robar en todos los turnos?

No, ya que solo robas una carta extra en **tu Fase Final**.

En este caso en particular, siempre que se cumpla la condición, **(Controlar 2 o más Héroes)**, deberás Robar 1 carta en tu Fase Final.

El efecto de Robar se dispara sólo en Tu Fase Final.

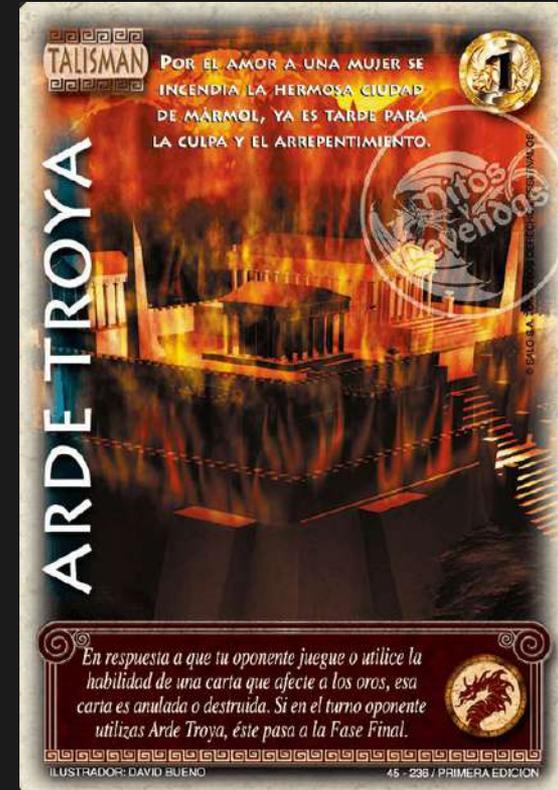


¿Cómo se resuelve Arde Troya?

La Habilidad de **Arde Troya** posee una **Errata** para mejor entendimiento y es la siguiente:

“Anula o cancela una carta que afecte a los Oros en juego. Si la carta es cancelada, destrúyela. Si juegas Arde Troya en el turno oponente, éste pasa directamente a la Fase Final”.

Ejemplo: Si el oponente en su Turno juega **Felipe II**, inmediatamente después de eso podrás jugar **Arde troya** para **cancelar** su habilidad de entrada y luego destruirla. En este caso se dispara la habilidad de salida de **Felipe II** (*Destruir un Oro*), luego el oponente deberá pasar a su Fase Final directamente.



Kenneth I, ¿puede desterrarse para nombrar Talismanes?

Se aplica este efecto por la reedición de la carta en *Leyendas Primer Bloque 2.0*

En su errata oficial, **Kenneth I** explícitamente indica que el requisito para su activación es que la carta objetivo debe estar en juego, y los Talismanes “**no entran en juego**”.



¿Cuál es la forma correcta para jugar a Tutatis?

Para poder jugar **Tutatis** de múltiples formas se deben siempre cumplir la condiciones y/o requisitos que se requieren para jugarlo, en este caso sería controlar al menos 2 Aliados, sin ser considerado el **Tutatis** que se intenta jugar.

Ejemplo 1: Jugarlo desde la **Mano**

Ejemplo 2: Nombrarlo con **Sir Bedivere**

Ejemplo 3: Jugarlo por efecto de una **Llama Fría**

Ejemplo 4: Jugarlo por efecto de un **Tumulario**



¿Cuántos Boobrie puedo jugar en respuesta a una declaración de ataque?

Solo uno, ya que por regla general, la activación de múltiples habilidades en respuesta a un evento, se aplica solo para cartas en juego.

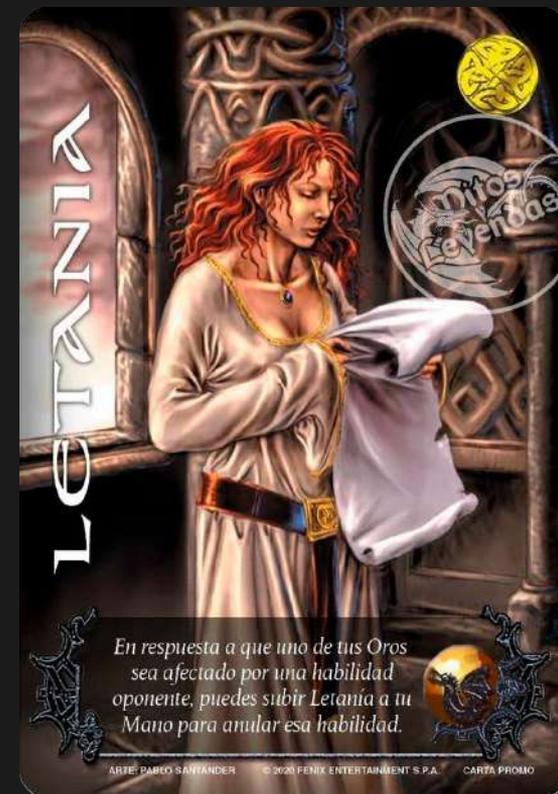
Siempre que juegues **Boobrie** en respuesta a un ataque oponente, éste debe ser declarado bloqueador.



Letanía, ¿Qué Oros puedo prevenir que sean afectados?

La habilidad de Letanía es una prevención, esto quiere decir que se puede activar su habilidad inmediatamente después de que uno de tus Oros sea afectado por una habilidad oponente (Incluyendo Letanía).

Ejemplo: Si juegan **Joyero** a una **Letanía** o cualquiera de tus otros oros, puede activar su habilidad para prevenir que cualquier de ellos sea afectado por **Joyero**, por lo que evitas que tu oponente gane el control de uno de tus Oros y **Letanía** es subida a tu Mano.



¿En qué momento puedo generar Oros con Ogham, Herrero y Dragones?

En estos tres casos, la habilidad de **Dragones**, **Ogham** y **Herrero** es activada, por lo tanto se debe Mover el oro a la Zona de oro pagado, para generar los Oros.

Por lo tanto, si por ejemplo tienes un **Ojo Udyat** en juego, tu oponente juega una carta, y buscas una **Necrópolis Popular**, deberás pagar 2 Oros. y Ogham solo contará como 1 oro.

En resumen, debes mover Ogham de tu Reserva a la Zona de Oro pagado, para generar 2 Oros.



¿Cómo se resuelve Averix el Sabio?

La Habilidad de **Averix el Sabio** posee una **Errata** para mejor entendimiento y es la siguiente:

Mientras **Averix el Sabio** esté en juego, tu oponente no puede activar habilidades que duren hasta el Final del Turno o hasta la Fase Final.

Esto quiere decir que: Tu oponente **no puede** activar ninguna habilidad que dure hasta el Final del Turno o hasta la Fase Final, independientemente de que su duración no esté de forma explícita en la carta.

Averix el Sabio no afecta a los Talismanes.

HIJOS
DE
DRANA

EXTENSION
TERRAS
ALTAS



Niña de la Suerte y habilidades disparadas

Para un mejor entendimiento, Las cartas mostradas con **Niña de la Suerte** deben cumplir con todos los requisitos que tengan, como costes adicionales Y/O condiciones específicas en que se puedan jugar.

Si ambas cartas cumplen lo necesario para entrar en juego y tuviesen habilidades disparadas, independiente de que habilidad sea, ambas disparan su habilidad, pero siempre partiendo por el jugador que jugó **Niña de la Suerte**.

Ejemplo: Pedro, juega **Gruagash**. Marcela juega **Sir Tristan**, en este caso independiente de la habilidad de **Gruagash** ambos disparan su habilidad y luego **Sir Tristan** será barajado en su Mazo Castillo.

HIJOS
de
DAANA

EXTENSION
TERRAS
ALTAS





¿Puedo hacer daño de combate con Sehetepibre y destruirlo para hacer más daño por su habilidad?

Sehetepibre puede ser declarado atacante, pero no podría realizar ambos daños en el mazo oponente, si se mantiene en juego en la Batalla Mitológica, en la Fase de Asignación de daño, **(su fuerza o la diferencia de esta si fue bloqueado)**, pasará como daño al Mazo oponente o puedes destruirlo para que genere daño equivalente a su fuerza de manera directa.





¿Debo pagar el coste del Tótem jugado con Ojo Udyat?

Se aplica este efecto por la reedición de la carta en Leyendas Primer Bloque 2.0

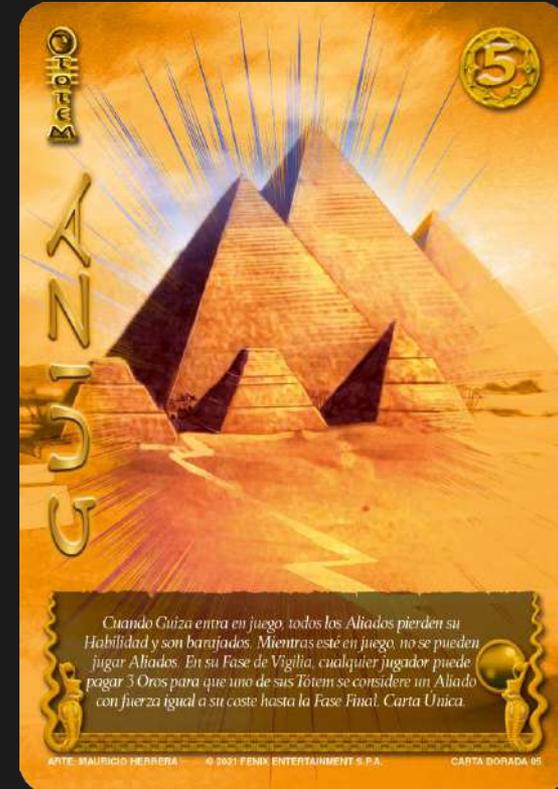
Ejemplo: Jugador oponente juega una Bola de Fuego un aliado en juego (Afrodita), inmediatamente después de dicha acción, puedo desterrar Ojo Udyat desde la Reserva de Oros y buscar un Tótem en el Mazo Castillo y Jugarlo pagando su coste.





¿Guiza puede transformarse para atacar?

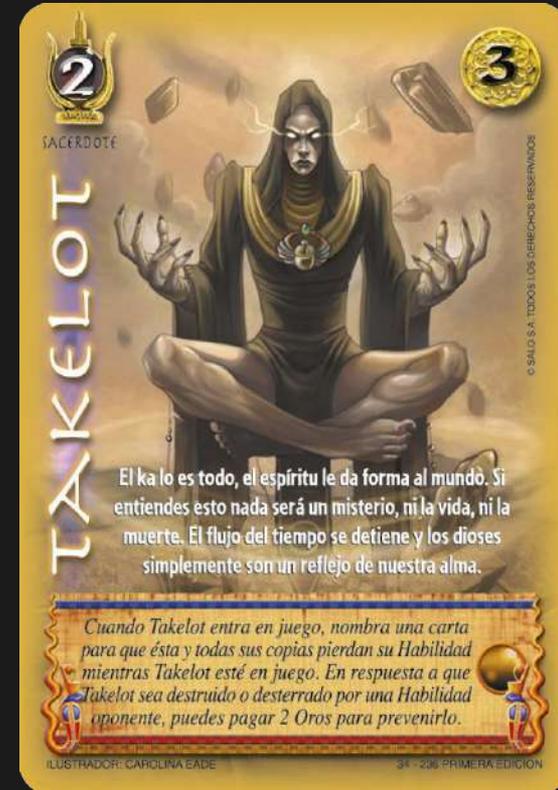
Por regla general de Autorreferencia, **Guiza no puede** ser afectada por su propia habilidad, es decir, no puede utilizar el efecto de considerarse un Aliado en sí misma. Solo podría ser declarada atacante si por efecto de otra carta se convierte o considera un Aliado, como por ejemplo otra copia de **Guiza** en campo oponente.





¿Qué pasa si le quito la habilidad a Aliados como Takelot o Temístocles?

Si alguno de los Aliados en cuestión (**Takelot** y **Temístocles**), pierden su habilidad, las cartas nombradas por ellos volverían a recuperar su habilidad, a su vez si **Takelot** o **Temístocles** recuperan su habilidad nuevamente las cartas nombradas por ellos volverían a perder la habilidad.





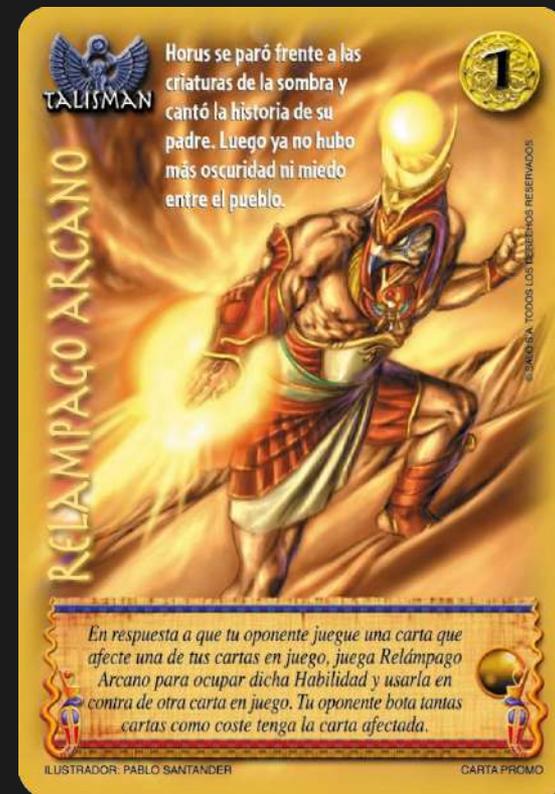
¿Cómo funciona Relámpago Arcano?

– Redirección

Relámpago Arcano es una redirección por ende se juega inmediatamente después que tu oponente juegue una carta o active una habilidad que afecte a una de tus cartas en juego que no sea Oro, al redirigir el efecto, siempre será mandante la habilidad de la carta que jugó o activo tu oponente.

Por lo tanto el objetivo a redirigir debe ser válido.

- **Ejemplo 1:** Si tu oponente te juega una Bola de Fuego, inmediatamente juegas Relámpago Arcano redirigiendo la habilidad "Destruye una carta en juego que no sea Oro", ya que es la habilidad Mandante de Bola de Fuego y podrías redirigir la habilidad a cualquier carta en juego que no sea Oro.
- **Ejemplo 2:** Si tu oponente juega Haquika (Cuando Haquika entra en juego, puedes elegir un Aliado oponente y ponerlo en tu Línea de Defensa.), inmediatamente puede jugar Relámpago Arcano y redirigir dicha habilidad a otro de tus aliados, ya que la habilidad mandante de Haquika es que sea un Aliado oponente.

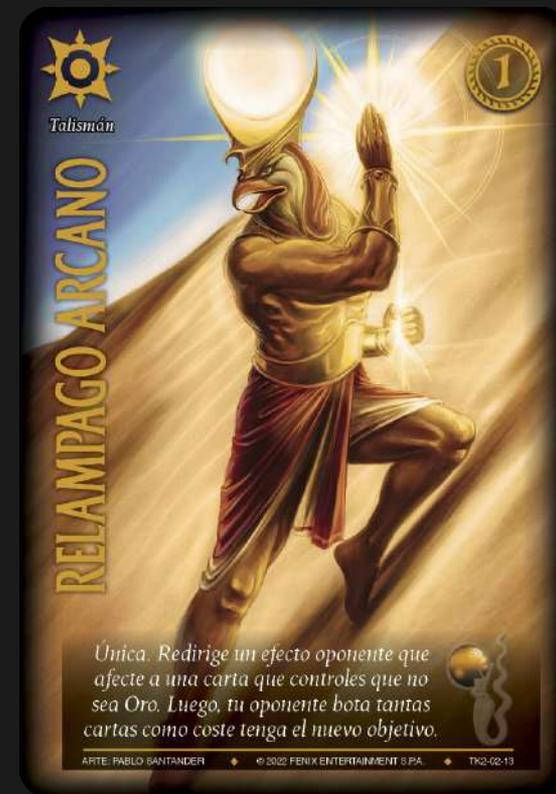




¿Cómo funciona Relámpago Arcano?

– Redirección

- **Ejemplo 3:** Si tu oponente activa **Kennet I** (*Puedes desterrar a Kenneth I para que una carta en juego y todas sus copias, pierdan su habilidad hasta la Fase Final.*), NO puedes jugar **Relámpago Arcano** para redirigir dicho efecto, ya que la habilidad de **Kenneth I** se considera como global / universal. Mismo ejemplo para interacción con **Thanatos**.
- **Ejemplo 4:** Si tu oponente activa **Neferite I** (*En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes desterrar tantas cartas de tu Cementerio como coste tenga una carta en juego para desterrarla.*), inmediatamente puedes jugar **Relámpago Arcano** y redirigir dicha habilidad a otra carta en juego que no sea Oro. Pero no puedes hacer objetivo a **Neferite I**, ya que por regla de Autoreferencia (DAR 4.6.11) no puede desterrarse a sí mismo.



Traficante de esclavos deja los oros en la Zona de Oro Pagado o se consideran pagados por el turno y quedan en Reserva de Oros?

En este caso en particular se agregará una Errata a la carta:

Errata: "Al comienzo de la Fase de Agrupación de tu oponente, destruye un Aliado que controles para mover todos los Oros de la Reserva de Oro oponente a su Zona de Oro Pagado."



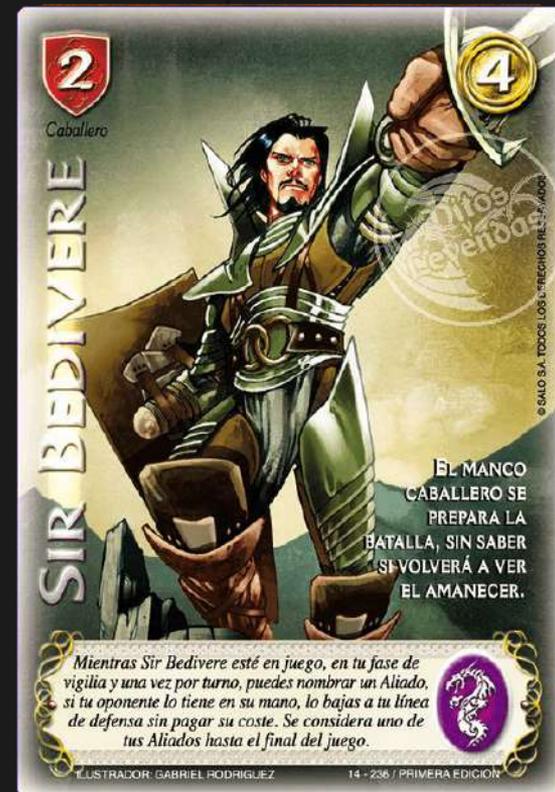


¿Qué pasa con la carta con habilidad “Solo puedes controlar una copia de esta carta” cuando es jugada por habilidad de Afrodita, Idmon el Adivino o Sir Bedivere?

Como extensión de la regla del DAR julio 2021, sección 4.13 que se refiere a la Condición de tener en juego solo una copia de una carta.

Se complementa esa regla y resolución de los efectos de **Afrodita**, **Idmon el Adivino** y **Sir Bedivere** en que la carta no podrá ser jugada, ya que existe una carta con la habilidad “Sólo puedes controlar una copia de esta carta”.

Por lo tanto quedará en su Zona de Origen, con la excepción de existir un efecto de reemplazo como con **Afrodita** (barajando el Aliado) e **Idmon el Adivino** (enviando la carta al Cementerio).





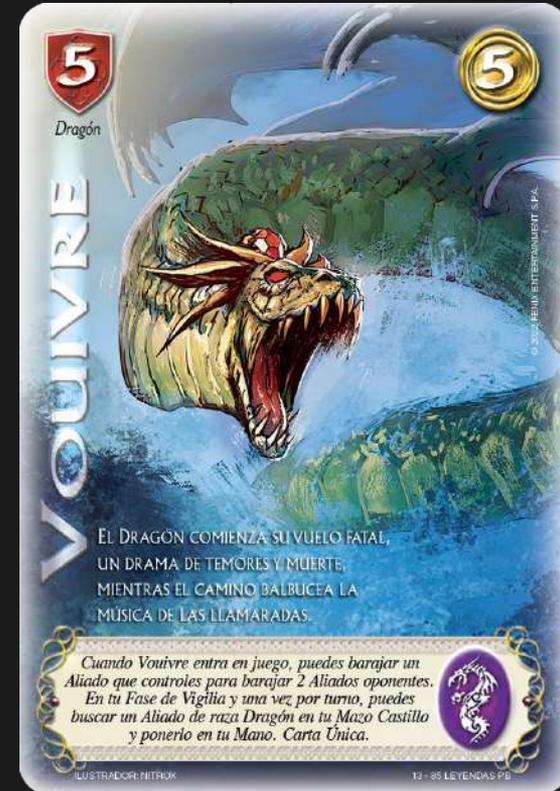
¿Cuántos Aliados debe barajar Vouivre al entrar en juego?

En este caso en particular y para mejor entendimiento de la habilidad se agrega una Errata a la carta:

Errata: "Cuando Vouivre entra en juego, si tu oponente controla dos o más Aliados. Puedes barajar un Aliado que controles, para barajar dos Aliados oponentes."

En tu Fase de Vigilia una vez por turno puedes buscar un Aliado de raza Dragón en tu Mazo Castillo y ponerlo en tú mano. Carta Única."

Con esto se aclara que el efecto de barajar siempre deben ser dos Aliados oponentes.





¿Debo mostrar la carta que barajo con Sir Erec al declararlo Atacante?

En caso de resolver barajar 2 Aliados de raza Caballero, **si** se deben mostrar las cartas, para comprobar su raza y tipo de carta.

En caso de resolver barajar una sola carta, al **no** tener condición para barajar, no es necesario mostrarla.





Como se resuelve la habilidad de: Fergus Mor Maceric, El Gran Wyrn y Titania

Debido a que las habilidades de **El Gran Wyrn**, **Fergus Mor Maceric** y **Titania** son habilidades continuas, estos (que son la fuente de origen) no requieren estar en juego previo a jugar más aliados para beneficiarlos.

Esto quiere decir que no es necesario que alguno de los tres (**El Gran Wyrn**, **Fergus Mor Maceric** y **Titania**) estén en juego desde el comienzo del turno o que deban ser jugados previamente antes de los demás Aliados de su raza correspondiente para poder beneficiar a otros Aliados con su habilidad.



Caja de Pandora, debe estar en reserva para disparar su habilidad?

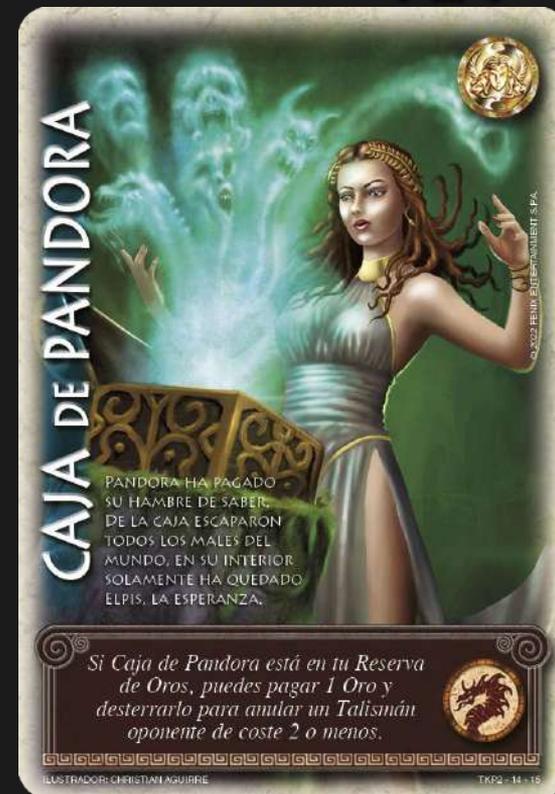
En este caso particular, para su mejor entendimiento la redacción de Caja de Pandora es:

"Si Caja de Pandora está en tu Reserva de Oros, puedes desterrarla y pagar 1 Oro para anular un Talismán oponente de coste 2 o menos."

Por lo tanto se entiende que Caja de Pandora debe estar en Reserva y desterrarla para anular el Talismán oponente.

HELENICA

EXTENSION
IMPERIO
DE HELENICA



Si me atacan con 3 Aliados, ¿Cuánto daño hace Hestia al mazo Castillo oponente?

Hay que tener en cuenta que en la **Asignación de Daño** se calculará la suma de todos los Aliados que logren hacer daño al Mazo castillo oponente y se tomará ese resultado como Daño de manera consolidada.

Es por esto que **Hestia**, solo podría realizar 3 de Daño.



Puedo pagar Ave de Hera a ella misma para transformarla y atacar?

Sí, ya que la habilidad se lo permite, esta no pide condición de Zona (**Reserva-Oro Pagado**) y no la hace excluyente.

No obstante, siempre tener en consideración la Zona desde donde fue convertido Ave de Hera, ya que en la Fase Final debería volver a esa misma Zona.

Tener en cuenta que cuando **Ave de Hera** se **Convierte** en Aliado pierde el tipo de carta Oro, pudiendo ser destruida en este caso con cartas como **Bola de Fuego**.

HELENICA EXTENSION
IMPERIO
DE HELENICA



¿Cuántas Horda Fomoré puedo poner desde el Cementerio en mi mano por turno?

Con el lanzamiento del producto “Colección Racial Sombra 2023 - Primer Bloque” esta carta recibe una aclaración en su habilidad que dice:

Errata: *“Si Horda Fomoré está en tu Cementerio puedes desterrar un Aliado de raza Sombra de tu Cementerio para poner a Horda Fomoré en tu Mano. Sólo puedes activar una Horda Fomoré por turno.”*

Por lo tanto sólo puedes subir una Horda Fomoré por turno a tu mano.





Puedo jugar un Chike de la Sombra en la Guerra de Talismanes?

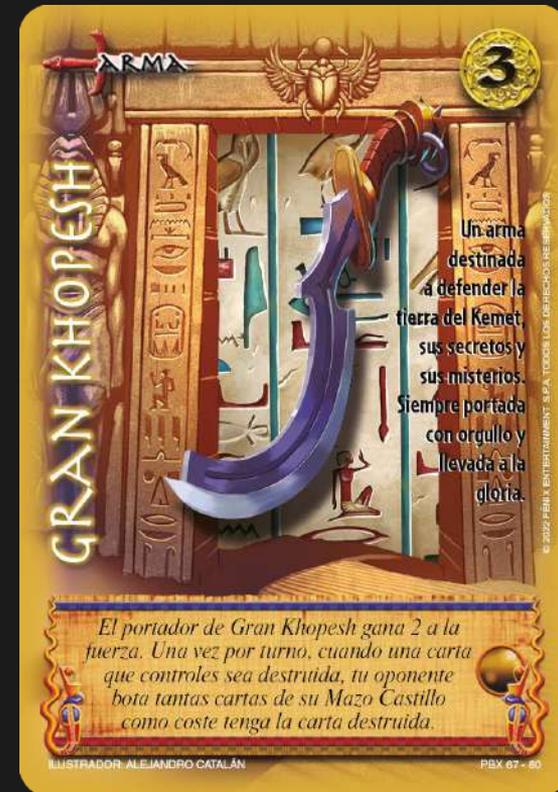
No. Ya que si bien la habilidad de **Chike de la Sombra** nos permite ser jugado desde el Cementerio, no es posible jugarlo en la **Guerra de Talismanes**. Esto es, porque debido a que su habilidad no tiene un gatillante respecto a alguna fase del juego en específico, puede sólo ser activada en la Fase de Vigilia del propietario.





Si el Aliado portador es Destruído la habilidad de Gran Khopesh hará que mi oponente bote cartas de su Mazo Castillo?

No, ya que por regla general, para que el efecto de dicha habilidad se resuelva, **Gran Khopesh** debería estar en juego y como fue destruido su portador no tendría efecto en el campo.



Con Brian Boru, ¿puedo hacer objetivo a un Aliado en línea de Defensa que no pueda ser declarado atacante?

Si, ya que Brian Boru solo lo está moviendo de Zona de juego. En ningún momento lo declara atacante. Por lo tanto un Aliado que solo puede bloquear, puede ser movido a la Línea de Ataque.



¿Cuántas cartas puede barajar Caturix?

Su efecto dice que puede barajar HASTA cuatro cartas. Y se pueden combinar entre Oros y Aliados de raza Desafiante.

Por lo tanto puedes barajar:

- 4 oros + 0 Aliados
- 3 oros + 1 Aliado
- 2 oros + 2 Aliados
- 1 Oro + 3 Aliados
- 0 oros + 4 Aliados
- 3 oros
- 3 Aliados
- 2 oros
- 2 Aliados
- etc

La cantidad de cartas barajadas jamás puede ser mayor a 4, pero su habilidad al tener un HASTA redactado pueden ser menos.



¿Qué pasa si ambos jugadores tienen 2 cartas en el Mazo Castillo?

En caso de que se de que ambos jugadores tienen 2 cartas en el Mazo Castillo, será un empate.

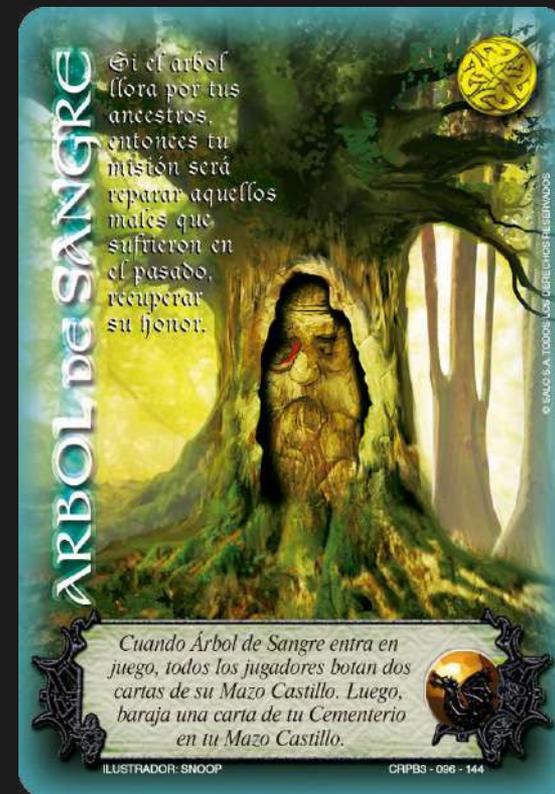
Esto lo podemos aclarar en base al DAR 2021 en la sección. **4.6.7 Resolución de múltiples Habilidades.** En el ejemplo 27 con Producir Terremoto.

Árbol de Sangre. Para este efecto, los jugadores deben Botar 2 cartas al mismo tiempo, de una en una. Si al Botar cartas una en una, uno de los jugadores queda sin cartas en su Mazo Castillo, perderá el duelo.

Se puede dar el caso de que ambos jugadores tengan 2 o menos cartas en su Mazo Castillo y si es la misma cantidad, el duelo termina en empate.

Hijos
de
DAANA

EXTENSION
TERRAS
ALTAS



Si Corff es declarado atacante, ¿Podrá darse fuerza a sí mismo?

No, ya que solo podrá bonificar a Aliados que lo acompañen en el ataque (hasta 2). Pero si declaro ataque con 2 Corff entre ellos podrán darse fuerza sin problema.

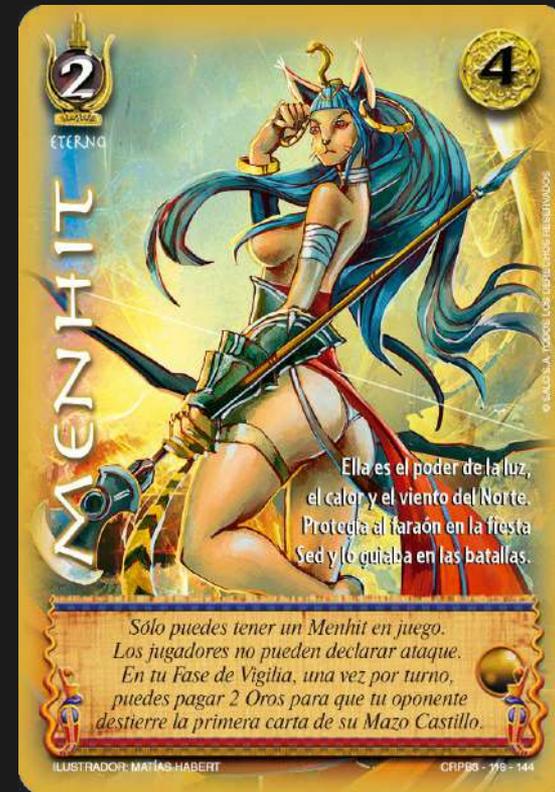
En resumen si ataca solo, solo tiene 1 de Fuerza.





Si tengo Beni Hassan y Kom Ombo en juego, el daño de Menhit cuanto sería?

La habilidad de **Menhit**, de pagar 2 oros para desterrar la primera, no se ve beneficiada por **Kom Ombo** ya que no es daño directo per se. Ni tampoco se verá limitada por **Beni Hassan** ya que al no considerarse daño directo, no hay problema en desterrar la primera. Pasa lo mismo con **Colosos Hititas**.





Si pago 1 oro con Heka y durante el turno este Aliado sale del juego, ¿Robo en la Fase Final?

Si, ya que el efecto ya fue pagado y debe resolverse aunque la fuente no esté en juego.

Es un efecto que debe resolverse en la Fase Final.

Cabe destacar que si se paga 1 oro, el robo extra es obligatorio en la Fase Final.





Si no tengo más Aliados en juego. ¿Puedo Destruir a Principe Djedi para hacer dos de daño?

No, ya que por la regla de Auto-Referencia se indica que la Fuente del efecto nunca puede ser Objetivo del mismo efecto.

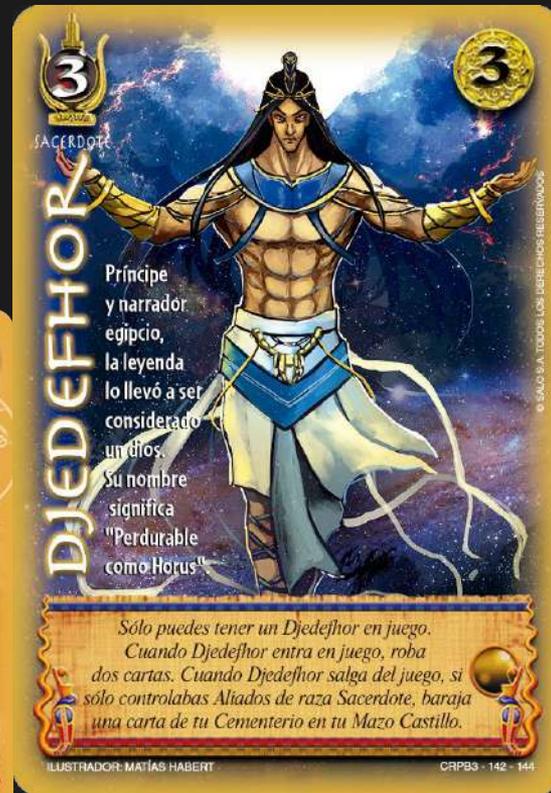
Ref: *DAR 2021 - Sección 4.6.11 Auto-Referencia. Página 27*





La habilidad de entrada, el robo de Djedefhor, ¿Es obligatorio?

El robo es obligatorio, a menos que exista una restricción de robo en juego que no lo permita. Como por ejemplo que un jugador controle una **Islas Filas**.



Explicación de jugadas

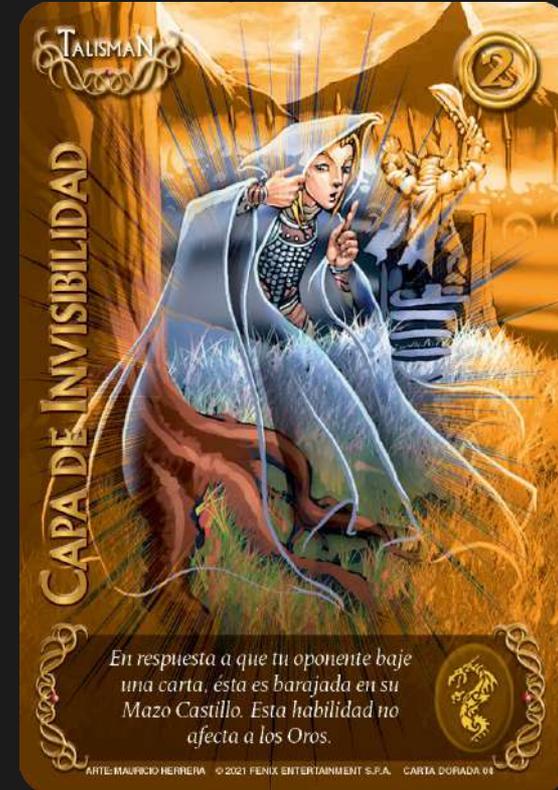
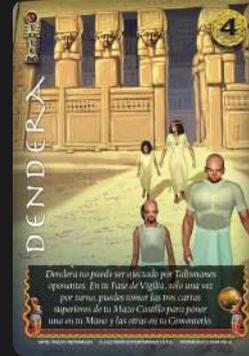
Algunas jugadas pueden ser complejas, por la naturaleza de las habilidades de las mismas. Y combinarlas con una o más cartas requiere aclaración para mantener un juego claro y sano, sobre todo para los nuevos Gladiadores que disfrutan del juego número uno del reino.





¿Puedo jugar Capa de Invisibilidad a Helios y/o Dendera?

En ambos casos **no** se podría jugar **Capa de Invisibilidad** ya que dichas cartas poseen la habilidad en su texto "No pueden ser afectados por Talismanes oponentes" esto se responde por que al jugar **Capa de Invisibilidad** tanto **Helios** como **Dendera** ya estarían en juego por ende, su habilidad los protegerá ante talismanes oponentes.

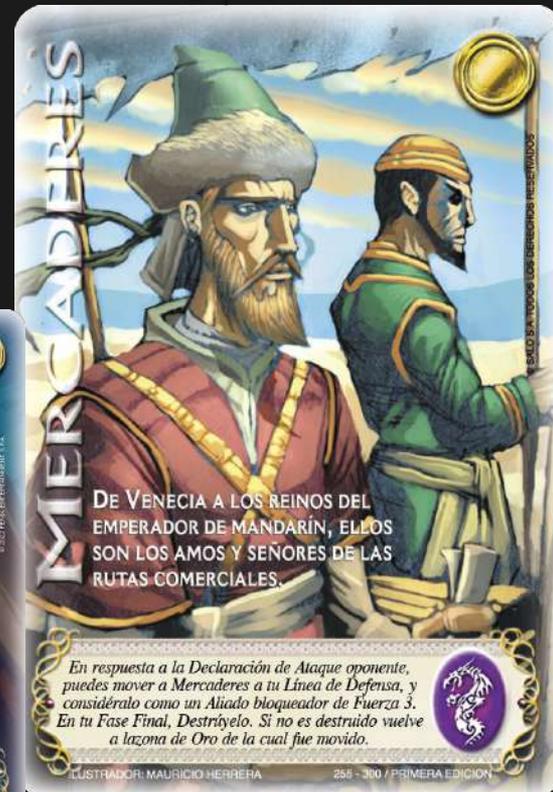
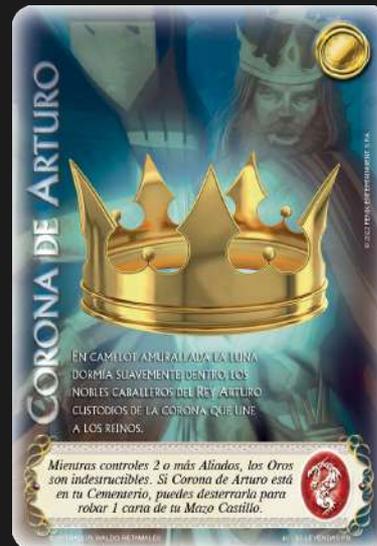




Si tengo en juego la Corona de Arturo, ¿Mercaderes será destruido en la Fase Final?

Si, ya que el efecto de considerarse Aliado de **Mercaderes** dura hasta el comienzo de la Fase Final, y en el momento que **Mercaderes** debe destruirse por su propia habilidad, estos ya dejaron de ser Aliados, por lo cual en ese momento la habilidad de **Corona de Arturo** no protegería a **Mercaderes** ya que no hay 2 Aliados en juego.

De otro modo, si en la Fase Final el jugador que controla **Corona de Arturo** llegase a tener dos o más Aliados en juego, **Mercaderes** se mantendrá en juego.





Si pago el coste de Activación de una carta que destruya una de mis cartas. ¿Puedo jugar Santo Grial y subirla a mi mano, y además resolver el efecto?

Esta jugada no sería válida, ya que para resolver el efecto la carta debe ser Destruída.

Un ejemplo es Activar **Morgana**, Destruir un Aliado. Se puede jugar el **Santo Grial** para subir dicho Aliado a la mano. Pero no se resolverá el efecto de **Morgana** para desterrar un Aliado en juego.

Si destruyo a **Kernuac el Cazador** y juego **Santo Grial**, el Kernuac se irá a la mano pero no podrán desterrarse las dos cartas del Mazo Castillo oponente.





Si un Aliado porta un Arma y es Destruído, si juego Santo Grial haciendo objetivo el Aliado, ¿Puedo subirme el Arma a la mano también?

Si, ya que el Arma sigue al Aliado, por lo tanto ambas terminarán en tu Mano una vez resuelto el efecto de **Santo Grial**.





Si copio con Nimue a Bruja Anis, ¿Puedo robar en la Fase Final?

No, ya que el efecto de Nimue cesa al inicio de la Fase Final. Por lo tanto ya no será **Bruja Anis** cuando sea el momento de poder robar una carta.

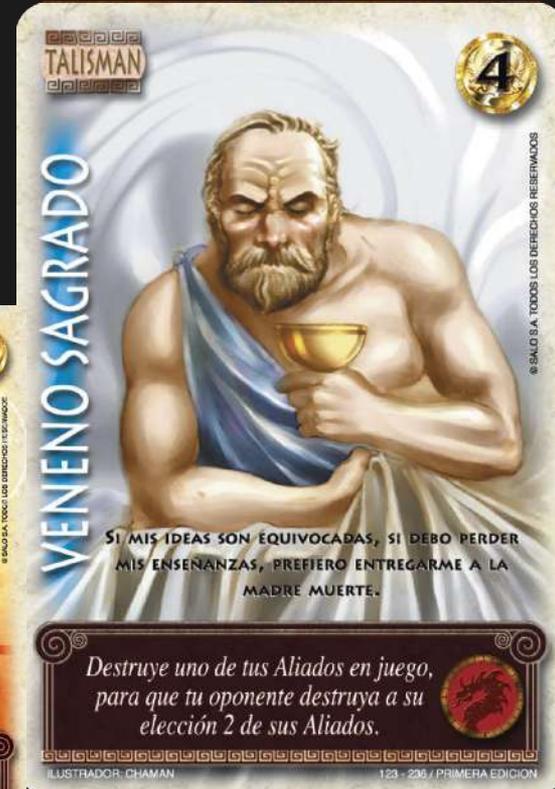
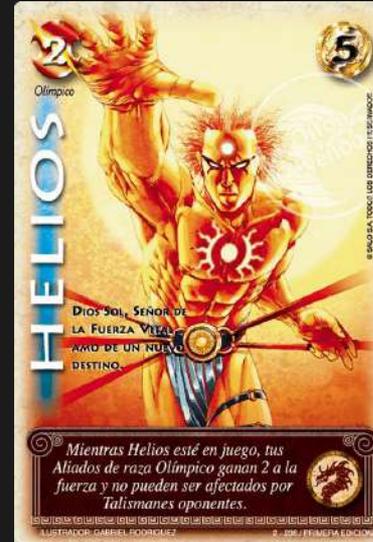
En la **sección 5.4** del Documento Actualizado de Reglas (DAR), se especifica el orden de como concluyen los efectos en la Fase Final del turno.



La carta Veneno Sagrado, ¿Afecta a Helios?

Hay cartas como **Veneno sagrado**, que afectan directamente al jugador objetivo y no a los Aliados en sí,

El efecto de **Veneno Sagrado** haría que destruyas un Aliado que controles, y tu oponente 2 Aliados, y como es el mismo jugador el que destruye a sus aliados, **Helios** podría ser destruido.

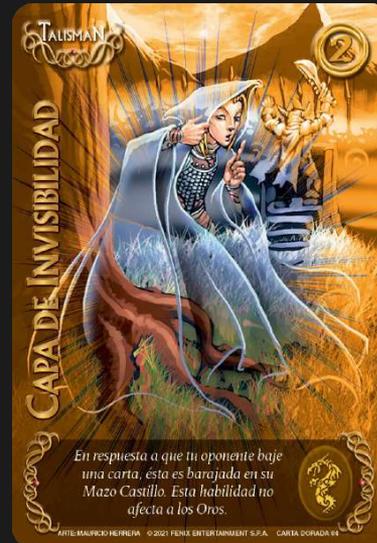




¿Puedo jugarle Capa de Invisibilidad a Seshat?

A diferencia del caso anterior, **Seshat** puede ser afectada por Talismanes, pero cuando entra en juego busca un Arma y la pone en juego sin pagar su coste. Por lo tanto mientras el Arma esté en juego **Seshat** no podrá salir de él.

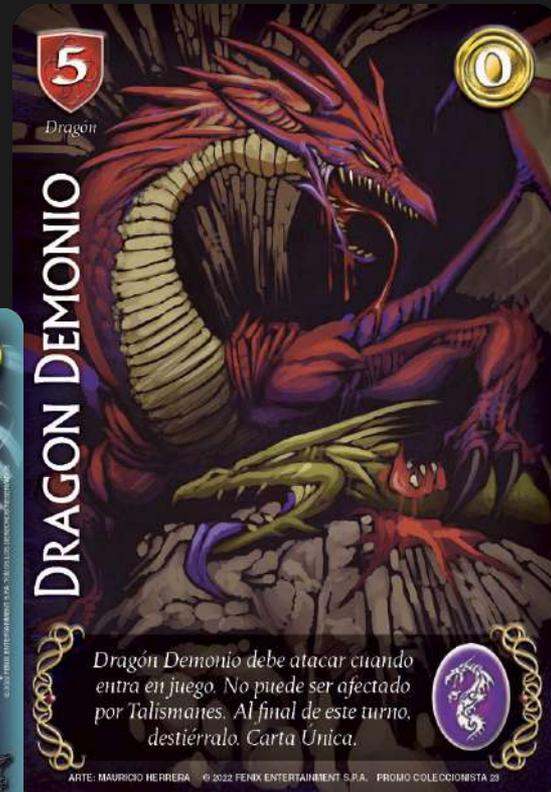
Debido a esto **Capa de Invisibilidad** no puede ser jugada, ya que al entrar **Seshat**, el Arma al estar en juego impediría que **Seshat** sea barajada por **Capa de Invisibilidad**.





¿Se puede anular un Aliado con inmunidad a talismanes? (no puede ser afectado por talismanes).

Si, esta es una jugada válida, ya que por regla general la inmunidad a Talismanes se aplica cuando el Aliado **está en juego**.



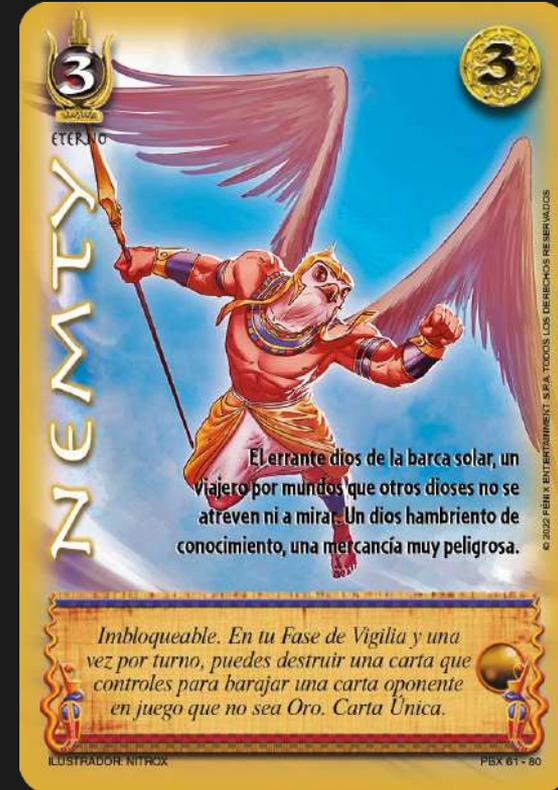


Puedo destruir a Nemty para barajar una carta oponente?

No es una jugada válida. Esto es debido a que no se puede hacer autorreferencia a la fuente de la habilidad.

Nemty no puede destruirse a sí mismo para barajar una carta oponente.

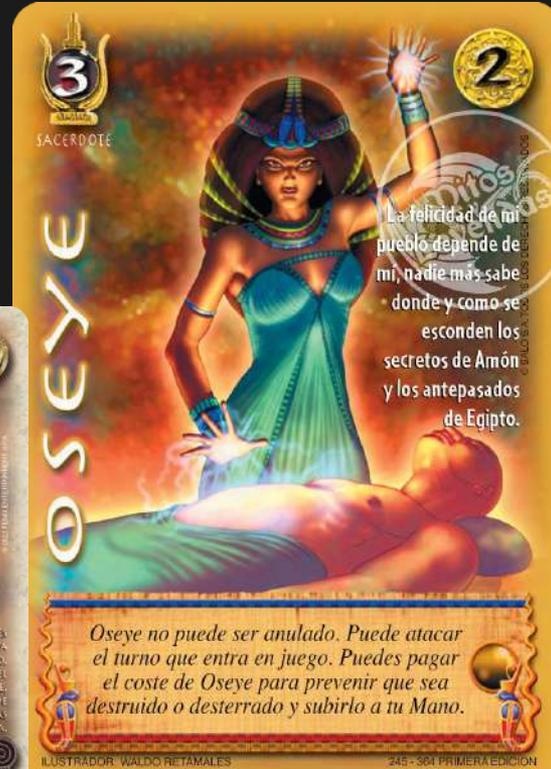
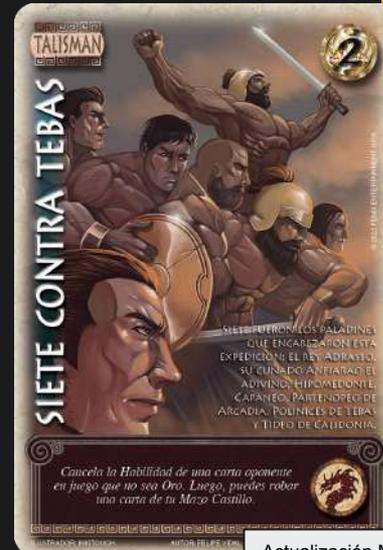
Referencia DAR Primer Bloque Julio 2021:
Punto **4.6.11** Auto-Referencia





¿Puedo intentar Cancelar la habilidad de “Puede atacar el turno que entra en juego” con Siete contra Tebas ?

No, debido a que es una habilidad continua, que posibilita al Aliado que la posee para atacar cuando entra en juego. Cabe Señalar, que cuando un Aliado cambia de controlador estando en juego y cuenta con esta habilidad, no se encontrará habilitado para atacar, puesto que ya se encontraba en juego.



¿En qué Fase del juego se puede utilizar la habilidad Salmón del Saber?

Conforme a lo expuesto por el DAR respecto a las Fases del juego y lo indicado en la habilidad propia de la carta, esta se dispara en la Fase de Batalla Mitológica, una vez terminada la Guerra de Talismanes y comenzada la Sub Fase de Asignación de Daño. Cuando se calcula el total del daño resultante de la diferencia entre los Aliados atacantes y Aliados bloqueadores, es cuando se dispara la habilidad de esta carta.



Si un Aliado que porte una o más Armas es puesto en la parte superior del Mazo Castillo de su dueño con cartas como Zorro de Fuego, ¿En qué orden quedan las cartas?

Para resolver la habilidad de **Zorro de Fuego**, el Aliado debe quedar siempre en la parte superior del Mazo Castillo, por lo tanto si porta una o más armas, las cartas serán devueltas al Mazo en el orden inverso al que entraron en juego en el Mazo Castillo de su Dueño.



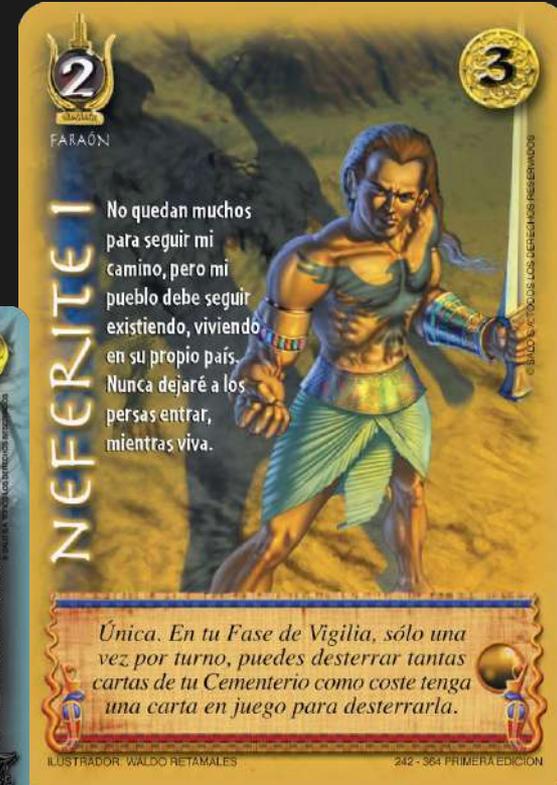


¿Puedo desterrar cartas de coste cero con Neferite I?

Si, ya que cero es un coste, y **Neferite I** solo especifica que se debe desterrar tantas cartas como coste tenga una carta para desterrarla,

El ejemplo más común, sería poder desterrar un **Kobold**.

Esto sucede declarando la activación de la habilidad de **Neferite I**, haciendo objetivo a **Kobold**.



¿Cuántos Oros tengo que pagar, para jugar a Kurick, el Picto, el Picto?

La habilidad de **Kurick, el Picto** es una condición para poder jugarlo esto quiere decir que:

No puedes destruir los Oros que están siendo utilizados para pagar el coste de **Kurick, el Picto**.

En resumen, debes tener al menos 4 oros en juego para jugar **Kurick, el Picto**



Si tengo Macha en juego, y activo la habilidad de Boobrie del Cementerio, ¿En la Fase Final es Destruído?

Es una jugada válida, si Macha está en juego (propia u oponente), y en Respuesta a una declaración de ataque traes desde el Cementerio un Boobrie para bloquear, este no se destruiría al final del turno, por comparación de fuerza o por el efecto de su propia habilidad.

Este efecto también aplica si hay una **Serpiente Roja** en juego. Siendo el mismo resultado.

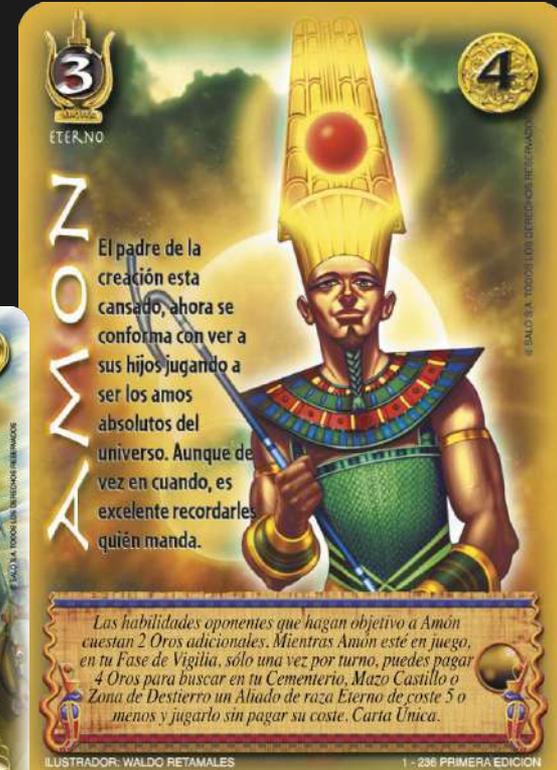
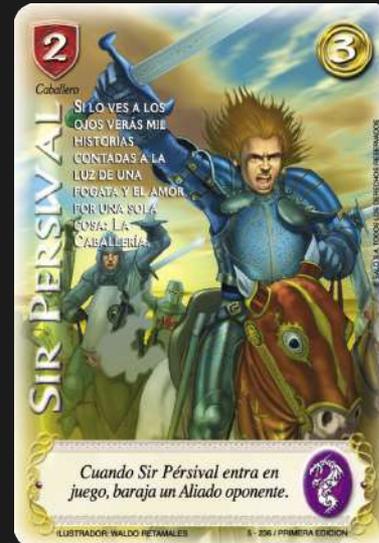




Interacción de Amón con Sir Persival o similares

La habilidad de Amón se dispara cada vez que lo hagan objetivo, se **deben pagar 2 oros adicionales**. Esto quiere decir que:

Cuando **Sir Persival** entra en juego, debe pagar 2 oros adicionales para resolver su habilidad disparada contra **Amón**.

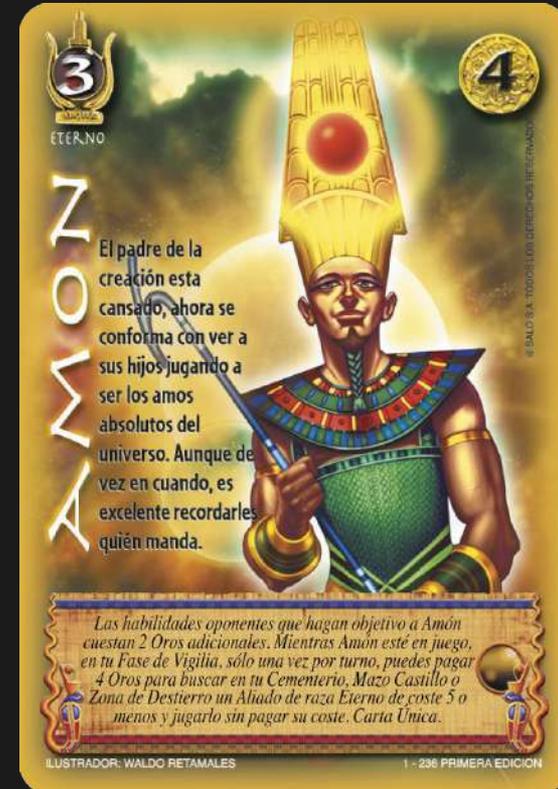




Interacción de Amón con Talismanes

Siempre hay que tener en cuenta que la habilidad de **Amón**, se refiere a cualquier tipo de carta que lo haga objetivo, como por **ejemplo**: si le juegan **Bola de Fuego**, el oponente deberá pagar el coste adicional que aplica para poder destruirlo.

En consecuencia sería el mismo caso con **Desleal**, **Alas de Horus**, y todos los talismanes que hagan objetivo a **Amon**.



País sin Luz y Caldero de la Abundancia

Ambas son cartas en respuesta, pero siempre hay que tener en consideración el orden y momento para jugar o activar dichas cartas, esto quiere decir que:

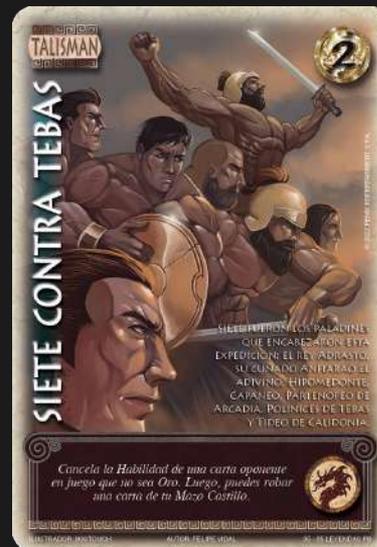
En el caso que un Aliado fuese destruido, se debería jugar inmediatamente **Caldero de la Abundancia** para que fuera una jugada válida, no obstante el orden en este caso sería resolver primero la carta que está en juego (**País sin Luz**) y luego **Caldero de la Abundancia**



¿Puedo cancelar la habilidad de Tuatha de Danaan con Siete contra Tebas?

Si, ya que puedes cancelar cualquier habilidad activada o disparada que se active desde el juego. **(No se puede cancelar habilidades continuas).**

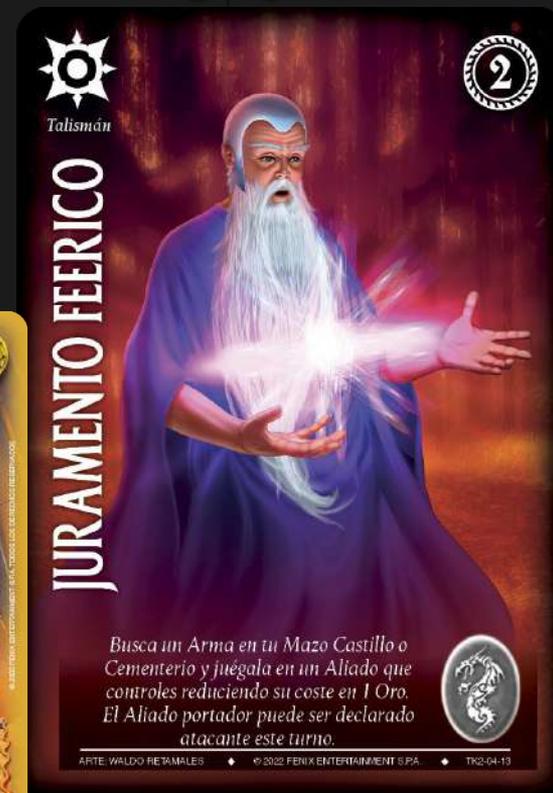
En este caso el orden correcto es pagar su coste de activación **(Subirla a la mano)**, luego inmediatamente después de dicha acción se debe jugar **Siete contra Tebas** para cancelarla, quedando **Tuatha de Danaan** en la mano y sin el efecto de robar dos cartas.





¿Qué pasa con Juramento Feérico buscando Armas y portando a Aliados que no pueden ser declarados atacantes?

En este caso El Arma que esté siendo jugada con **Juramento Feérico** a un Aliado que no esté habilitado para atacar, (por ejemplo **Ptha, Osiris, Ay**) **no podrán** ser declarados Atacantes.

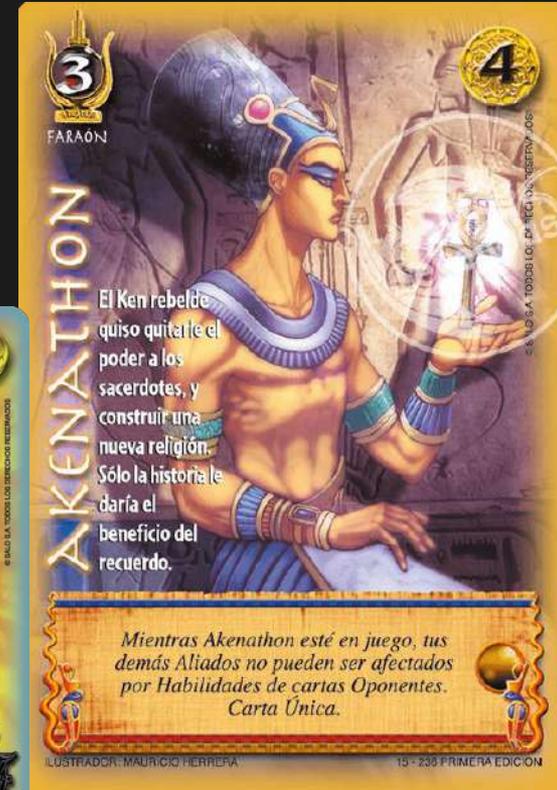




¿Cómo se resuelve Gruagash y Akenathon?

Al entrar en juego **Gruagash**, dispara su habilidad completa, quitando la habilidad a todos los demás Aliados en juego y los baraja.

Al estar **Akenathon** en juego, previene que los demás Aliados sean afectados por habilidades oponentes, es por esto que solo se baraja **Akenathon** y los demás Aliados oponentes permanecen en juego.



En respuesta a un ataque oponente, juego Devorador de Almas con Levantar a los Muertos, ¿se activa la habilidad de Devorador de Almas?

NO, por que **Levantar a los Muertos**, especifica que el Aliado debe ser declarado bloqueador por lo que ya estaría en asignación de bloqueo y no de ataque.

Esto quiere decir que:

Levantar a los Muertos se juega al comienzo de la Declaración de Ataque, y **Devorador de Almas** no se encuentra en juego en ese momento para activar su habilidad.





Si mi oponente ganó el control de uno de mis Aliados con Haquika y yo juego Guardia Gozosa en Haquika, ¿El Aliado que fue objetivo de Haquika vuelve a mi control?

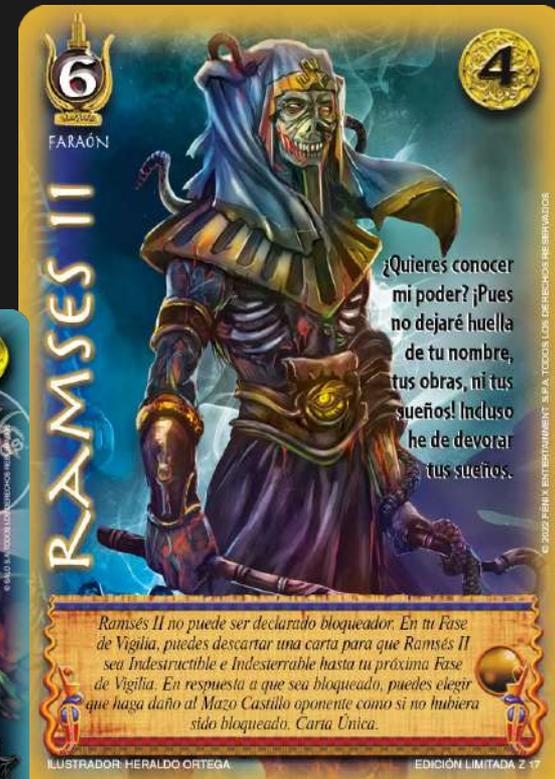
No podría devolver al Aliado, ya que Haquika tienen una habilidad de entrada la cual es tomar el control de un Aliado oponente y también cuenta con una habilidad de salida, la cual es: **devolver el Aliado a su controlador cuando esta sale del juego**, por lo cual al jugar Guardia Gozosa en Haquika esta ya no tendría la habilidad cuando salga del juego.





Si declaro ataque con Ramsés II y mi oponente declara bloqueo con Figol El Druida, ¿puedo hacer que pase el daño como si este no fuera bloqueado?

Sí, ya que **Figol el Druida** no cancela el ataque sólo hace que los Aliados atacantes vuelven a la Línea de Defensa, pero se disparan todas las Habilidades producto del bloqueo y continúan todas las siguientes fases del juego, por lo cual el controlador de **Ramsés II** puede disparar su Habilidad en respuesta al bloqueo.





¿Cuánta fuerza tiene Balduino con Duque Godofredo en juego?

Balduino pierde 1 a la Fuerza cada vez que ataque, esta reducción de Fuerza se aplica permanentemente a su **Fuerza impresa** en la carta, por lo cual este puede recibir bonificadores de cartas como por Ejemplo: **Duque Godofredo** o **Hacha de Batalla**, los cuales no serán restados por su Habilidad.



HIJOS
DE
DRANA

EXTENSION
TERRAS
ALTAS

Si controlo Macda Tho, ¿cuanta fuerza tendrán los Aliados Imbloqueables que me ataquen?

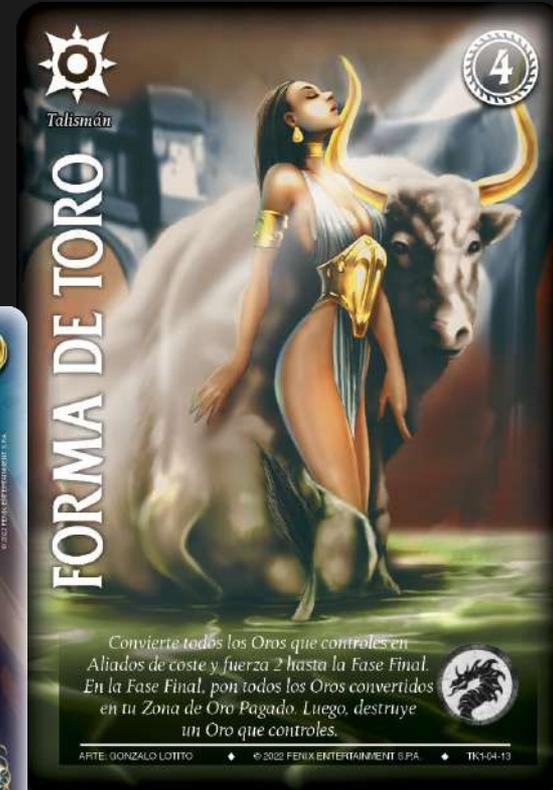
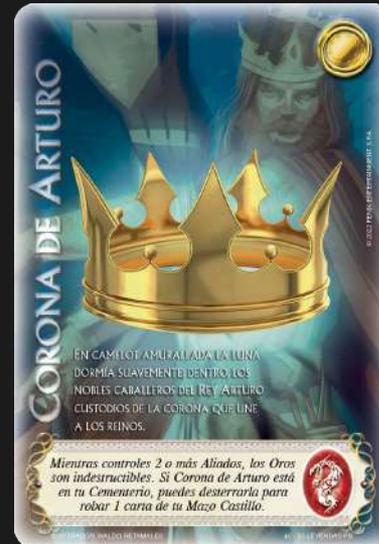
La habilidad de **Macda Tho** se dispara cuando los Aliados no sean bloqueados, por lo tanto los Aliados imbloqueables tendrán Fuerza 1 hasta la Fase Final.

Esta habilidad de **Macda Tho** podría ser cancelada con un **Siete contra Tebas**



¿Puedo jugar Forma de Toro si hay una Corona de Arturo en juego, y ese jugador controla 2 o más Aliados?

Por regla general en Primer Bloque, existen los **requisitos** para que las cartas puedan ser jugadas, en este caso uno de los requisitos de **Forma de Toro** es poder en la Fase Final, destruir un oro que controles, es por esto que **no** sería una jugada válida.

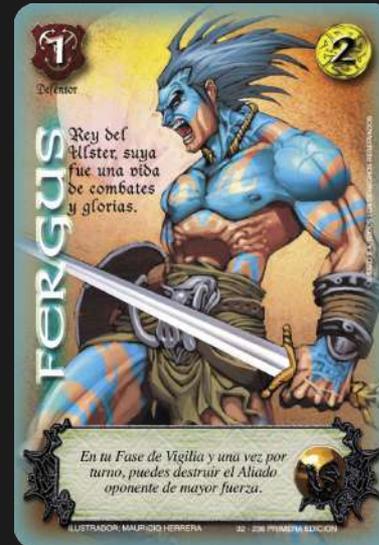




Si controlo un Esna, y juego un Aliado. Pero este es anulado, ¿Puedo robar?

Si, ya que **Esna** se dispara en el paso 4 de cuando se juega una carta. Primero se roba la carta y luego se anulará el Aliado.

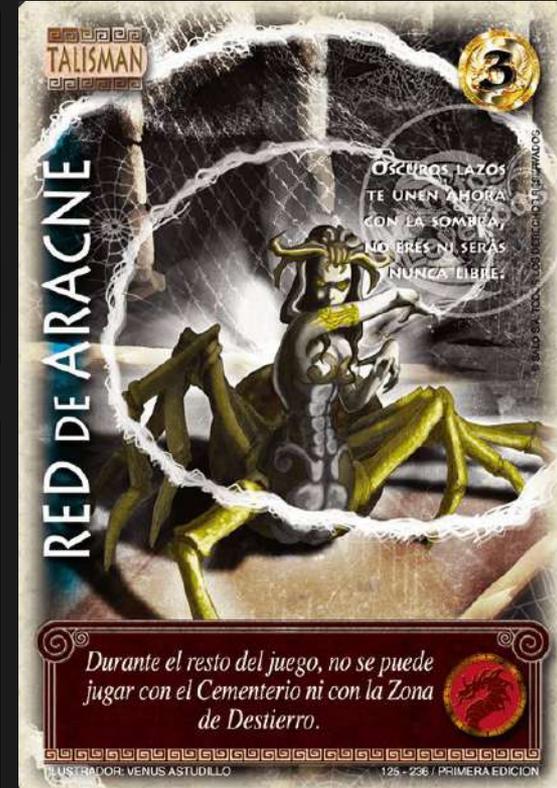
Para más detalle revisar el Documento Actualizado de Reglas en la sección 4.5.3 donde se detallan los Pasos para jugar una carta.



Si se jugó Red de Aracne, ¿puedo activar la habilidad de Nimue? o ¿Cuánto daño hace Bas-Pef?

En el caso de **Nimue** no podría activar su habilidad ya que por efecto de **Red de Aracne**, no puedes elegir un Aliado y copiar su habilidad.

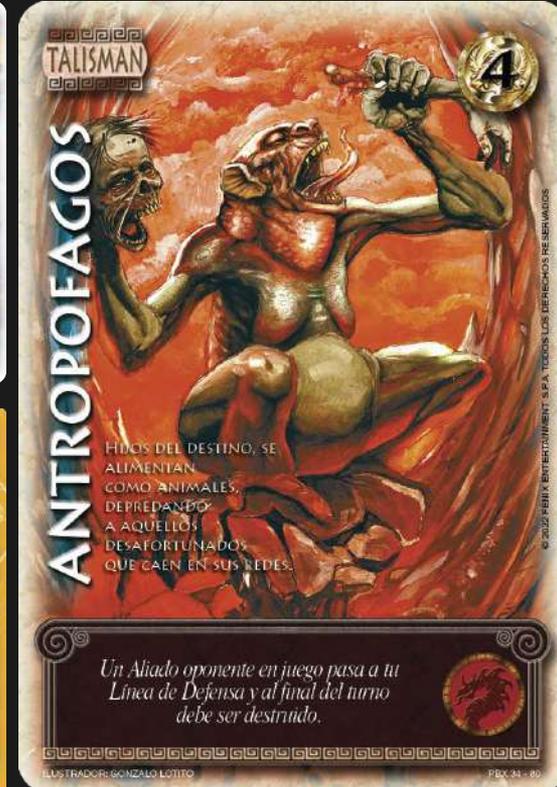
Por el contrario en el caso de **Bas-Pef** si podría hacer daño directo, ya que “contar” Aliados o cartas específicas de un Cementerio, no significa que esté jugando con dicha Zona. Solo se está haciendo un chequeo.



¿Puedo jugar un Antropófagos a un Ra o Rey Arturo Pendragón y en Fase Final prevenir que salga del juego?

Si, ya que ninguno de los Aliados son indestructibles que sería la condición para no poder hacerlos objetivo.

En ambos casos tienen la capacidad de Prevenir que sean destruidos, es por esto que cuando ese evento ocurra (**Destruirlos en la Fase Final**), ambos Aliados quedarían en control del jugador que jugo la carta **Antropofagos**



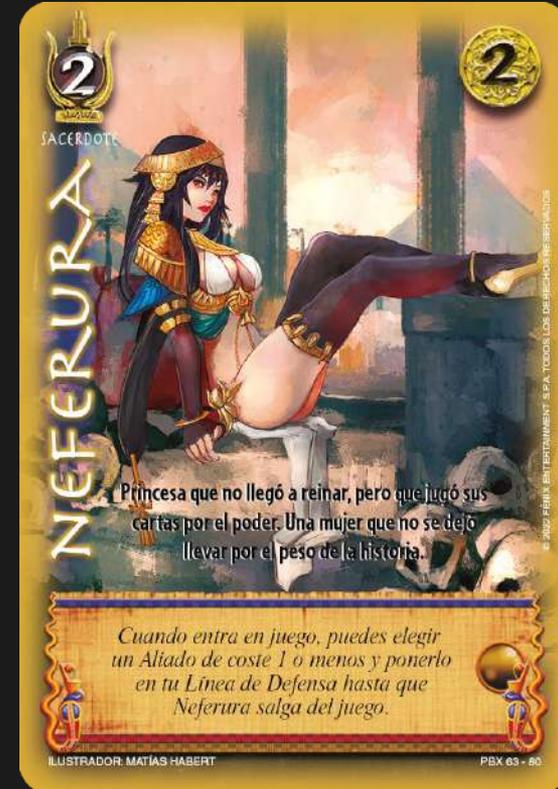


¿Desde que Zona de juego ganaré el control del Aliado con Neferura?

En este caso particular la redacción de **Neferura** será la siguiente:

“Cuando entra en juego, puedes elegir un Aliado oponente de Coste 1 o menos y ponerlo bajo tu control hasta que Neferura salga del juego”.

El Aliado se entiende que debe estar controlado por tu oponente. Por lo tanto debe estar en juego.





¿Puedo responder con Cárcel para el Mal cuando mi oponente juegue un Dragón de Magma o Desleal?

Esta carta para mejor entendimiento recibe una aclaración en su habilidad.

Errata: "Anula un Talismán que Destruya o Destierre uno de tus Aliados o Cancela una habilidad oponente, que Destruya o Destierre un Aliado que controles."

Con esto se entiende que en caso de jugar un Desleal, el Talismán será Anulado. Y cuando mi oponente juegue un Dragón de Magma, este entrará en juego, pero su habilidad disparada de Destruir un Aliado, no se resolverá.



Explicación de términos o conceptos de juego

Algunos términos o conceptos de juego (redacciones) pueden generar confusiones, en este segmento vamos a revisar las más comunes y aclararemos su uso.



Explicación de los términos PARA y CUANDO.

PARA: Condición o requisito para poner una carta en juego, estos requisitos siempre se deben cumplir.

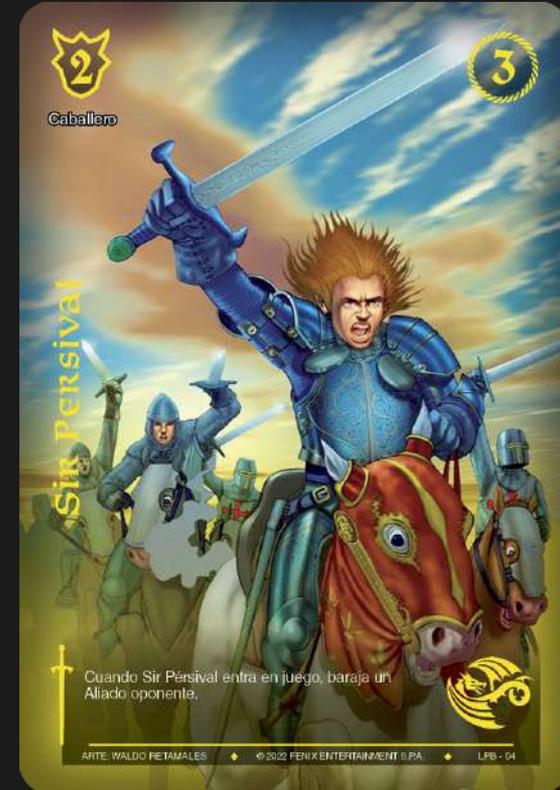
Ejemplo:

- **Para** que **Kurick, el Picto** entre en juego, debes destruir 2 Oros.
- **Para** jugar a **Montuhopet II**, debes devolver a tu Mano uno de tus Aliados de raza Faraón.

CUANDO: Concepto con el que las habilidades disparadas más se caracterizan, no son condiciones de juego y siempre ocurren una vez que la carta sea puesta en juego,

Ejemplo:

- **Cuando** Dragón de Magma entra en juego, destruye un Aliado Oponente.
- **Cuando** Sir Persival entra en juego, baraja un Aliado oponente.



Explicación de los términos Transformar, Considerar, Convertir.

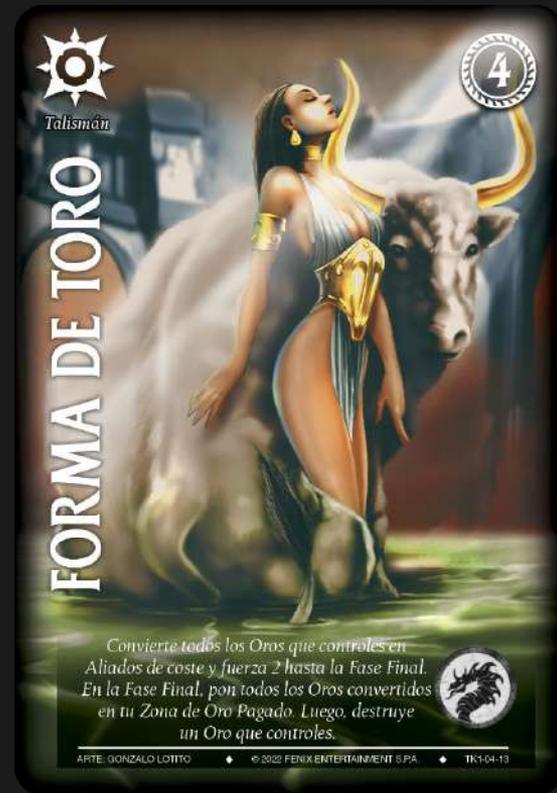
Convertir: Es el resultado que produce algún efecto o habilidad de una carta sobre otra, añadiendo un nuevo tipo de carta a la ya afectada.

Ejemplo: **Mercaderes**, cuando mercaderes bloquea nunca deja de ser Oro y en ese momento se "Considera Aliado y Oro"

Transformar y Convertir: (En este caso ambos conceptos para efectos del juego son idénticos).

Es el resultado que produce algún efecto o habilidad de una carta sobre otra, cambiando su tipo de carta a la ya afectada.

Ejemplo: **Ave de Hera**, Cuando se activa la habilidad de **Ave de hera**, este deja de ser Oro para "**Convertirse en Aliado**", hasta que termine ese efecto dejará de ser Oro.



Explicación del concepto Prevención

Prevención es la acción de evitar que una habilidad, efecto o en su defecto por comparación de fuerza **(Solo para Aliados)** una carta salga del juego.

Algunos Ejemplos:

Prevención no es una habilidad en respuesta, por ende no se vería afectada por cartas como Micenas.

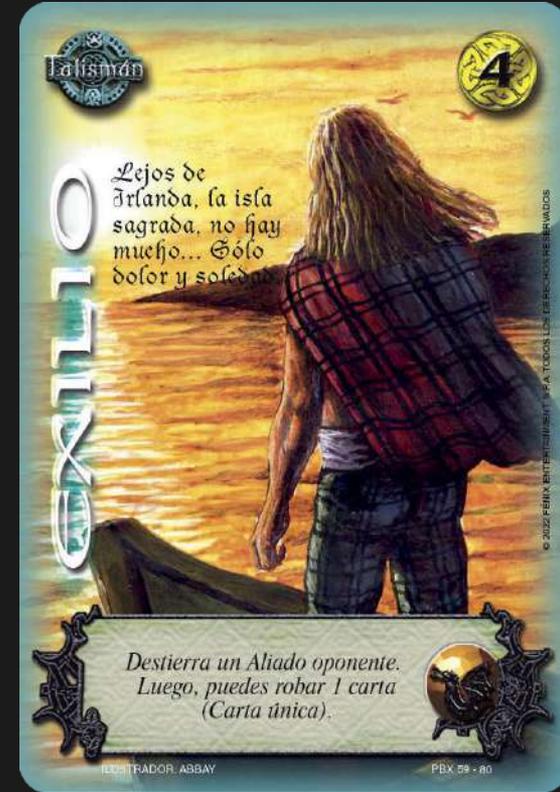
La Prevención se puede ejecutar después de la comparación de fuerza entre 2 aliados.



¿Cuál habilidad es la que cuenta, si tengo una carta reeditada más de una vez con el mismo nombre?

Por regla general en Mitos y Leyendas, siempre será válida como oficial la última impresión de una carta en particular, a menos que se especifique lo contrario o que tenga alguna falla de impresión evidente.

Existen cartas como **Exilio** que tiene una nueva versión en la que se ajustó su Coste (**Pasó de ser Coste 6 a Coste 4**) y **ahora es Carta Única**.



Formatos de juego en Primer Bloque

En general se entiende que hay consensos entre las comunidades de ocupar algunas configuraciones en las construcciones de barajas, por lo tanto en esta sección explicamos las más comunes de uso general, pero sin definir ninguna limitación de cartas, que puedan ser *baneadas* o restringidas.

En esta sección podrás conocer conceptos de construcción de las barajas más comunes de Primer Bloque, agradecemos a las tiendas y comunidades que mantuvieron vivo el juego gracias a estos formatos.



Antes de partir, ¿cuáles son las Razas de Aliados en Primer Bloque?

Recordemos que en **Primer Bloque** existen 12 Razas de Aliados, que podrás encontrar distribuidas en las ediciones

- Espada Sagrada / Cruzadas
- Helénica / Imperio
- Hijos de Daana / Tierras Altas
- Dominios de Ra / Encrucijada



Formato: Racial soporte libre

En este formato, se permite la construcción de la baraja solo con Aliados de una Raza específica, además el soporte de Armas, Tótem, Talismanes y Oros podrá corresponder a **cualquier** edición.

Ejemplo: Si quiero jugar un mazo **Defensor**, se debe incluir solo Aliados de esta Raza, y los Oros, Armas, Tótem y Talismanes pueden ser de cualquier edición disponible en Primer Bloque.



Formato: Racial soporte edición

En este formato, se permite la construcción de la baraja solo con Aliados de una Raza específica, además el soporte de Armas, Tótem, Talismanes y Oros solo podrán ser de la edición que corresponde la Raza.

Ejemplo: Si quiero jugar un mazo **Faraón**, debo incluir solo Aliados de esta Raza, y los Oros, Armas, Tótem y Talismanes deben ser sólo de la edición **Dominios de Ra / Encrucijada**



Formato: Libre o Full

En este formato puedes construir tu baraja con todas las cartas disponibles de Primer Bloque, mezclando las Razas de los Aliados a tu gusto, además el soporte de Armas, Talismanes, Oros y Tótem puede corresponder a cartas de cualquiera de las ediciones de **Primer Bloque**



DOMINIOS DE



Formato: Ragnarok

Al igual que el formato Libre o Full, puedes construir tu baraja con todas las cartas de Primer Bloque, mezclándolas entre sí, sin ningún problema.

La única restricción, es que en este Formato, todas las cartas se considerarán “Carta Única” al momento de incluirlas en la baraja. Por lo tanto no podrás repetir ninguna.

Todas las cartas serán “únicas”





DOMINIOS DE

