DOCUMENTO ACTUALIZADO DE REGLAS (DAR)

REVISIÓN FEBRERO 2026

Mitos y Leyendas y Salo son marcas registradas de Fenix Entertainment S.P.A.
Todos los derechos reservados a las entidades correspondientes.

Presentación

Hola jugadores y jugadoras:

Les presentamos una nueva versión del Documento Actualizado de Reglas "DAR" este documento es de carácter oficial elaborado por el equipo de Desarrollo y colaboradores de distintas comunidades de Mitos y Leyendas a nivel nacional, para esclarecer dudas y explicar conceptos referentes a Mitos y Leyendas.
Este documento servirá como guía tanto para jueces como para jugadores, ya sea nuevos o antiguos, utilizándose como base para resolver cualquier posible conflicto de reglas o de interacciones que se dan en el juego, tratando de unificar criterios para cada una de ellas.
Este documento puede ser actualizado más adelante en caso que hayan nuevas interacciones que lo ameriten.

Equipo de Desarrollo Primera Era
FEBRERO 2026.

DAR PRIMERA ERA FEBRERO 2026

1. Elementos que Componen una Carta

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

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

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



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

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

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

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

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

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

2. Zonas de Juego

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



2.1. Mazo Castillo

Es el conjunto de cartas que compone tu Mazo, contiene las 50 cartas que necesitarás para desarrollar tu estrategia y recibe el Daño de los ataques oponentes. Si en algún momento del juego, no tienes cartas en el Mazo Castillo, pierdes el juego. El Mazo Castillo es una zona fuera del juego y de información privada.

2.2. Reserva de Oro

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

2.3. Oro Pagado

Es la zona donde se mueven los Oros que se pagan y permanecen allí hasta la siguiente Fase de Agrupación. Los Oros se mueven a esta zona para diferenciarlos de los Oros en reserva, además los Oros en la zona de Oro Pagado no pueden ser nuevamente utilizados durante ese turno. La Zona de Oro Pagado es una zona dentro del juego y de información pública.

2.4. Línea de Defensa

En esta zona de juego se encuentran los Aliados que son jugados cada turno, y desde allí pueden Atacar al Mazo Castillo oponente y Bloquear los ataques oponentes. La Línea de Defensa es una zona dentro del juego y de información pública.

2.5. Línea de Ataque

Durante la Batalla Mitológica, los Aliados declarados atacantes se mueven a esta zona para diferenciarlos de los Aliados que no lo hacen, además los Aliados en la Línea de Ataque no pueden Bloquear Ataques oponentes. En cada Fase de Agrupación los Aliados en la Línea de Ataque vuelven a la Línea de Defensa. La Línea de Ataque es una zona dentro del juego y de información pública.

2.6. Línea de Apoyo

Los Tótem que se juegan, entran en juego en esta zona y permanecen allí hasta que algún efecto de carta o habilidad los saque de la misma. Sólo los Tótem pueden ubicarse en esta zona. La Línea de Apoyo es una zona dentro del juego y de información pública.

2.7. Cementerio

El Cementerio reúne las cartas que son Destruidas y las cartas que Bota un jugador desde el Mazo Castillo ya sea por el efecto o la habilidad de una carta o por Daño de Combate. También van las cartas que se descartan de la mano. El Cementerio es una zona fuera del juego y de información pública.

2.8. Destierro

Algunos efectos de cartas o habilidades pueden enviar cartas a esta zona, ya sea desde el Mazo Castillo, Mano, Cementerio o desde el juego. Las cartas que sean puestas en la Zona de Destierro en cualquier momento, no pueden salir de esta zona. La zona de Destierro es una zona fuera del juego y de información pública.

2.9. Mano

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

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

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

3. Tipos de Carta

3.1. Aliados



Los Aliados se identifican por el símbolo de Fuerza y son los llamados a defender tu Castillo y atacar al Castillo oponente. Los Aliados entran en juego en la Línea de Defensa y para atacar deben moverse a la Línea de Ataque. Con su Fuerza se calculan los puntos de daño al Mazo Castillo oponente como el de combate realizado a otros Aliados. Sólo los Aliados en Línea de Defensa pueden defender a tu Mazo Castillo de ataques oponentes.

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

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



Símbolo de fuerza de la edición Espíritu de Dragón. Cada edición tiene su propio símbolo característico de Fuerza.

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

A.1.1. Bonificador: Son aquellos efectos que suman o restan Fuerza al Aliado, ya sea de manera continua, por el turno o permanentemente, como por ejemplo “El portador gana 2 a la Fuerza” o “Un aliado gana 3 a la fuerza hasta la Fase Final” o “Un Aliado pierde 3 a la Fuerza”, “Un Aliado en juego gana o pierde 1 a la Fuerza permanentemente”, “tus demás Aliados ganan 2 a la Fuerza permanentemente”, entre otras.

A.1.2. Duplicador: Son aquellos efectos que duplican la Fuerza a uno o más Aliados. Como por ejemplo Matador de Gigantes: “Todos tus aliados doblan su fuerza por el turno”. Las cartas como Metamorfosis de Loki no afectan a los duplicadores de Fuerza.

A.2. Establecedores de Fuerza: Son aquellos efectos o habilidades que asignan una Fuerza determinada a un Aliado, hay cartas como **Halatafl o Machi** que dejan a un Aliado en Fuerza 0 por sus habilidades activadas, pero el Aliado afectado puede volver recibir un nuevo modificador de Fuerza en ese turno y prevalecerá el último efecto jugado, activado o disparado sobre ese Aliado.
Hay otras habilidades o efectos que establecen una Fuerza de manera continua y estos no podrán ser modificados, como por ejemplo: **Tetsu-Bishi** que el Aliado portador siempre tendrá Fuerza 0 **y Lao Tse** que siempre tendrá la Fuerza del Aliado con más Fuerza que controles.

B. Un Aliado, para que pueda ser declarado atacante, debe haber estado en juego bajo el control del jugador desde el principio de la última Fase de Agrupación de ese jugador, a menos que por su propia habilidad o por la habilidad o efecto de otra carta en juego o algún efecto de un Talismán jugado permita que dicho Aliado pueda atacar el turno cuando entra en juego.

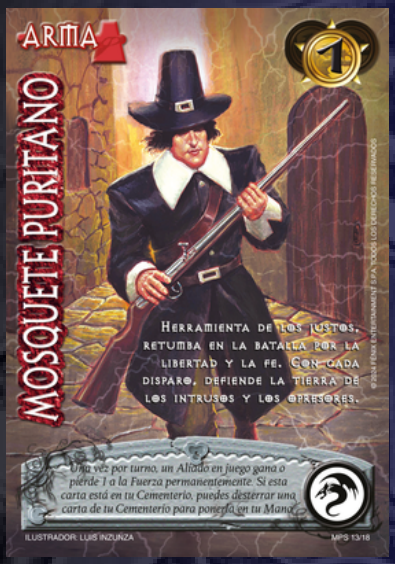
Ejemplos de cartas de Aliados:







3.2. Armas



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

A. Para ser jugadas, las Armas requieren un Aliado para ser portadas. Si no existe un Aliado en juego para que sea portador, el Arma no puede ser jugada.

B. Por regla general, un Aliado sólo puede ser portador de una sola Arma a menos que un efecto o habilidad le permita portar más de un Arma.

ARMA

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

C. Para ser un portador válido, el Aliado debe cumplir los siguientes requisitos:

C.1. No ser portador ya de un Arma (a menos que se indique lo contrario).

C.2. Cumplir requerimientos de Raza en caso de que existan.

C.3. Que no sea un Aliado que no puede portar Armas.

D. En caso de que un Aliado que puede portar más de un Arma o tenga en su habilidad que no tiene Limite de Armas, y este pierde su habilidad, deberá destruir las Armas adicionales que tenga portada, a su elección. De la misma manera, si un Aliado que no puede portar Armas pierde su habilidad y porta un Arma, al recuperar su habilidad esa Arma debe ser destruida. Si el Arma o las Armas destruidas por este concepto pueden disparar sus habilidades disparadas de salida si la tuvieran.

E. Si un efecto o habilidad hace que un Aliado pierda su habilidad, sólo el Aliado pierde su habilidad (toda su propia caja de texto) sin embargo, el Arma seguirá entregándole sus bonificadores y habilidades propias. Así mismo cuando un Arma portada pierda su habilidad, el Aliado portador no perderá su habilidad impresa.

F. Cuando un Aliado sale del juego hacia cualquier zona de juego, todas las Armas anexadas a él son enviadas a la misma zona del dueño del Arma, ya sea a la Mano, Cementerio, Destierro o Mazo Castillo.

G. Las Armas son el único tipo de carta que se pueden jugar directamente bajo el control del oponente.

Ejemplos de cartas de Armas:







3.3. Talismanes



Los Talismanes, son cartas con diversos efectos dentro y fuera del juego, que una vez jugados, se resuelven y son puestos en el Cementerio de su dueño o en la Zona de juego que indique dicho Talismán. A diferencia de los demás tipos de cartas, los Talismanes nunca entran en juego por lo cual no pueden ser cancelados, sólo anulados.

TALISMAN

Símbolo de Talismán de la edición El Reto. Cada edición tiene su propio símbolo característico de Talismán.

A. Existen algunos Talismanes que para ser jugados requieren objetivos válidos, por lo que, luego de mostrar la carta "Talismán" en cuestión. Al momento de jugarlo deben seleccionarse los objetivos válidos para poder jugar el Talismán, de lo contrario, el Talismán no puede ser jugado y permanece en su zona de origen. Estos Objetivos son los requisitos para poder jugar un Talismán.

B. Un Talismán al ser jugado, debe resolverse completamente y ponerse en el Cementerio automáticamente o en la Zona de juego que indique la caja de texto del Talismán jugado, por lo que al final de la resolución del mismo, se considera que la carta ya se encuentra en dicha Zona.

C. Algunos Talismanes (y otros tipos de cartas) tienen la habilidad de jugarse en respuesta a un evento determinado, estas cartas se juegan y generalmente se resuelven antes que aquello a lo que responden. Estas cartas deben jugarse en ese momento específico y sólo si la información disponible para ambos jugadores indica que se podrá resolver la acción a la que se responde, entre ellas están los Talismanes de Cancelación, Prevención y Anulación.

D. Los Talismanes se resuelven durante la transición de la mano al Cementerio, por lo que si un Talismán dice "Baraja tu Cementerio con tu Mazo Castillo", ese Talismán no será Barajado en el Mazo Castillo, ya que primero se debe resolver completamente el efecto y luego se pone en el Cementerio.
Si los objetivos del Talismán o las cartas que sean afectadas por el Talismán disparan una habilidad de salida, estas serán resueltas una vez que el efecto del Talismán se haya resuelto por completo.
Si el Talismán tiene un Coste adicional que pida destruir, barajar, desterrar, subir a la Mano una carta en juego para que pueda ser jugado, la carta afectada por ese Coste adicional tiene una habilidad disparada de salida, esta se resolverá primero y luego, podrás resolver el efecto de ese Talismán.

Ejemplos de cartas de Talismanes:







3.4. Oros



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

A. Para efectos de juego, existen tres tipos de Oro:

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

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

A.3. Oros Virtuales: Estos Oros son generados por habilidades y efectos de cartas, no se consideran cartas y no existen en ninguna zona de juego. Los Oros Virtuales, a diferencia de las cartas de tipo Oro, no cuentan como Oros controlados y cualquier referencia a Oros en juego no considera a los Oros Virtuales que se encuentren generados y estos siempre duran hasta la Fase Final.



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

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

C. Los Oros virtuales pueden ser utilizados en el momento que el jugador lo requiera por ende no es necesario ocupar primero los Oros virtuales, ya que estos son de libre disposición del jugador, hay que considerar que los Oros Virtuales que no sean utilizados se pierden al finalizar el turno.

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

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

3.5. Tótems



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

A. Los Tótems pueden tener habilidades activadas, disparadas o continuas, descritas **en la sección “Tipos de habilidades”.**

B. Los Tótems permanecen en la línea de apoyo hasta que por algún efecto o una habilidad de una carta salgan del juego, a la Zona de juego que determine la habilidad o efecto de la carta jugada.



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

4. Comenzar la partida

4.1 Construcción del Mazo

Los mazos de Mitos y Leyendas se componen de 50 cartas. Cada carta puede usarse por un máximo de tres copias (cartas con el mismo nombre) a menos que indique lo contrario, como las cartas Únicas y aquellas que no tienen limite de copias. Además debes considerar el formato a jugar y las restricciones vigentes al momento de construir tu Mazo Castillo.

4.2 Antes de comenzar

Antes de comenzar la partida, se debe determinar qué jugador tendrá el primer turno del juego. Para esto se utiliza un método al azar, como lanzar una moneda a cara o cruz, lanzar un dado o cualquier método al azar que elijan los jugadores, el ganador decidirá si quiere comenzar el juego o ir segundo. Luego, los jugadores toman un Oro sin habilidad de sus Mazos Castillos y lo ponen en su Reserva de Oros, para comenzar con ese Oro en juego.
Finalmente, los jugadores barajan sus Mazos, luego cada jugador corta la baraja del jugador oponente y por último ambos jugadores roban ocho cartas de la parte superior de su Mazo Castillo.

4.3 Comienzo de la partida

Luego de Robar ocho cartas los jugadores, partiendo por quien comenzará la partida, pueden decidir quedarse con esas ocho cartas o cambiar su mano, en caso que se cambie la mano inicial, dicho jugador deberá volver a barajar su Mazo Castillo y esta vez Robar una carta menos quedándose con siete cartas en su mano. Si nuevamente no les gusta su mano, pueden cambiarla y Robar una carta menos quedándose con seis cartas, y así sucesivamente. A este proceso le llamamos Mulligan.
Una vez que ambos jugadores han terminado de hacer Mulligan, el jugador que comienza procede a jugar el primer turno, lo que se entiende como el comienzo de la partida, saltándose la Fase de Agrupación de ese turno. En el primer turno y en cada uno de los turnos siguientes el jugador activo termina su turno robando una carta de su Mazo Castillo, a menos que una habilidad o efecto no lo permita.
Luego de cada partida de una ronda, el perdedor de esa partida (incluso si la pérdida de partida fue debido a una infracción) decide si jugar primero en la siguiente partida o jugar segundo.
Si la primera partida termina en empate, la decisión de que jugador parte el siguiente juego, será decidido por el jugador que ganó el método al azar antes de iniciar la partida.
Si el empate se produce en la segunda partida, la decisión de que jugador parte el siguiente juego, será decidido por el jugador que haya perdido el primer juego.
Si el empate se produce en la tercera partida, la decisión de que jugador parte el siguiente juego, será decidido por el jugador que haya perdido el juego anterior.

5. Fases de Juego

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

A. Fase de Agrupación
B. Fase de Vigilia
C. Batalla Mitológica:
C1. Declaración de Ataque
C2. Declaración de Bloqueo
C3. Guerra de Talismanes
C4. Asignación de Daño
D. Fase Final

5.1. Fase de Agrupación

En esta Fase, las cartas de Aliado que están en tu Línea de Ataque se mueven a la Línea de Defensa y las cartas de Oro en la Zona de Oro Pagado se mueven a la Reserva de Oros. ***Las cartas se agrupan de manera automática***, no puede quedar ninguna carta "No Agrupada" a menos que sea a causa de algún efecto o habilidad que no lo permita hacerlo.

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

A. Este momento se considera como comienzo del turno. Concluyen todos los efectos que digan "hasta el próximo turno" o "hasta la próxima Fase de Agrupación" vigentes.

B. Se agrupan todas las cartas que puedan hacerlo. No se pueden agrupar las cartas de manera parcializada.

C. Se disparan y se resuelven todas las habilidades que digan "Al comienzo de la Fase de Agrupación", "En la Fase de Agrupación", "En la agrupación", "Al comienzo de cada Agrupación" o similares que hagan referencia a esta Fase.
Si una o más habilidades se disparan en la Fase de Agrupación, el jugador activo tendrá la prioridad para resolver una de sus habilidades disparadas y alternando con el jugador oponente, hasta que todas las habilidades disparadas en esta Fase sean resueltas.
Si una o más habilidades controladas por un jugador se disparan en esta Fase, ese jugador decidirá el orden que estas serán resueltas.
En este paso puedes disparar y resolver las habilidades de cartas como Monte Wudang, Ocelote del Templo, Amateratsu, Tanuki, Chen, Shojo, entre otras cartas.

D. Se pueden jugar cartas que digan que pueden ser jugadas en esta fase: "En la Fase de Agrupación" "Al comienzo de la Fase de Agrupación" o similares que hagan referencia a esta fase.

Ejemplos de cartas que se disparan y resuelven en el punto C de la Fase de Agrupación

















5.2. Fase de Vigilia

Durante la Fase de Vigilia puedes jugar tus cartas y utilizar habilidades. La primera carta que debes poner en juego 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 (a menos que un efecto o habilidad te lo permita). En esta fase también puedes jugar Armas, Tótem, 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:

A. Se disparan y resuelven todas las habilidades que hagan referencia "Al comienzo de la Fase de Vigilia"
En este paso se disparan y resuelven habilidades tales como la de **Nibelungos.**

B. El jugador activo puede en este momento poner un Oro de su mano en su Reserva de Oros.
Si realizas otra acción antes de bajar Oro en tu Fase de Vigilia, como jugar una carta o activar una habilidad, ya no podrás jugar cartas de Oro, a menos que sea por el efecto o habilidad de una carta.

C. El jugador activo puede jugar cartas o utilizar habilidades que hagan referencia a esta Fase o aquellas que indiquen puede utilizarse una vez por turno en esta Fase.

*En este paso puedes utilizar habilidades que indiquen en su texto que son una vez por turno tales como **Wangulen, Kukulcan, Shenshu Yulu, Hel, Dracula, Excalibur, Konjin, Sisiutl,** entre otras.
*Puedes activar habilidades de cartas que se encuentren en el Cementerio tales como Mosquete Puritano o Licántropos Salvajes.
*Puedes jugar cartas de tu Mano u otra Zona de juego que indiquen que pueden ser jugadas en esta Fase o sólo pueden ser jugadas en tu turno tales como **Gente Lunar, Garm, Justa, Justos por pecadores, Bai She Jian, Saimin no Jutsu,** entre otras.
*Hay habilidades que indican que sólo pueden ser utilizadas en tu Fase de Vigilia, una vez por turno, esas habilidades sólo pueden ser utilizadas una vez por turno en tu Fase de Vigilia y no una vez por turno como indican otras habilidades, algunos ejemplos de las cartas que una vez por turno en tu Fase de Vigilia pueden utilizar sus habilidades son: **Shojo, Yoritomo, Nube Roja, Hombre de Piedr**a, entre otros.

5.3. Fase de Batalla Mitológica

Esta Fase es opcional, y sólo existe si el jugador activo decide Declarar 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 Batalla Mitológica se divide en cuatro pasos, que se detallan a continuación:

5.3.1 Paso de Declaración de Ataque

5.3.2 Paso de Declaración de bloqueo

5.3.3 Guerra de Talismanes

5.3.4 Paso de Asignación de Daño

DAR PRIMERA ERA FEBRERO 2026

5.3.1 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 desde la última Fase de Agrupación de su actual controlador. **Si ningún Aliado es declarado atacante en este paso, la Batalla Mitológica termina y pasa directamente a la Fase Final.**

Este paso tiene el siguiente orden:

A. El jugador activo declara sus Aliados atacantes y los mueve de su Linea de Defensa a La Linea de Ataque.

- **A.1.** *En este paso puedes jugar cartas que cancelen el ataque como los Talismanes* ***Kawarimi, Viracocha, Juramento de los Heroes o disparar y resolver habilidades que cancelen el ataque de Aliados como la de Sirenas.***

B. Se disparan y se resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la declaración de ataque o “en respuesta de la declaración de ataque”, “cada vez que ataque” o similares.
En este paso puedes disparar y resolver habilidades tales como las de Jure Grando, Konaki Jiji, Caballo Marino, Arcabuz, Cerdo Calavera, Selena, Ion Vaduva, Hoderi, Lord Ruthven, Bo, entre otras.
C. Se pueden jugar cartas que hagan referencia “En la Declaración de Ataque” “En respuesta a un Ataque” o similares que hagan referencia a esta Fase tales como **Duelo en el Monte, Pao Chuan Fa, entre otras.**

Nota: La cancelación de ataque se realiza en el paso A.1, por ende no se podrán disparar las habilidades del punto B, los Aliados son devueltos a la Linea de Defensa, se termina la Batalla Mitológica y se pasa directamente a la Fase Final. Si sólo es cancelado el ataque de un Aliado, continua la declaración de ataque y las Fases posteriores a esta si suceden.

Ejemplos de cartas que se pueden jugar en el punto A.1 de la Declaración de Ataque



Ejemplos de cartas que pueden disparar y resolver sus habilidades en el punto B de la Declaración de Ataque.



Ejemplos de cartas que pueden jugar en el punto C de la Declaración de Ataque.



DAR PRIMERA ERA FEBRERO 2026

5.3.2 Paso de Declaración de Bloqueo

Luego de la declaración de ataque, el jugador defensor puede elegir que Aliados bloquearán a los Aliados declarados atacantes, la asignación de Aliados bloqueadores se realizan 1 a 1, es decir, un Aliado bloquea a un Aliado (a menos que una habilidad permita que un Aliado pueda bloquear a mas de un Aliado). No es obligación bloquear a los Aliados atacantes (a menos que un efecto o habilidad te obligue a hacerlo). Para efectos del juego este paso siempre ocurre luego de la "declaración de Ataque", aunque el Jugador defensor no asigne Aliados bloqueadores.

Este paso tiene el siguiente orden:

A. El jugador defensor puede declarar Aliados bloqueadores. Asignando un Aliado bloqueador a un Aliado oponente declarado atacante, a menos que una habilidad permita algo distinto (por ejemplo: puede bloquear a más de un Aliado hasta agotar su Fuerza).

- **A.1** Se pueden jugar cartas que cancelen el bloqueo de un Aliado o cartas que cancelan la Declaración de bloqueo completa. ***En este paso puedes jugar cartas como los Talismanes de El Reto Viracocha o Caleuche. Puedes disparar y resolver las habilidades que cancelen el bloqueo de Aliados como la de Sirenas.***

B. Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con la "Declaración de Bloqueo", tales como "si es declarado bloqueador", "si este Aliado bloquea", "Cada vez que bloquee" o similares que hagan referencia a este paso de la Batalla Mitológica.
En este paso puedes disparar y resolver habilidades tales como las de Rugnir, Ninige No Mikoto, Sun Wu Kung, Han Xiang Zi, Rugaru, Alimaña, Geronimo, Mascara de Tiamath, entre otras cartas.
En este paso se disparan y resuelven las habilidades de cartas como Emboscada, Wanli Changcheng, Kitsune, Mono de Hierrero, entre otras.

C. Se pueden jugar cartas que digan que pueden ser jugadas en este paso: "En la Declaración de Bloqueo" "En respuesta al Bloqueo" o similares que hagan referencia a este paso de la Batalla Mitológica.

Nota: La cancelación de bloqueo se aplica en el paso A.1, por lo cual las habilidades que se disparen en el punto B no se llevan a cabo, pero la Batalla Mitológica continua pasando a la Guerra de Talismanes.
Si sólo es cancelado el bloqueo de un Aliado, continua el paso de la Asignación de Bloqueo.

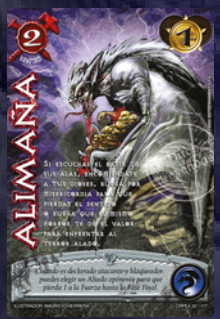
Ejemplos de cartas que se pueden jugar en el punto A.1 de la Declaración de Bloqueo







Ejemplos de cartas que pueden disparar y resolver sus habilidades en el punto B de la Declaración de Bloqueo.









5.3.3 Guerra de Talismanes

Una vez que todos los bloqueos hayan sido declarados (o ninguno), comienza la Guerra de Talismanes.
En este paso ambos jugadores pueden activar habilidades de sus cartas o jugar talismanes que no especifiquen una fase, o bien cartas que especifiquen que debe ser jugados en la “Guerra de Talismanes”.
El jugador defensor tiene la prioridad e inicia la “Guerra de talismanes”. Puede elegir hacer **una “acción”** (Jugar un Talismán o activar la habilidad de una carta) o ceder su prioridad. Se cede alternadamente entre ambos jugadores hasta que ambos decidan no jugar más Talismanes ni activar habilidades consecutivamente.
Cuando ambos jugadores deciden no jugar cartas ni activar habilidades de manera consecutiva, termina la Guerra de Talismanes pasando a la Fase de Asignación de daño.
Para efectos del juego este paso siempre ocurre luego de la “declaración de bloqueo”, aunque los jugadores no activen ni jueguen cartas.

Este paso tiene el siguiente orden:

A. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la Guerra de Talismanes”, además se pueden jugar o activar cartas que digan “Al comienzo de la Guerra de Talismanes”.

B. Pueden jugarse cartas y/o utilizarse habilidades que puedan ser usadas en esta fase tales como las que digan: "Una vez por turno" o " En Guerra de Talismanes". El jugador inactivo tiene la primera prioridad y esta se alterna entre los jugadores hasta que ambos cedan prioridad de manera consecutiva, dando termino a esta Fase del juego.
En este paso se pueden activar habilidades tales como del Oro Mu She, del Tótem Puerta del Valhalla, la del Arma Sai, de Aliados como Shenshu Yulu, Wangulen, Espino Blanco, entre otras.

Importante
Si tu oponente declara Aliados atacantes y tu primera acción es jugar un Talismán (que no sea en respuesta al ataque o bloqueo) o activas la habilidad de una carta que tengas en juego que se active en Guerra de Talismanes, ya no podrás declarar a tus Aliados como bloqueadores.
Lo mismo sucede si los Aliados atacantes eran imbloqueables y perdieron esa condición en Guerra de Talismanes, ya no podrían ser bloqueados.

Ejemplos de cartas que pueden jugar o activar sus habilidades en el punto B de la Guerra de Talismanes.









DAR PRIMERA ERA FEBRERO 2026

5.3.4 Paso de Asignación de Daño

En este paso, se calcula el daño recibido del Mazo Castillo del jugador defensor. Los Aliados declarados atacantes deben seguir en juego y en la linea de ataque para que su ataque sea efectivo. Lo mismo para los bloqueadores, deben seguir en juego y en su linea de defensa. Para efectos del juego este paso siempre ocurre luego de la "Guerra de Talismanes", aunque no queden Aliados en juego o daño para asignar.

Este paso tiene el siguiente orden:

A. Se calcula la diferencia entre las Fuerzas de cada uno de los Aliados atacantes y los Aliados bloqueadores.

A.1. Se pueden jugar cartas o utilizarse habilidades de cartas que indiquen a que "fuesen a ser Daño de combate" al Mazo Castillo oponente, tales como **Fukurukujo.**

A.2. El Mazo Castillo del jugador defensor recibe el Daño 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. Luego se aplican las reglas de Daño de Combate.

- **A.2.1.** En este paso, previo a botar cartas, se pueden jugar Talismanes o disparar y resolver habilidades de cartas que pueden ser disparadas en la Fase de Asignación de daño tales como **Bafometh, Kuyen, Atotolin, Fu Hi, Machitun** o habilidades similares que previenen o reducen el Daño de Combate al Mazo Castillo.

A.3. Se pueden jugar cartas que sean en respuesta a recibir daño de combate tales como **Arlequin** o **Tche Ma Tien**, y disparar y resolver habilidades que se puedan utilizar cuando recibas daño como **Lùjiaodão**.

A.4. Se destruyen los Aliados atacantes o bloqueadores aplicando las **Reglas de Asignación de Daño de Combate.**

- **A.4.1.** En este paso los jugadores, previo a destruir sus Aliados, comenzando por el jugador activo pueden Jugar una carta o utilizar una Habilidad de prevención a que sus Aliados sean destruidos, tales como **Tsukuyomi, Lagertha, Amor de Valkyria, Long Nian,** entre otras.
- **A.4.2.** Una vez destruidos los Aliados, comenzando por el jugador activo pueden disparar y resolver habilidades de cartas tales como **Sakura, Falso Grial**, entre otras.

B. Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con el Daño de Combate. Ejemplo: **Espada Celestial, Gareth, Persival, Las Lilim, Carmilla, Tituba, Dragón de Sombra, Coyote Rojo, entre otras.**

C. Se disparan y resuelven todas las habilidades de salida de los Aliados destruidos por daño de combate si estos la tuvieran. Por Ejemplo: **Baldur, Sif, Elfos Arqueros, Tyr, Renaud, Draco Encantado, Maugris, entre otros.**

5.3.4.1 Reglas de Asignación de Daño de Combate

▪Si el Aliado atacante tiene mayor Fuerza que el bloqueador, el Aliado bloqueador será destruido y la diferencia entre las Fuerzas de ambos Aliados son las cartas (Daño) que el jugador defensor deberá botar desde su Castillo. (El aliado atacante se considera que hizo "Daño de combate" para efectos del juego.)

▪Si ambos Aliados tienen la misma Fuerza, incluso si tuviesen fuerza cero, ambos serán destruidos y el jugador defensor no debe botar cartas de su Mazo Castillo. (Estos aliados NO hicieron "Daño de combate" para efectos del juego.)

▪Si el Aliado bloqueador tiene mayor Fuerza que el atacante, el Aliado atacante será Destruido y ningún jugador debe botar cartas de su Mazo Castillo. (Estos aliados NO hicieron "Daño de combate" para efectos del juego.)

La suma del daño asignado por cada Aliado atacante es el ***daño de combate recibido*** que pasará al Castillo del jugador defensor como un sólo daño total.

Paso A.1



Paso A.2.1



Paso A.3



Paso A.4.1



Paso A.4.2



Paso B



Paso C



5.4. Fase Final

Luego de la Asignación de Daño, comienza la Fase Final. Esta fase tiene el siguiente orden:

A. Se disparan y resuelven todas las habilidades de las cartas en juego que hagan mención: “Al comienzo de la Fase Final”, “En la Fase Final”, “Al final del turno” y todas las relacionadas a la “Fase Final” o al “Final del turno”.

-En este paso puedes disparar y resolver habilidades tales como Ebisu, Colina del Ahorcado, Ciudad de los Cesares, Yasakani, Escudo Hiperboreo, Huracán, Taranis, Peter Stumpp, entre otras.
-En este paso igual puedes disparar y resolver las habilidades de Sol, Lugat y Gigantes de Hielo.
-En este paso puedes resolver habilidades pendientes que fueron disparadas en Fases anteriores tales como Forseti, Vola, Espada de Frey, Knochen, entre otras.

B. Se pueden jugar cartas que digan: “Al comienzo de la Fase Final”, “En la Fase Final”, “Al final del turno” y todas las relacionadas a la “Fase Final” o al “Final del turno”.
En este paso puedes jugar cartas tales como: Vlad Tepes, Lothar, Tumba del Caballero, entre otras.

C. Concluyen todos los efectos vigentes de este turno que digan “hasta la Fase Final”, “Hasta el final del turno” “Durante este turno”, “Hasta la próxima Fase Final y todos los relacionados a estos conceptos.
En este paso concluyen los efectos de cartas tales como Botín Templario, Huitzipochtli, Sombra del Loa, Ataúd de Marfil, Machi, Lu Dong Pin, Claviceps Purpurea, Gente Lunar, Geronimo, Sko´yo, entre otras.

D. El jugador activo Roba una carta de su Mazo Castillo.

E. Se chequea el número de cartas en la mano del jugador activo, si excede el límite de cartas en mano (8 cartas), ese jugador descarta hasta alcanzar el límite de cartas en mano y termina su turno.

Cartas que disparan y/o resuelven sus habilidades o efectos en la Fase Final, paso A.



Cartas que se pueden jugar en el paso B.



Habilidades y efectos que concluyen en la Fase Final, paso C.



6. Jugar Cartas

6.1. Jugar una Carta

Jugar una carta implica pagar su coste (si lo tiene) y mostrarla. Si la carta es un Aliado, Arma, Oro o Tótem, después de jugarla, se coloca en juego. La carta permanecerá en juego hasta que un efecto de otra carta o habilidad haga que salga del juego, ya sea destruyéndola, desterrándola, barajándola o devolviéndola a la mano, entre otros. Si la carta es un Talismán, luego de resolverse, se coloca en el Cementerio, a menos que se indique lo contrario.

Para jugar una carta, deben cumplirse las condiciones del juego, como que la carta esté en la zona correcta, sea la fase adecuada, no existan prohibiciones, etc. Además, deben cumplirse las condiciones específicas de la carta, como tener los objetivos necesarios, cumplir con requisitos, etc. de lo contrario no podrá jugarse.

Los pasos para jugar una carta son:

A. Mostrar la carta y declarar de manera verbal la carta que se jugará, se seleccionan los objetivos en caso de ser necesarios, se verifican los requisitos y si es que se cumplen las condiciones para jugar la carta y se elige el efecto que vas a realizar en caso de ser necesario.

B. Pagar los costes asociados. El coste de la carta se calcula así:

1. Al coste impreso en la carta se le suma los costes adicionales de Oro, si los hay.
2. Restar las reducciones de costes de Oro, si las hay.
3. El resultado es la cantidad de Oro a pagar.
4. Sumar los costes adicionales, si es que los tiene la carta jugada o si los hay por habilidades o efectos de otras cartas . Estos se indican en textos como: “Para que esta carta entre en juego” o “Para jugar esta carta”, y deben pagarse para jugarla.

C. En este momento, la carta se considera jugada. Se disparan y resuelven todas las habilidades que se disparen al "jugar una carta", tales como **Bruja Lobo, Yotunheim, Vor, Salem,** entre otras.

D. Un jugador puede jugar una carta de "Anulación" (**Flechero, Soztna, Controlar Enredadera**, entre otras) o disparar una habilidad de Anulación (**Nanna, Niamh, Armadura Dorada,** entre otras), enviando esa carta al Cementerio del dueño de la carta jugada o jugar una carta “en respuesta” con textos que digan: "en respuesta", "cuando una carta sea jugada", “cuando tu oponente juegue una carta” o similares que interactúen cuando una carta sea jugada (**Posesión Mayor, Vientos del Ragnarok,** entre otras). En este caso la carta entra en juego, pero sin su habilidad.

Cada jugador puede usar sólo una carta de "Anulación" o una carta en “Respuesta” por carta jugada.

E. Si la carta no es anulada, se procederá a entrar en juego y se resolverla según su tipo:

- Arma: Se colocará en el portador objetivo seleccionado en el punto A.
- Oro: Se colocará en la Reserva de Oro.
- Aliado: Se ubicará en la Línea de Defensa.
- Tótem: Se colocará en la Línea de Apoyo.
- Talismán: Su efecto se resuelve por completo y luego se enviará al Cementerio de su dueño.

Nota: Estas cartas pueden ser enviadas a otras zonas de juego si alguna habilidad específica lo indica.

F. Comenzando por el oponente y de manera intercalada, cada jugador podrá jugar sólo una carta decancelación (Marca de Tigre) o utilizar una habilidad de cancelación (Shiro Amakusa). Recordar que el efecto de los Talismanes no puede ser cancelado.

G. Si ningún jugador cancela la habilidad, está se considera utilizada y en ese momento el efecto se libera de la fuente. El Jugador Activo tiene la primera prioridad para resolver una habilidad a su elección y luego la prioridad pasa al oponente, y así sucesivamente hasta que se resuelvan todas las habilidades Disparadas o Activadas.

H. Comenzando por el oponente y de manera intercalada, cualquier jugador podrá prevenir el efecto sobre el objetivo u objetivos válidos, ya sea jugando o disparando efectos de prevención. (**Amor de Valkyria, Tsukuyomi, Long Niam, Campesina, Lagertha, Tótem de Conejo**, entre otras).

7. Tipos de habilidades

Las habilidades se clasifican según cuándo se pueden utilizar. A grandes rasgos, en una fase como la Vigilia o Guerra de Talismanes, podemos encontrar habilidades que se pueden utilizar en cualquier momento a voluntad de su controlador (activadas), habilidades que se pueden utilizar sólo en instantes determinados (disparadas) o habilidades que ejercen un efecto permanente durante la fase (continuas). También existen algunas habilidades de construcción de mazo, por ejemplo la habilidad Única o “Puedes tener más de tres copias de esta carta en tu Castillo”.

7.1 Habilidades Activadas:

Son aquellas habilidades que requieren el pago de un Coste para ser activadas, siendo el controlador el que paga el coste o declara la acción activadora que está especificada está dentro de su caja de texto. Las habilidades activadas siempre son opcionales y es el controlador de dicha habilidad el cual decide cuándo utilizar la habilidad. Una habilidad activada se caracteriza por poseer en su redacción: “Puedes pagar X Oros para hacer un efecto Y”, “Una vez por turno puedes hacer X”, entre otras.

Ejemplo 1: Con el Aliado **Drácula,** una vez por turno, puedes pagar un Oro para que tu oponente bote 1 carta de su Mazo Castillo. Luego, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Ejemplo 2: Con el Oro **La Saga de Volsung**, En tu Fase de Vigilia puedes pagar este Oro para utilizar su habilidad activada y generar 2 Oros para jugar Armas.

Ejemplo 3: Con el Tótem **Tótem de Serpiente**, una vez por turno en tu Fase de Vigilia, tu oponente bota tantas cartas como Aliados controle.

Ejemplo 4: Con el Arma **Escudo de Guerra**, sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes barajar tantas cartas de tu Cementerio como Coste tenga el Aliado portador.

Algunos ejemplos de cartas con habilidades activadas









DAR PRIMERA ERA FEBRERO 2026

7.2 Habilidades Disparadas:

Son aquellas habilidades que se disparan cuando se cumple la 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. Una habilidad disparada se identifica a través de las palabras “Cuando entra en juego destruye X”, “Cuando sea destruido hace X”, “Cuando entra en juego muestra X para hacer Y”, “Cada vez”, “Cuando entra busca X en una Zona de juego Y”, entre otras. Hay cartas que su habilidad disparada se resuelve en una fase determinada del juego. Y otras que disparan su habilidad en una Fase del juego y su efecto queda por resolverse en otra, aunque estas cartas salgan del juego o que su habilidad una vez disparada perdurará hasta la Fase final.
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.

Ejemplo 1: Con el Arma **Espada de Frey**, que indica que cada vez que su portador ataque (Fase de declaración de ataque), podrás robar una carta en tu Fase Final. Con esta habilidad disparada, robarás la carta en tu Fase Final, incluso si el Aliado portador de Espada de Frey sale del juego en Guerra de Talismanes, por que ya disparó la condición de que el Aliado portador sea declarado atacante en este turno.

Ejemplo 2: Con el Oro **Bafometh**, que en la Fase de Asignación de daño puedes destruir este Oro para que un Aliado oponente no haga daño de Combate a tu Mazo Castillo este turno. Este Oro necesitará de un elemento disparador para utilizar su habilidad disparada, en este caso que un Aliado oponente vaya hacer daño de Combate a tu Mazo Castillo.

Ejemplo 3: Con Aliados como **Solomon** que debes mostrar un Aliado de tu Mano como requisito para poder disparar su habilidad de entrada. Si no tienes Aliados para mostrar desde tu Mano, estos Aliados pueden entrar en juego, pero no podrán disparar su habilidad de entrada.

Ejemplo 4: Con Aliados como **Thor y Dragón Medieval**, que cuando entran en juego, con su habilidad disparada destruyen 2 Aliados oponentes en juego, deben ser 2 Aliados si hay objetivos validos en juego, no puedes destruir uno sólo. Si no hay Aliados como objetivos validos, estos Aliados igual podrán entrar en juego, pero su habilidad disparada se resolverá en un 0%.

Cuando una carta sale del juego y esta tiene una habilidad disparada de salida, su habilidad será disparada por quien es el controlador de la carta desde el juego cumpliendo los requisitos para poder disparar esa habilidad y será resuelta una vez que llegue a la Zona de juego correspondiente al dueño de la carta.

Dejaremos algunos ejemplos para especificar mejor aún estas interacciones.

Ejemplo 1: Con Aliados como **Carcancho** que cuando es destruido puedes jugar un Aliado Bestia de Coste 1 o menos sin pagar su Coste desde tu Cementerio, para que su controlador pueda disparar su habilidad desde el juego debe tener al menos 1 Aliado de raza Bestia de Coste 1 o menos y al momento de resolver su habilidad una vez que llegue al Cementerio de su dueño, puedes jugar un Aliado de Coste 1 o menos de raza Bestia que encuentres en tu Cementerio, incluso uno que haya sido destruido junto a **Carcancho**.
Lo mismo aplicaria para el Aliado Criaturas **Ao Guang**.

Ejemplo 2: Cuando los Aliados **Marduk o Drácula** salen del juego, su controlador dispara su habilidad desde el juego, pero será resuelta una vez que lleguen a la zona de juego de su dueño, por ejemplo si les juegan un **Horus**, robarán una carta una vez que hayan sido barajados en el Mazo Castillo de su dueño.

Algunos ejemplos de cartas con habilidades disparadas



7.4 Habilidades Continuas:

Son aquellas habilidades cuyo efecto es constante, que las pueden limitar tanto habilidades de otras cartas y/o condiciones de juego, como la propia habilidad. La manera de identificar una habilidad continua es a través de la palabra “Mientras”, que hace referencia a las condiciones necesarias para que funcione la habilidad. La condición básica para que funcione una habilidad es que la carta esté en juego, por lo tanto, se asume que el término “mientras esté en juego” y similares no serán expuestos en la caja de texto de algunas cartas.
A las habilidades continuas no se les puede responder con una habilidad de cancelación.

Ejemplo 1: Las Armas que tienen habilidades continuas como **Tetsu-Bishi** que su portador tiene Fuerza 0, aunque reciba bonificaciones posteriores de haber jugado el Arma, prevalecerá la habilidad continua de esta Arma, por lo cual el Aliado siempre tendrá 0 de Fuerza y en el caso de **Ballesta** que también tiene una habilidad continua, el Aliado portador no podrá atacar ni bloquear mientras porte esta Arma, a menos que esta Arma pierda su habilidad o salga del juego.

Ejemplo 2: Hay Aliados como **Buda Thatagada** que cuando entra en juego sube una carta oponente que no sea Oro a la Mano de su dueño. Mientras este Aliado este en juego esa carta no puede ser jugada por tu oponente. La segunda habilidad de este Aliado es continua mientras esté en juego o hasta que pierda su habilidad por el efecto o habilidad de otra carta, por lo cual si pierde su habilidad, tu oponente podría volver a jugar la carta subida a la Mano.

Ejemplo 3: Con el **Tótem del Pájaro de Trueno**, que mientras este en juego, los jugadores sólo pueden declarar ataque con un Aliado. Esta habilidad continua afectará a ambos jugadores mientra este Tótem esté en juego, ya que los jugadores sólo pueden declarar ataque con un sólo Aliado por turno.

Ejemplo 4: Hay habilidades continuas que se activarán en una Fase especifica del juego, como lo son las de **Izanami, Huang Zhong**, entre otras, que mientras esten en juego los demás Aliados que controles de la raza Kami y Campeón respectivamente no pueden ser afectados por talismanes durante la batalla mitológica, al ser una habilidad continua estos Aliados si pierden su habilidad o salen del juego o cambian de controlador, los demás Aliados de esas razas puede ser afectados por Talismanes durante la Batalla Mitológica.

Existen cartas que, ya sea por su propia Habilidad, o por alguna Habilidad o efecto de otra carta, tienen la condición de que sólo una copia de dicha carta pueda estar en juego. Estas cartas poseen en su Habilidad los textos **“sólo puedes tener una copia de esta carta en juego”**, **“no puedes tener más de una copia de esta carta en juego”**, **“sólo puedes tener una “nombre carta” en juego”**, entre otros similares. Todos estos textos hacen referencia a tener sólo una copia de esta carta en juego, por lo que el Controlador de aquella carta con dicha Habilidad no puede jugar ni ganar el control de otra copia de la misma carta.
Si en algún momento del juego controlas 2 o más copias de una carta con el mismo nombre y que posean dicha Habilidad, el Controlador deberá resolver inmediatamente esta acción dejando 1 copia en juego y poner en el Cementerio de su Dueño las copias restantes. Para efectos del juego, se considera que dichas copias restantes “salen del juego”, están siendo destruidas, por lo cual pueden utilizar sus Habilidades disparadas de salida cuando son destruidas, en caso de tenerlas.

Algunos ejemplos de cartas con habilidades continuas



Algunos ejemplos de cartas con habilidades continuas que sólo puedes tener una en juego.



7.5 Habilidades o efectos que barajan cartas del cementerio en el Mazo Castillo.

Cada vez que barajes cartas desde tu Cementerio a tu Mazo Castillo, debe ser la cantidad exacta según lo que indique la carta con su habilidad disparada o activada, o cuando se juegue y se resuelva el efecto de un Talismán la cantidad que indique dicho Talismán. No puedes barajar menos cartas que la cantidad indicada en la habilidad de la carta jugada a menos que su habilidad diga “baraja hasta X cartas”, debe ser la cantidad exacta.
Cada vez que barajes cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, esas cartas deben ser mostradas a tu oponente.

Ejemplo 1: Con **Hidromiel** debes elegir 3 cartas de tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo. Luego, roba 2 cartas. En este caso deben ser 3 cartas a barajar no pueden ser menos.

Ejemplo 2: La habilidad de **Lautaro** indica que cuando entra en juego, puedes barajar hasta 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, en este caso puedes barajar 1, 2 o 3 cartas.

Ejemplo 3: Con el Aliado **Morgause**, que cuando entra en juego, puedes descartar 1 carta de tu Mano para barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, para disparar la habilidad de entrada de este Aliado, debes tener al menos 3 cartas en tu Cementerio, si tienes 2 o menos, no podrás disparar su habilidad. Si cuentas con al menos 3 cartas en tu Cementerio, puedes disparar su habilidad y al momento de resolverla puedes incluir dentro de las 3 cartas a barajar la carta descartada por la habilidad disparada de entrada de Morgause.

Ejemplo 4: Con Aliados como **Kemsa** que cuando es destruido, puedes barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, para poder disparar su habilidad de salida su controlador debe tener al menos 3 cartas en su Cementerio y una vez que este Aliado llega al Cementerio de su dueño, quien era su controlador podrá resolver su habilidad, barajando 3 cartas de su Cementerio en su Mazo Castillo, dentro de esas 3 cartas podrá incluir a **Kemsa** si se encuentra en tu Cementerio al momento de resolver su habilidad.
Lo mismo aplica para habilidades de cartas como **Gnomo, Madre Superiora, Caballo Pesadilla**, **Cipatonal y Oxmoco**, entre otras.

7.6 Habilidades de Construcción

Las habilidades de construcción son fáciles de reconocer, ya que no tienen un efecto que sólo se utilice en un instante del juego si no que son habilidades que sirven en la construcción de las 50 cartas que componen tu Mazo Castillo. Por ejemplo la habilidad Única o “Puedes tener más de tres copias de esta carta en tu Castillo”.

Ejemplo 1: Con las Armas **Katana y Cinturon de Thor**, puedes tener más de 3 copias de cada Arma en tu Mazo Castillo, por lo cual puedes llevar 5 o 7 copias de cada Arma si quieres, según la cantidad que se adecue mejor a tu estrategia de juego.

Ejemplo 2: Los Talismanes **Madre de Dragones y Sangre de Dragón** que son cartas únicas, sólo puedes llevar una copia de estas cartas en tu Mazo Castillo.

7.7 Resolución de múltiples Habilidades Disparadas

Si en algún momento del juego se disparan múltiples efectos o habilidades simultáneamente, el Jugador Activo tendrá la primera prioridad y luego pasará la prioridad a su oponente, así será sucesivamente hasta que se resuelvan todos los efectos disparados. En caso de que se disparen dos o más efectos o habilidades controlados por un mismo jugador, éste escogerá el orden de que se vayan resolviendo.

Ejemplo 1: Al momento de jugar un **Bjorn Ragnarsson** teniendo una **Horda Barbara** en juego, el jugador controlador de ambas cartas decidirá si jugar primero el Aliado por la habilidad de **Bjorn Ragnarsson** o barajar un Aliado Bárbaro del Cementerio a tu Mazo Castillo por la habilidad del Oro **Horda Barbara**.

Ejemplo 2: Jugador 1 juega un **Maelstrom** eligiendo Aliado, teniendo en juego un **Drácula** y una **Mercy Brown**, jugador 2 tiene un **Satiro** y un **Caballo Pesadilla** en juego.
a. Primero se resolverá el Talismán por completo, barajando todos los Aliados en el Mazo Castillo de su dueño.
b. Los Aliados disparan sus habilidades desde el juego, si estan los requisitos para poder hacerlo.
c. Se resuelven las habilidades disparadas pendientes de los Aliados barajados por el Talismán **Maelstrom.**
d. El jugador activo tendrá la primera prioridad para resolver una habilidad disparada de salida pendiente a su elección, luego alternará con su oponente y así sucesivamente hasta que todas las habilidades se hayan resuelto.

7.8 Habilidades de Autoreferencia

Una carta puede ser usada para pagar el Coste de activación de su propia habilidad o puede disparar su habilidad de entrada sobre si misma. Este termino se llama Autoreferencia. Cuando una carta puede autoafectarse o puede ser usada para pagar el Coste de su misma habilidad, decimos que es un efecto autoreferente. El concepto de autoreferencia aplica para habilidades continuas, disparadas y activadas.
Es requisito para utilizar una habilidad que la fuente del efecto esté en juego al momento de pagar los costes de utilización de dicha habilidad, pero una vez pagados los costes de utilización, la permanencia o no de la fuente en el juego se vuelve irrelevante para la resolución del efecto y este se resuelve de igual manera.

Ejemplo 1: Con **Morgana** puedes activar su habilidad destruyendo a un Aliado que controles, ya sea a otro Aliado o a la misma **Morgana** para destruir un Aliado oponente.

Ejemplo 2: Con **Dhampir** puedes hacer objetivo al mismo Dhampir con su habilidad disparada de entrada de subir un Aliado en juego a la Mano de su dueño para que tu oponente bote 2 cartas.

Ejemplo 3: Con **Brujo de Salamanca**, puedes destruir un Tótem o un Aliado que controles (incluyendo a este Aliado), para que tu oponente bota 3 cartas de su Mazo Castillo. Luego, puedas robar 1 carta de tu Mazo.

7.9 Habilidades de búsqueda con alternativas de zonas juego

Hay cartas que tienen habilidades de búsqueda en más de una Zona de juego, por lo cual debes indicar a tu oponente en que zona de juego realizarás la búsqueda. Si al buscar en la zona indicada, fallas la búsqueda no podrás optar por la otra opción que te daba la habilidad disparada o activada o el efecto del Talismán jugado.

Ejemplo 1: Con el Aliado **Oni**, cuando entra en juego puedes buscar una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerlo en tu Mano. Si decides buscar en tu Mazo Castillo y al realizar la búsqueda no encuentras ninguna copia de este Aliado, no podrás buscar posteriormente en tu Cementerio una copia de este Aliado.

Ejemplo 2: Con el Arma **Pala de Monje**, cuando entra en juego debes indicar donde realizarás la búsqueda de las 2 Armas, si en tu Mazo Castillo o en tu Cementerio, antes de realizar la búsqueda de las 2 Armas.

7.10 Habilidades de búsqueda con alternativas de tipo de carta

Hay cartas con habilidades que te permiten realizar una búsqueda en una determinada Zona de juego entregándote más de una alternativa del tipo de carta a buscar, por lo cual antes de realizar la búsqueda debes indicar a tu oponente, cual será el tipo de carta a buscar.

Ejemplo 1: Con el Aliado **Cernunno** que te permite realizar una búsqueda en tu Mazo Castillo Castillo, dando más de una alternativa de tipo de carta a buscar, antes de realizar la búsqueda e intervenir el Mazo Castillo, deberás indicar que tipo de carta buscarás con la habilidad de este Aliado, ya sea Oro o Talismán para poner la carta buscada en el tope de tu Mazo Castillo. Lo mismo aplica para el Aliado **Corot** que permite buscar un Tótem o un Arma de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano, debes indicar que tipo de carta buscarás antes de intervenir tu Mazo Castillo.

Cada vez que busques una carta de un tipo especifico, esta debe ser mostrada al oponente.

7.11 Búsqueda Fallida

Cuando la habilidad de una carta te indique que puedes o debes buscar un tipo de carta en una Zona de Juego determinada y realizas la búsqueda sobre todo en tu Mazo Castillo que es un Zona de juego privada, y no encuentras alguna copia de la carta buscada o del tipo de carta buscada, se entiende que es una búsqueda fallida. Al no poder completar esta búsqueda, debes mencionar al oponente que no hay copias o cartas del tipo buscado. Debes entregar información fidedigna a tu oponente sobre esa búsqueda fallida y no fallar a propósito. Si tu oponente queda con dudas puede pedir a un juez para que verifique dicha información.
Cuando juegues cartas como Diamante Turquesa, Hadas, 47 Ronin, entre otras y hay información disponible en las Zonas publicas del juego como el Cementerio, Destierro, Reserva de Oros, Oro pagado, Linea de Apoyo, Linea de Defensa y Linea de Ataque, y sabes que fallarás la búsqueda no debes intervenir tu Mazo Castillo.

7.12 Habilidades de cancelación

Cancelar es la acción de evitar que una carta cumpla el efecto de su Habilidad. Al Cancelar una carta, ninguno de los efectos de la Habilidad cancelada se cumple, y ninguna Habilidad que se relacione con el efecto cancelado puede utilizarse. La cancelación sólo funciona para Habilidades Disparadas y Habilidades Activadas de cartas en juego, al momento de su Activación o Disparo. Cancelar una habilidad implica que esa habilidad no se resolverá y quedará sin efecto, y todos los costes pagados para activar dicha habilidad no se recuperarán.

Ejemplo 1: Si con **Marca de Tigre** cancelas la habilidad de **Templo de Tenochtlitlan**, el Tótem de igual manera debe ser desterrado ya que es parte del Coste de activación de esta carta y lo que cancelas es su efecto de destruir una carta oponente que no sea Oro. No puedes cancelar la habilidad que tiene este Tótem de poder jugarse desde el Cementerio, ya que **Marca de Tigre** sólo cancela habilidades dentro del juego.

Ejemplo 2: Con **Marca del Tigre** podrás cancelar la habilidad activada de un Tótem, por ejemplo del **Tótem de Serpiente**, aún estando el Aliado **Nguencuyen** en juego, ya que al cancelar evitas que la habilidad activada se resuelva y al cancelar con el Talismán **Marca de Tigre** no estas afectando al Tótem en si.

Si una carta oponente tiene más de una habilidad disparada o activada sólo puedes cancelar una de ellas. sólo para tener presente los Talismanes no pueden ser cancelados, ya que estos cumplen su efecto y luego van al Cementerio de su dueño o a la Zona de juego que indique su habilidad, no se consideran cartas en juego.

Sólo puedes jugar una carta de cancelación por habilidad disparada o activada en caso que una primera cancelación sea anulada por tu oponente no podrás jugar una segunda carta para cancelar el mismo efecto.

7.13 Habilidades de prevención

La prevención, es la acción de evitar que un efecto se cumpla sobre una (o más) carta(s) en juego, un (o más) tipo(s) de carta, un (o más) jugador(es), Zona de juego o fase(s) del juego. Sin embargo, la Habilidad de Prevenir no impide que la carta utilice sus demás Habilidades, que estén separadas por punto aparte o seguido, pero si afectará a aquellas habilidades que dicen “luego”, “para”, “y”, etc., en las cuales la segunda parte del efecto depende de que la primera parte del efecto sea resuelta en su totalidad, por lo cual no podrán utilizar ese segundo efecto. La Prevención funciona como una especie de “escudo” que protege a su Objetivo.

Ejemplo 1: Con el Aliado **Lechuza Lunar,** que puedes destruir otra carta que controles que no sea Oro para prevenir que este Aliado salga del juego. Ante un Talismán masivo como un **Stribog**, puedes destruir otra carta en juego que controles que no sea Oro para prevenir que **Lechuza Lunar** sea destruida, incluso uno de los Aliados que será destruido por **Stribog**.

Ejemplo 2: Con las cartas **Armadura de Valkyria** y **Tótem de Conejo**, que al ser desterrada o destruido respectivamente, al disparar sus habilidades prevendrán que un Aliado sea destruido, por lo cual ese Aliado no sale del juego y no puede disparar habilidades de salida si las tuviera.

Ejemplo 3: Hay Aliados tales como **Lagertha, Campesina, Tsukuyomi** que pueden prevenir a que otro Aliado que controles sea destruido o barajado, puedes disparar su habilidad aunque estos Aliados también esten siendo afectados, por ejemplo en caso que tu oponente juegue un **Maelstrom** y elija Aliado, puedes barajar a **Tsukuyomi** para prevenir que otro Aliado Kami que controles sea barajado y en el caso de **Lagertha o Campesin**a las puedes desterrar para prevenir que otro Aliado que controles sea barajado.

Algunos ejemplos de cartas con habilidades de prevención







7.14 Habilidades de anulación

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

Ejemplo 1: Con Aliados como **Niamh o Nanna** que deben ser destruidas para anular una carta de Aliado o Talismán respectivamente, debes destruirlas enviándolas al Cementerio para que se cumpla su habilidad de anulación que especifica su caja de texto, la carta anulada ya sea un Aliado o un Talismán es enviada al Cementerio de tu oponente.

Ejemplo 2: Hay anulaciones como **Controlar Enredadera** que te dan la alternativa de anular mas de un tipo de carta y de un Coste en especifico, en este caso un Arma de Coste 4 o menos o un Talismán de Coste 4 o menos.

Ejemplo 3: Hay anulaciones que deben ser jugadas cuando una acción realizada por tu oponente lo permita, tal como lo es **Poder del Relampago** que sólo podrá ser jugada cuando tu oponente juegue una carta sin pagar su Coste, este Talismán no anula la carta que juega la carta sin pagar su Coste si no que anula la carta que esta siendo jugada sin pagar su Coste, por lo cual si es un Talismán esa carta no cumple si efecto y si es un Aliado, Arma o Tótem no entra en juego y es enviada al Cementerio de su dueño.

Ejemplo 4: Hay cartas de anulación como **Modranicht, Lllamada Feerica, Xing Yi Quan, Controlar Enredadera, Constantine III, Armadura Dorada,** entre otras, que anulan otras cartas de un Coste determinado o un rango determinado, en caso que una carta se juegue con una reducción de Coste o sin pagar su Coste, siempre prevalecerá el Coste impreso de esa carta al momento de querer jugar una de las anulaciones mencionadas.

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

Sólo puedes jugar una carta de anulación (**Flechero o Xin Yi Quan)** o disparar una habilidad de anulación (**Nanna**) por una carta jugada, no puedes responder con una segunda carta de anulación sobre la misma carta en caso que la primera haya sido anulada o cancelada.

Algunos ejemplos de cartas con habilidades de anulación



DAR PRIMERA ERA FEBRERO 2026

7.15 Habilidades de cartas que tienen un luego en su caja de texto

Hay cartas que contienen más de una habilidad en su caja texto y si esas cartas dicen “Haz X, luego haz Y”, “Puedes hacer X, luego puedes hacer Y”, entre otras, debes haber podido realizar X de manera exitosa en su totalidad para realizar Y. Por lo cual dependen que hayas resuelto por completo la primera habilidad o efecto si luego quieres resolver una segunda habilidad que tengan dichas cartas o tengas que resolver su segundo efecto por la habilidad que tenga la carta jugada. Ese segundo efecto que es acompañado con un “Luego”, no es parte del requisito para jugar la carta y se resolverá en la medida de lo posible.

Ejemplo 1: Con el Aliado **Beerwolf,** que cuando entra en juego baraja 2 Aliados oponentes en juego. Luego descarta 2 cartas de tu Mano. Ese luego se cumplirá dentro de lo posible, ya que si no tienes cartas en tu Mano de igual manera puedes jugar este Aliado y disparar su habilidad ya que no es requisito para jugar este Aliado el descartar 2 cartas de tu Mano. Si uno de los Aliados objetivo por la habilidad de Beerwolf es prevenido que sea barajado o que salga del juego, no deberás descartar cartas de tu Mano, aunque para disparar su habilidad se encontraban 2 Aliados como objetivo valido, su efecto no se cumple al 100% al ser uno de esos Aliados prevenido.

Ejemplo 2: Con el Talismán **Fuente de Mimir,** que destruye una carta en juego que no sea Oro, Luego puedes robar 1 carta. Si la carta objetivo es destruida, puedes robar 1 carta. Si la carta objetivo es prevenida que sea destruida, no puedes robar 1 carta por el efecto de este Talismán, ya que no se resolvió su primer efecto.

Ejemplo 3: Si con Aliado Chamán **Antu** haces objetivo a una carta oponente de Coste 3 o menos y esta es prevenida que salga del juego por ejemplo con el Talismán **Long Niam. L**a segunda habilidad de **Antu** de barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, aunque controles 1 o más Tótem no podrá ser resuelta debido que su primera habilidad no fue resuelta en su totalidad al ser prevenida por tu oponente.

Ejemplo 4: Con Talismanes como **Shuai Jiao y Forma Voladora**, donde primero le quitan la habilidad a un Aliado o a las cartas del Coste escogido respectivamente y luego estas son destruidas. En el caso que el Aliado objetivo o una o más cartas afectadas por **Forma Voladora** sean prevenidas, esas cartas quedan sin su habilidad hasta la Fase Final por el primer efecto que tienen estos Talismanes.

Ejemplo 5: Con Talismanes como **Bayard, Robar el Fuego y Sangre de Dragón** que tienen un primer efecto y además un segundo efecto acompañado por un “Luego”, ese segundo efecto se cumplirá siempre y cuando se cumpla el primer efecto en su totalidad y se den las condiciones de juego para cumplir ese segundo efecto. El segundo efecto no es requisito para jugar estos Talismanes, ya que sólo se podrán resolver si las condiciones de juego lo permiten.

*Con **Bayard**, puedes subir una carta que controles a la mano de su dueño, incluso si no tienes cartas en tu Cementerio para barajar, pero si tiene si tienes 2 o más cartas estas deben ser barajadas.

*Con **Robar el Fuego,** puedes jugarlo para desterrar una carta del Cementerio oponente, incluso si no tienes cartas en tu Cementerio para barajar, pero si tienes 2 o más cartas, debes barajar 2.

*Con **Sangre de Dragón,** puedes jugar este Talismán para poner un Aliado en juego en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño, aunque no controles Aliados, pero si tienes uno debes escogerlo para que no salga del juego hasta la Fase Final.

Ejemplo 6: Con **Hodur** cuando entra en juego y eliges un Aliado objetivo oponente y este es prevenido de que sea barajado o que salga del juego. **Hodur** luego no podrá copiar su Fuerza, Raza, Nombre, el Coste y tampoco podrá copiar su habilidad debido que ese Aliado fue prevenido que saliera del juego, por lo cual como no se cumplió la primera habilidad de **Hodur** no se cumplirá la segunda que viene acompañada por un Luego.







7.16 Habilidades de reducción de Coste

Si una Habilidad o efecto de una carta “reduce el Coste de X”, esta reducción de Coste sólo se aplica al momento de jugar la carta, ya que para efectos de juego siempre prevalecerá el Coste impreso que tenga la carta, ya que las cartas entran en juego con su Coste impreso.
En cualquier Zona de Juego y fuera de él, las cartas mantienen su Coste impreso, a menos que una Habilidad o efecto especifique lo contrario.

Importante: Las reducciones de Coste en Primera Era se aplican hasta un mínimo de 0.

Ejemplo 1: En caso de Aliados de raza Chamán que pueden reducir en 1 su Coste por la habilidad del **Tótem de Águila** mientras estos Aliados permanezcan en juego, para efectos del juego se considera el Coste impreso que tengan y no el coste pagado al jugar dichos Aliados. Si se juega el Talismán **Forma Voladora**, sólo afectará a las cartas del Coste elegido, más allá que en juego hayan Aliados de raza Chamán jugados reduciendo su Coste.

Ejemplo 2: Cuando juegues el Talismán **Láohú Qiánfúzhe (Tigre) o Yémá Tiáo Jián (Caballo)** y lo haces desterrando un Aliado Kami de tu Mano, que permite que juegues esos Talismanes reduciendo su Coste en 2 Oros, no podrás jugar **Xing Yi Quan** (Anula un Talismán de coste 3 o menos), para anular dichos Talismanes, ya que para efectos del juego prevalecerá el Coste impreso de estos Talismanes, que es Coste 4.

7.17 Habilidades que interactuen con cierta cantidad de cartas de tu Mazo Castillo

Cualquier jugador puede contar las cartas de cualquier Mazo Castillo, pero el número de cartas en un Mazo no debe ser tomado en cuenta para ningún efecto de juego a menos que se especifique lo contrario.
En caso de habilidades de cartas que en su habilidad o efectos indiquen que debes interactuar con un número exacto de cartas de tu Mazo Castillo y al contar o al resolverlas tienes una cantidad menor, no podrás jugarlas y/o resolver el efecto de dicha carta, ya que debes cumplir el 100% de los requisitos para poder jugar esa carta.

Ejemplo 1: Con el Talismán **Subir el Volcán** que muestras las 4 primeras cartas de tu Mazo Castillo y puedes elegir un Aliado y ponerlo en tu Mano, no podrás jugarlo o resolver su efecto si en tu Mazo Castillo tienes una cantidad menor de cartas (1, 2 o 3). Esta misma regla aplicaría con el Talismán **Sombra Hambrienta**.

Ejemplo 2: Con el Aliado **Lytir**, puedes mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pones una en tu Mano, otra en el tope y la tercera en tu Cementerio. No podrás disparar su habilidad al entrar en juego, si tienes una o dos cartas en tu Mazo Castillo. Esto mismo aplicaría para habilidades como del Aliado **Adivina** o el Oro **Cazadores implacables.**

Ejemplo 3: Con el Talismán **Kitsune Tsuki** donde tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo por cada Oro que controle, si este controla 7 Oros y en su Mazo Castillo sólo le quedan 3 cartas, este Talismán se resolverá normalmente botando cartas de una en una y en este caso tu oponente pierde ese juego al quedarse con 0 cartas en su Mazo Castillo.
Lo mismo sucede con el Talismán **Ataque Relampago** que bota las primeras 4 cartas del Mazo Castillo oponente, de igual manera puede ser jugado si a tu oponente le quedan 2 cartas en su Mazo Castillo.

7.18 Habilidad o efectos de reemplazo

Hay cartas que tienen habilidades de reemplazo que cuando se cumple algún requisito para disparar uno de sus efectos, puedes elegir que se resuelva otro efecto o habilidad que tenga esa carta. En otros caso el efecto de reemplazo será por las condiciones del juego y el estado de este.

Ejemplo 1: Con el Aliado **Fukurukujo** cuando este Aliado fuese hacer daño de combate, puedes elegir su efecto de reemplazo con el cual puedes descartar 2 cartas de la Mano oponente en vez de hacer daño de combate.

Ejemplo 2: Con el Aliado **Sjotrollet** cuando disparas su habilidad de entrada y al mostrar la primera carta de tu Mazo Castillo y esta es un **Haugtrold** y ya tienes uno en juego, tendrás que utilizar su habilidad de reemplazo que sería poner esa carta en tu Mano. Lo mismo sucede cuando la carta mostrada no es un Aliado, va a la Mano de ese jugador.

7.19 Habilidades de Aliados que pueden atacar cuando entran en juego

"Puede atacar cuando entra en juego" es una habilidad continua que tienen algunos Aliados o que ganan por el efecto o habilidad de otra carta, lo que permite que puedan ser declarados atacantes el turno que estos Aliados entraron en juego, sin tener que pasar por una Fase de Agrupación del controlador.
Cuando estos Aliados cambian de controlador, esos Aliados deben pasar por una Fase de Agrupación para que puedan volver a ser declarados atacantes, ya que no están entrando en juego nuevamente solamente están cambiando de controlador.
Hay Aliados que mientras estén en juego le entregarán esta habilidad continua de "puede atacar cuando entra en juego" a los Aliados de su misma raza tales como **Sir Gwain, Dragón Oriental, Ivar Ragnarsson, Draugar, Yosei**, entre otros Aliados, estos Aliados le darán la habilidad continua tanto a los Aliados que entren antes que ellos en el mismo turno y los Aliados que entren después en el mismo y en los turnos posteriores, siempre y cuando permanezcan aún en juego.
Los Aliados también pueden ganar la habilidad de "puede atacar cuando entra en juego" por el efecto de Talismanes, Oros, Armas o Tótem.

Ejemplo 1: Cuando **Knochen** entra en juego al jugar un **Dragón Oriental** desde tu Cementerio, ambos Aliados pueden ser declarados atacantes en ese mismo turno, **Dragón Oriental** por el efecto de **Knochen** y por su propia habilidad, y **Knochen** por el efecto continuo de **Dragón Oriental.**

Ejemplo 2: Si al disparar la habilidad de entrada de **Sjotrollet** mostrando la primera carta de tu Mazo Castillo y esta es un Aliado y ese Aliado es **Draugar**, en este turno **Draugar** puede ser declarado atacante por su propia habilidad y **Sjotrollet** puede ser declarado atacante por la habilidad continua de **Draugar**.

Ejemplo 3: Al jugar con **Bjorn Ragnarsson** un **Ivar Ragnarsson** desde tu Mazo Castillo, ese **Bjorn Ragnarsson** podrá ser declarado atacante este turno por la habilidad continua de **Ivar Ragnarsson.**

Ejemplo 4: También podrán atacar cuando entran en juego Aliados que copian habilidades de Aliados que pueden atacar cuando entran en juego tales como:

***Hodur al copiar Selena - Cipactli - Gareth**
***Amaru al copiar un Cipactli**
***Loke al copiar un Magni o un Ullr**
***Ser Abominable al copiar una Maledisant**

7.20 Aliados que piden un requisito para ser declarados atacantes

Hay Aliados que para que puedan ser declarados atacantes deben cumplir con un requisito y este debe ser cumplido al momento que vayas a declarar ataque a menos que su habilidad indique lo contrario, al pagar el requisito que pidan estos Aliados, deben ser declarados atacantes y dar por terminada la Fase de Vigilia.

Ejemplo 1: Con Aliados como **Artegall** para que pueda ser declarado atacante o bloqueador debes botar 1 carta de tu Mazo Castillo, si lo haces, debes declararlo atacante y no puedes hacer más acciones de Fase de Vigilia, pasando a la declaración de ataque. Lo mismo aplicaría para Aliados como **Tchi Yeu** cuando pagas 1 Oro para declararlo atacante o **Niu Wa** cuando descartas 2 cartas de tu Mano para declararlo atacante.

Ejemplo 2: El Aliado **Rheda**, tiene una habilidad disparada de entrada que cuando entra en juego puedes descartar una carta de tu Mano, para que pueda ser declarado atacante este turno, en este caso el requisito es distinto y no es necesario que ataque de inmediato en caso que descartes una carta por la habilidad de este Aliado cuando entra en juego.
En el caso de **Ullr** que puede ser declarado atacante cuando entra en juego, pero si lo haces debes descartar una carta, la carta debe ser descartada cuando vayas a declarar ataque, por lo cual no puedes realizar más acciones en tu Fase Vigilia y pasas a la declaración de ataque.

Ejemplo 3: Con el Aliado **Ixpuxtequi** que pide como requisito controlar 3 o más Aliados de raza Bestia (incluyéndolo) para que pueda ser declarado atacante el turno que entra en juego, sólo debes cumplir con su requisito no importando que cuando fue jugado controlabas menos Aliados de raza Bestia, cuando vayas a declarar ataque con este Aliado el turno que entra en juego, debes controlar los 3 o más Aliados de raza Bestia.
Lo mismo aplicaría para el Aliado **Johnny Ringo** que al jugarlo puede ser que no controlabas Armas pero en el mismo turno juegas un Arma posteriormente, este Aliado podrá ser declarado atacante por su habilidad.

7.21 Habilidades de daño directo

Botar: Es la acción de enviar cartas del Mazo Castillo al Cementerio. Cada vez que un jugador reciba Daño, Bota al Cementerio, desde el tope superior de su Mazo Castillo, igual cantidad de cartas como puntos de Daño haya recibido. Si un efecto de una carta o Habilidad permite Botar más cartas de las que tiene ese Mazo Castillo, ese efecto se resuelve de igual manera y ese jugador pierde esa partida.

• **Daño Directo:** Es el Daño que se hace a través del cumplimiento de un efecto o habilidad de una carta, y siempre tiene el verbo "Botar" escrito en su texto de juego.

Ejemplos de cartas de daño directo: Shenshu Yulu, Chen, Yotumheim, Comerciantes del Río, Sai, Maui, Vampiro, Guardian del Sol, Kitsune Tsuki, Care de Buey, Tianma, entre otras.

En otras cartas el botar cartas es parte de un Coste de activación y no son habilidades o efectos de daño directo. Algunos ejemplos de cartas que son coste de activación son: **Futakuchi Ona, Pajaro de Trueno, Pantera Mishipeshu, Templo de Jinshan,** entre otros. Por lo cual al tratarse de un Coste de activación no se consideran como Daño directo.

También hay cartas donde el botar cartas es parte de un Coste adicional que tiene esa carta, tenemos ejemplos tales como **Demonio y Nanahuatzin**. Al ser un Coste adicional no se consideran como Daño Directo.

7.22 Composición de una Habilidad

*__Habilidad:__ Es todo el contenido escrito en la caja de texto de la carta, la cual indica los requisitos necesarios para su uso (Si es que los tiene), los costes de activación (Si es que los tiene) y los efectos que puede generar, luego de ser utilizada.
*Una habilidad se puede componer de tres elementos: **Condición, Coste y Efecto**.

*Una **Condición o requisito** Son las circunstancias o acciones de juego necesarias para usar una habilidad, los requisitos sólo se verifican con cartas en juego, o sea con las cartas que se encuentran en alguna de las siguientes zonas de juego Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado.

*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 y que podrá tener un cambio en el estado de juego.
Los costes y condiciones deben poder cumplirse en su totalidad para utilizar una habilidad, mientras que los efectos podrían cumplirse parcialmente si el estado de juego no permite resolver completo.

*Los efectos que hagan perder la habilidad a una carta se refieren a toda la caja de texto, incluyendo condiciones, costes y efectos de esa habilidad. En el caso de los Talismanes, aunque no son habilidades si un efecto les hace perder la habilidad se consideran que pierden toda su caja de texto y por tanto no tendrían efecto que resolver.
Estas cartas al perder su habilidad no podrán ser copiadas por habilidades o efectos de otras cartas, tales como: **Galdar, Justa, Loke, Mama Ocllo, Amaru, Ser Abominable, Hodur**, entre otras.

Ejemplo 1: Si tu oponente juega **Shuar** y nombra **Hidromiel,** con **Galdar** no podrás copiar el efecto de **Hidromiel** debido que no tendrá habilidad por el resto del juego e **Hidromiel** tampoco se podrá jugar.

Ejemplo 2: Si tu oponente juega un **Perseo** y le quita la habilidad a una **Titania** que controles, no podrás copiar su habilidad con **Ser Abominable**, ya que **Perseo** afecta a un Aliado objetivo oponente mientras el Aliado afectado esté en juego.

La cantidad de veces que una Habilidad puede usarse está indicada 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 de Activación pueda ser pagado.

8. Pasos para utilizar una habilidad.

Para utilizar una Habilidad se deben seguir los siguientes pasos en orden correlativo:

A. Se debe declarar la utilización de la habilidad, seleccionar los objetivos en caso de ser necesarios, se verifican y cumplen las condiciones para utilizar la habilidad y se selecciona el efecto que se quiere utilizar en caso de que la habilidad te permita elegir.
B. Pagar los posibles costes asociados a la utilización de la habilidad. Este Coste puede ser un requisito para utilizar la Habilidad o una acción obligatoria. No todas las habilidades tienen coste para utilizarlas.
C. Comenzando por el oponente y de manera intercalada, cada jugador podrá jugar sólo una carta o utilizar una habilidad “En respuesta” o “cancelación”.
D. Si la habilidad utilizada no fue cancelada, intenta resolverse y aplicarse sobre el estado de juego actual. El efecto se resuelve, cumpliéndose en un 0 o un 100%.
E. Por último, cualquier jugador puede jugar cartas o activar habilidades de prevención, para Prevenir el efecto sobre el Objetivo seleccionado.

9. Turnos extras

Una vez que se termine el tiempo reglamentario de una ronda, cada jugador tendrá la opción de jugar 2 turnos extras de manera alternada en un tiempo limitado de 5 minutos y primará lo que sucede primero.
Si el tiempo de 5 minutos termina, el jugador que se encuentre en el turno activo terminará ese turno y no habrán más turnos después de ese, aunque los jugadores no hayan alcanzado a jugar sus 2 turnos extras de manera alternada.
Estos turnos deben ser jugados de manera alternada, por lo cual, cualquier efecto o habilidad que te permita jugar turnos extras no tendrá efecto en estos turnos extras.
El primer turno extra comienza a ser considerado cuando ese jugador se encuentra comenzando su turno en su Fase de agrupación o se encuentra en su Fase de Vigilia o en la Fase de declaración de ataque y sólo será considerado si se encuentra en Guerra de Talismanes, si en esta se realizan acciones ya sea jugando Talismanes o activando habilidades.
No será considerado como un primer turno extra, si el jugador activo se encuentra en Guerra de Talismanes y no hay más acciones en esta Fase, se encuentra en la fase de Asignación de daño o en la Fase Final o robando carta para terminar su turno, en estos casos el primer turno extra será considerado del jugador que tenga el siguiente turno activo.

10. Controlador y Dueño

Las cartas que un jugador controla son todas aquellas que están en cualquiera de sus zonas de juego, es decir, su Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado.
Para efectos de juego, cualquier carta en una zona de juego de un jugador, se considera de ese jugador, es decir, todas las cartas en zonas de juego oponentes se consideran cartas oponentes y todas las cartas en zonas de juego propias se consideran propias. Cabe destacar que sólo se controlan las cartas en juego.
El dueño de una carta, es aquel jugador que comenzó la partida con dicha carta en su Mazo Castillo, incluido el Oro Inicial. Un jugador que no es dueño de una carta sólo puede ser el controlador de dicha carta mientras esté en juego. Cuando una carta sale del juego, es enviada a la zona de juego respectiva de su dueño, por ejemplo:

Sí una carta es destruida, es enviada al Cementerio de su dueño.

Sí una carta es barajada, es barajada en el Mazo Castillo de su dueño.

Sí una carta es subida a la mano, ésta es subida a la mano de su dueño.

Sí una carta es desterrada, es envíada al Destierro de su dueño.

Si una carta es enviada al tope o al fondo del Mazo Castillo, es enviada al Castillo de su dueño

Nota: Si una carta al salir del juego tiene alguna habilidad disparada de salida, es el controlador quien usará dicha habilidad, disparando la habilidad el jugador que era controlador de esa carta desde el juego y resolviendo su efecto una vez que vaya a la zona de destino respectiva de su dueño.

10.1. Cambiar una carta de Controlador

Existen cartas que te permiten cambiar o ganar el control una carta. La duración de este efecto será especificada en la carta. Si no esta especificado, este efecto sera ***permanente.***

10.1.1. Cuando se gana el control de un Aliado oponente, éste siempre será ubicado en Línea de Defensa y no podrá ser declaro atacante hasta que pase por una Fase de Agrupación de su nuevo controlador, a menos que una habilidad o efecto lo permita.
10.1.2. Cuando ganas el control de un Arma oponente, debes tener un Aliado como objetivo valido que pueda portar dicha Arma.
10.1.3. Cuando ganas el control de un Tótem oponente, este va a tu línea de apoyo.
10.1.4. Cuando ganas el control de un Oro oponente, este va a tu Reserva de Oros, a menos que la habilidad o efecto indique a que vaya a tu Zona de Oro Pagado.

Nota: Las cartas que tienen habilidades activadas una vez por turno, y que ya han utilizado su habilidad en ese turno, al cambiar de controlador no podrán utilizar nuevamente su habilidad en ese turno, debido que no estan entrando en juego nuevamente sólo estan cambiando de controlador.

10.2. Controlar una carta tipo Arma

Las Armas pueden ser jugadas sobre cualquier Aliado en juego. En el caso de que un Arma sea jugada sobre un Aliado oponente; el oponente es quien pasa a ser el Controlador del Arma, por lo tanto, es él quién se ve afectado por su habilidad y será quien utilice las habilidades que tenga dicha Arma, ya sean estas disparadas, activadas o continuas. Si un Aliado que porte un Arma cambia de controlador, su nuevo controlador es quien tomará control total de ambos (Portador - Arma).

Ejemplo 1: Con el Arma de **Espada del Caos**, que tiene una habilidad disparada de entrada, esta debe ser resuelta por su controlador cuando esta Arma entra en juego, ya que no es opcional, por lo cual su controlador deberá robar 2 cartas de su Mazo Castillo. Luego, descarta 1 carta de su Mano.

Ejemplo 2: Si un jugador, le porta una **Ballesta** a un Aliado oponente para que dicho Aliado no pueda bloquear ni pueda atacar. El jugador controlador del Aliado que porta **Ballesta,** no podrá destruirla con un **Templo de Tenochtlitlan** ya que este Tótem sólo afecta a cartas oponentes, pero si podrá jugar un **Juicio de Salem** para sacar del juego a **Ballesta** y que sea barajada en el Mazo Castillo de su dueño.

11. Afectar

11.1. Afectar a una carta

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

Se agrega a esta definición que afectar a una carta también será:

Poner una carta en la parte superior o en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño con cartas como **Du Han** que pone en la parte superior del Mazo Castillo de su dueño un Aliado controlado por tu oponente de Coste 3 o menos o con cartas como **Hombre de Negro** que ponen una carta controlada por tu oponente de Coste 3 o menos en la parte inferior de su dueño, al igual con el Talismán **Sangre de Dragón** que pone un Aliado en juego en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño.
Si un Aliado porta 1 o más Armas y este es puesto en el tope del Mazo Castillo de su dueño, por ejemplo por la habilidad de **Duhan**, es el Aliado es el que debe quedar como primera carta en el Mazo Castillo de su dueño y el Arma o Armas que portaba como las cartas posteriores en el Mazo Castillo.

Mover un Aliado o más Aliados de la línea de Defensa a la línea de Ataque y viceversa, con Talismanes como **Mascara de Jade** o Aliados como **Samuel Parris** que mueven Aliados que estan en la Línea de defensa a la Línea de Ataque o como el Oro **Mu She** que lo puedes desterrar desde tu Reserva de Oros para mover un Aliado oponente en su Línea de Ataque a su Línea de defensa.

Impedir que un Aliado haga daño de combate con Talismanes como **Custodio** que este caso afecta a los Aliados de la Raza Nombrada o como **Fu Hi** que un Aliado objetivo no hace daño de combate en este turno.

Obligar a bloquear o atacar al Aliado o a los Aliados objetivos (que no hagan referencia al jugador) con cartas como **Lord Ruthven, Li Shuwen, Peacemaker, Nube Roja,** no asi con cartas como **Linna, Nanigata** que el Aliado bloqueador lo elije el jugador oponente.

11.2. Afectar a un jugador

Afectar a un jugador significa limitar o forzar sus acciones de las siguientes maneras; obligar a atacar o bloquear, restringir a jugar o utilizar cartas, impedir declarar ataque o bloqueo, forzar a Destruir, Desterrar, Barajar o subir una carta la Mano, o alterar las Zonas de juego de información privada (Mano o Mazo Castillo) ya sea, mirando o descartando cartas de la Mano, botando cartas del Mazo Castillo, desterrando cartas del Mazo Castillo, etc.
Cuando un jugador se hace Objetivo, ya sea por el efecto de un Talismán o la habilidad de una carta, no se considera que está siendo afectado. Sólo al resolver ese Talismán o habilidad de esa carta, si se limitan o fuerzan sus acciones o se alteran sus Zona de juego de información privada, se considerará que está siendo afectado.
Este tipo de habilidad si hace que el jugador objetivo realice alguna acción sobre una de sus cartas en juego, en la cual termine afectando a esta carta, se considera que la carta fue afectada por su controlador y no por el jugador oponente.

12.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. Nombrar una carta no hace objetivo esa carta.

Una carta que ha sido seleccionada como objetivo por un efecto o habilidad que requiera elegir objetivos se considera un Objetivo, incluso si es la única opción disponible (el único objetivo válido). La designación de un elemento del juego como Objetivo depende únicamente de que la carta o habilidad en cuestión permita seleccionar entre diferentes opciones.
Algunas cartas requieren la selección de dos o más objetivos, y esos objetivos deben ser cartas diferentes.

En general, los objetivos se asignan al momento de activar/disparar una habilidad o jugar una carta (en el Punto A de "**6.1. Jugar una Carta**", respectivamente). En algunos casos, los objetivos serán opcionales para jugar una carta o activar una habilidad. Puedes identificar estos casos por la palabra "Puedes". Si no se especifica "Puedes", deberás seleccionar un objetivo obligatoriamente. Si no hay objetivos disponibles, no podrás jugar la carta ni activar la habilidad.

12.1. Objetivos Válidos

Para que una Habilidad pueda ser utilizada, se deben cumplir todos los requisitos establecidos en el texto de juego. Después de esto, una Habilidad puede ser utilizada, sin perjuicio de que pueda o no tener efecto.
Los efectos de Habilidades y cartas se resuelven en un 0% o en un 100% en medida de lo posible, es decir, el efecto debe resolverse en su mayor cantidad posible.
Por tanto, las Habilidades deben cumplir el 100% de sus requisitos, lo que no implica que se deban cumplir el 100% de sus efectos.

Ejemplo 1: Para poder jugar los Talismanes que afectan al jugador tales como **Duelo en el Tejado y Truenos**, deben cumplir el 100% de sus requisitos, en este caso que ambos jugadores tengan al menos 1 Aliado que pueda ser afectado por el efecto de estos Talismanes, en el caso de **Duelo en el Tejado** que ambos jugadores tengan un Aliado que pueda ser destruido y en el caso de **Truenos** que ambos tengan un Aliado que pueda ser barajado. Si alguno de dichos Objetivos no sale del juego por una Habilidad de prevención, no se cumplirá el 100% de sus efectos, resolviéndose en medida de lo posible.
En el caso de **Mirada de Berserker** que cada jugador destruye un tipo de cada carta que controle que no sea Oro, destruirán los tipos de cartas que no sea Oro que controlen al momento de jugar este Talismán.

Ejemplo 2: Con **Quemar al Monstruo**, debes controlar un Aliado y tu oponente controlar 2 Aliados que puedan ser objetivo valido de este Talismán para poder cumplir el 100% de su requisito para utilizar su efecto.

Ejemplo 3: En el caso de cartas como **Quetzalcoatl o Fimbultyr** que también afectan a los jugadores ambos jugadores deben tener como requisito una carta en su Mano para que puedan disparar su habilidad en el caso de **Quetzalcoatl** y en el caso de **Fimbultyr** para que pueda ser jugado que ambos jugadores tengan una carta en su Mano. sólo cumpliendo el efecto de descartar al menos una carta ambos jugadores se podrá resolver el segundo efecto de estas cartas que es el de robar cartas.

Ejemplo 4: En el caso de Armas estas pueden ser puestas en cualquier Aliado en juego (tuyo u oponente), siempre y cuando sea un objetivo valido, por ejemplo Gilgamesh no puede portar Armas o **Carmilla** no puede portar Armas de Coste 2 o menos, por lo cual **Gilgamesh** no sería un objetivo valido a menos que este pierda su habilidad y en el caso de **Carmilla** no podría ser objetivo valido para portar Armas de Coste 2 o menos, pero si objetivo valido para portar Armas de Coste 3 o más.

13. Sobreposición de habilidades

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

Ejemplo 1: Si el jugador oponente deja a uno de tus Aliados con Fuerza 0 hasta la Fase final con la habilidad del Oro **Halatafl** y posteriormente en ese mismo turno juegas el Talismán Huitzilopochtli para bonificar a ese mismo Aliado con 3 a la Fuerza hasta la Fase Final.

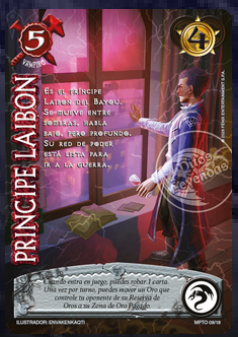
Si bien, ambas cartas duran hasta la Fase Final, siempre se superpondrá el efecto de la última carta jugada o de la última habilidad activada o disparada, es decir, en el ejemplo anterior, el Aliado afectado por **Halatafl** tendrá fuerza 0 hasta la Fase Final, pero luego al jugarse **Huitzilopochtli** obtendrá el bono de 3 a la Fuerza, o sea el Aliado afectado tendrá fuerza 3 hasta la Fase Final, esto se mantendrá, aunque estén en juego cartas con habilidades que bonifiquen de manera continua a los Aliados.

14. Poner en Juego

Algunos efectos y habilidades permiten “poner en juego” otras cartas desde el Castillo, cementerio, mano, etc. “Poner en juego” es sinónimo de “jugar la carta” para efectos del juego. Por lo tanto, cuando una de estas cartas es puesta en juego, se considera que está siendo jugada. En consecuencia, se puede anular y también jugar/activar cartas que interactúan con cartas que están siendo jugadas.
Las cartas puestas en juego o jugadas por el efecto de otra carta especifican el coste a pagar en la caja de texto. Si el coste no se especifica, se considera que se juega sin pagar ningún coste.

15. Mover cartas de una zona a otra

Hay habilidades o efectos que permiten mover cartas en juego de una zona a otra, ya sea Oros de la Zona de reserva a la zona de Oro pagado o viceversa o mover Aliados de la Línea de Defensa a la Línea de ataque o viceversa.
Mover un Oro de la Reserva de Oros a la Zona de Oro pagado por la habilidad o efecto de una carta no considera que se esta utilizando la habilidad de aquel Oro para efecto del juego. Por ejemplo con la habilidad del Aliado **Principe Laibon.**
Cuando afectas a un Aliado o varios Aliados moviéndolos de una Linea a otra, en el caso de los Aliados en la Línea de Defensa que están siendo declarados bloqueadores y al jugar una **Mascara de Jade**, esos Aliados dejan de bloquear (no se esta cancelando el bloqueo) y pasan a la Línea de ataque.
En el caso del Oro **Mu She** que al desterrarlo para que un Aliado oponente pase de la Línea de ataque a su Línea de ataque, para efectos del juego ese ataque no fue cancelado sólo que el Aliado objetivo es movido de una Zona de juego a otra.









16. Conceptos del Juego

16.1. Agrupar

Es la acción de volver las cartas desplazadas en el turno anterior a su posición original, es decir, los Oros desde la zona de Oro Pagado a la Reserva de Oro y los Aliados desde la Línea de Ataque a la Línea de Defensa. Es una acción automática, por lo cual, si se te olvida agrupar una carta podrás bajarla a menos que una habilidad o efecto no lo permita.

16.2. Afectar

Una carta es afectada cuando cualquiera de sus condiciones cambia por efecto de otra carta.
Los jugadores o cartas pueden ser afectados por efectos, entendiendo afectar como modificar las facultades (la facultad de atacar, de agruparse, de utilizar una habilidad o jugar una carta, etc) y/o las características de una carta (el coste, la Fuerza, su habilidad, su Raza, la Zona en la que se encuentra, etc.).
Los jugadores se ven afectados cuando se les restringe a realizar una acción, cuando se ven cartas de una de sus Zonas de Juego privadas, cuando reciben daño directo o se les obliga a realizar una acción como destruir uno de sus Aliados, etc. Los efectos que los hagan elegir opciones libremente (nombrar una carta, decir un número, elegir alguna de sus cartas, etc) no afectan al jugador.

16.3. Agotar su Fuerza

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

16.4. Anular

Se refiere a la habilidad que poseen ciertas cartas, las cuales tienen como objetivo no permitir que otras cartas entren en juego o cumplan su habilidad. Cuando se anula un Talismán, este queda sin resolverse y se va directo al Cementerio y cuando un Aliado, Arma o Tótem es anulado, evitas que entre en juego y dispare sus habilidades.
Aunque una carta sea Anulada, se considera jugada para los efectos del juego.
Si un Talismán indica que se destierra cuando es jugado, aunque sea anulado de igual manera deben ser enviado a la Zona de destierro del jugador dueño de este Talismán.

16.5. Atacar

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

16.6. Barajar

Se refiere a la acción de tomar las cartas de tu Mazo Castillo y barajarlas aleatoriamente. Esto se debe llevar a cabo cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido. También, se refiere a la habilidad o efecto de una carta que baraja una o más cartas en juego, siempre que una carta sea barajada, se baraja en el respectivo Mazo Castillo del dueño de la carta.
También esta la acción de barajar cartas del Cementerio en el Mazo Castillo, por esto último cada vez que barajes cartas desde tu Cementerio a tu Mazo Castillo, estas deben ser mostradas a tu oponente.

16.7. Bloquear

Es asignar un Aliado ubicado en la Línea de Defensa para detener a un Aliado que esté atacando. Ésta es siempre uno a uno, lo que quiere decir que, dos o más Aliados no podrán bloquear a un mismo Aliado atacante, con la excepción de Aliados que pueden bloquear a más de un Aliado atacante al mismo tiempo por su habilidad o por la habilidad o efecto de otra carta.

16.8. Bono de Fuerza

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

16.9. Botar

Es la acción de enviar cartas del Mazo castillo al Cementerio. Cada vez que un jugador reciba Daño, Bota al Cementerio, desde el tope superior de su Mazo Castillo, igual cantidad de cartas como puntos de Daño haya recibido. Si un efecto de carta o Habilidad permite Botar más cartas de las que tiene ese Mazo Castillo, se resuelve en medida de lo posible botando cartas de una en una.

16.10. Buscar

Se refiere al efecto o habilidad que permite buscar una carta en el Mazo Castillo o Cementerio. Cuando se busca un tipo específico de carta, por ejemplo: un Aliado, siempre se debe mostrar al oponente.
Siempre que se busque una carta en un Mazo Castillo, éste debe ser Barajado posteriormente, se haya encontrado o no el objeto de búsqueda.
Siempre que se tenga que Buscar una carta con características específicas, la carta buscada debe mostrarse al oponente para poder verificar que la carta que fue buscada cumple con las especificaciones requeridas.
Siempre que la habilidad de una carta de opciones de búsqueda de más de un tipo de carta, debes indicar al oponente de que tipo de carta buscarás por la habilidad o efecto de la carta en curso antes de realizar la búsqueda.
Si la habilidad de una carta te permite buscar en más de una zona de juego, debes indicar a tu oponente, en que zona de juego realizarás la búsqueda por la habilidad de la carta que se esta resolviendo.

16.11. Cambiar

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

16.12. Cancelar

Se refiere a cancelar la habilidad disparada o activada de una carta. Cuando una habilidad es cancelada, esa habilidad no se resuelve y quedara sin efecto. Los costos asociados a la activación de esa habilidad quedan pagados.
Cancelar también, se refiere al hecho de cancelar una Fase del Juego, en el caso de cancelar en respuesta el ataque, se pasa directamente a la Fase Final.
Los Talismanes no entran en juego por lo cual sus efectos no pueden ser cancelados.

16.13. Cartas en Juego

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

16.14. Ceder/Pasar Prioridad

Es la acción de pasar voluntariamente la prioridad al oponente en Guerra de Talismanes, si los jugadores ceden consecutivamente su prioridad la Guerra de Talismanes se da por terminada.

16.15. Condición

Una condición de juego son todos los requerimientos del estado de juego que se necesitan para jugar una carta o utilizar una habilidad y de qué forma se juega o utiliza.
• Las condiciones, al igual que los costes, deben cumplirse a cabalidad y no pueden ser canceladas ni cambiadas por un efecto de reemplazo. Lo que sí puede ocurrir es que una condición que ya se encuentre cumplida no produzca un cambio en el estado de juego.

DAR PRIMERA ERA FEBRERO 2026

16.16. Copias

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

16.17. Copiar

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

16.18. Coste

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

• **Coste de Oro:** Es el número impreso en la esquina superior derecha de una carta y representa la cantidad 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.

•**Coste Adicional:** El coste adicional no modifica el coste de Oro de una carta, sino que fija un coste extra para la acción de jugar una carta y este debe pagarse para poder jugar la carta o para que la carta entre en juego.

• Cuando una carta Reduce su coste o hace que cueste más o menos Oros, es una Condición de Juego. Por ejemplo: Cuando juegues esta carta, te cuesta un Oro menos por cada Aliado que Controles.

16.19. Daño

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

- **Daño Directo:** es el Daño que se hace a través del cumplimiento del efecto de la Habilidad de una carta, y siempre tiene el verbo “Botar” escrito en su texto de juego.
- **Daño de Combate:** es el Daño que realizan los Aliados durante la Fase de Asignación de Daño. Existen cartas que incluyen en su Habilidad los conceptos de “hacer daño” o “daño”. Estas Habilidades se consideran como daño de Combate para efectos del juego.
- En algunos casos, el daño debe ser enviado al Destierro. En estos casos, aunque las cartas no sean enviadas al Cementerio, de todas formas, se considera daño de combate. Enviar las cartas al Destierro reemplaza el Botar cartas, por lo que las cartas que pasan por este daño nunca tocan el cementerio.
- En otros casos, hay habilidades o efectos que destierran cartas del tope del Mazo Castillo oponente, en este caso estas habilidades o efectos no son consideradas como daño directo.

16.20. Declarar

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

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

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

16.23. Devolver
Se refiere al hecho de mover una carta de un lugar para destinarla a otro. Si se refiere a los Aliados, estos son devueltos de la Línea de Ataque a la Línea de Defensa.

16.24. Destruir
Es la acción de enviar una carta desde la Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado al Cementerio de su Dueño. Una carta Destruida se considera que "sale del juego".

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

16.26. Efecto
• El efecto es la acción producida por una habilidad resuelta o un Talismán resuelto si es que no fue Anulado o cancelado.
• En general una habilidad o Talismán tiene un sólo efecto, pero existen cartas que especifican más de un efecto, ya sea eligiendo uno o más efectos o de forma acumulativa según la cantidad de condiciones que se cumplan. En el caso de los múltiples efectos, se paga un coste por jugar la carta y los costes asociados a cada efecto si los hubiera, todo en el paso B de jugar una carta o utilizar una habilidad.
• Existen efectos que no indican a quién afectan, por ejemplo "Sólo se puede jugar un Talismán por turno". Esos efectos se entiende que afectan a cada jugador por separado, es decir cada jugador sólo podría jugar un Talismán por turno, no uno entre todos.

16.27. Efecto Permanente
Son efectos que, cuando se resuelven, una vez que la carta entra en juego o es jugada, tienen efecto indefinido.
Si es una carta en juego, ésta pierde el efecto en el momento en que sale del juego, al menos que sea un efecto que perdurará por el resto del juego como Shuar.

16.28. Entrar en Juego
Se refiere a una carta que ingrese Línea de Defensa, Línea de Apoyo o Reserva de Oro o Zona de oro pagado; puede ser desde la Mano, el Cementerio o el Mazo Castillo.

DAR PRIMERA ERA FEBRERO 2026

16.29. Fuerza

Es el número impreso en la esquina superior izquierda en las cartas de Aliado. Representa la cantidad de puntos que asigna como Daño de Combate al Mazo Castillo al atacar, o la cantidad de puntos que defiende al momento de bloquear.

Para efectos de cartas y Habilidades, se considera como “Fuerza” de un Aliado en juego a la suma de su Fuerza base (impresa en su ícono de Fuerza) y los Modificadores de Fuerza, ya sean positivos o negativos. Esta suma total representa la Fuerza del Aliado en juego, y es la referencia para resolver efectos de cartas o Habilidades que requieran verificar la Fuerza de un Aliado.

Cualquier Modificador de Fuerza que se encuentra en juego, no afectará el valor impreso en la Fuerza de las cartas de Aliado que estén fuera del juego. Los Modificadores de Fuerza de tipo "Habilidad Continua" comienzan a hacer efecto sobre los Aliados al momento de entrar en juego.

16.30. Generar

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

• Existen cartas que generan Oros por efectos. Estos Oros no son cartas físicas sino Oros virtuales y son de libre disposición por lo cual el jugador elegirá el orden en que utilizará esos Oros virtuales generados.

• Los Oros generados duran sólo por el turno en el que fueron generados a menos que se especifique lo contrario, por lo que de no utilizarse esos Oros se pierden al final del turno.

16.31. Habilitado

Se refiere al hecho de tener la posibilidad de realizar una determinada acción. Un Aliado para poder atacar o bloquear debe estar habilitado para hacerlo, es decir, no estar impedido de atacar o bloquear por la habilidad o efecto de una carta o por su propia habilidad, debe haber pasado por una Fase de Agrupación previamente, al menos que una habilidad o efecto permita que este habilitado para atacar cuando entra en juego.

16.32. Hasta

• Existen efectos que no indican un número específico sino “hasta” X cantidad. En esos casos el controlador del efecto puede decidir cuántas cartas seleccionar pudiendo incluso elegir 0. Si el jugador elige 0 para su efecto con “hasta”, se considera cumplido en un 100% el efecto.

• Existen efectos que indican realizar una acción hasta que ocurra algo. Por ejemplo mostrar cartas del tope del Castillo hasta mostrar un Aliado y un Oro. En esos casos, no se puede comenzar a realizar la acción si no se puede terminar (por ejemplo si no hay más Aliados en el mazo no se muestra nada). En este ejemplo, el primer Aliado que se muestre y el primer Oro que se muestre serán los que cumplan el efecto.

16.33. Imbloqueable

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

• 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 quensea 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.

16.34. Jugar

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

16.35. Luego

• Existen habilidades separadas por el conector Luego, por ejemplo “Destruye un Aliado, Luego Roba una carta”. En esos casos se debe resolver lo que está antes del luego para hacer lo segundo, si no se puede resolver en su totalidad tampoco se podrá realizar lo que dice después del luego.

• Los efectos después de un Luego no hacen objetivo, ya que la elección de las cartas que afectará puede depender de lo que ocurra con la parte del efecto que va antes del luego.

• No se puede responder a acciones que ocurrirán después de un luego, ya que no se sabe con certeza si ocurrirán realmente o no.

16.36. Mirar

• Es la acción que realiza el propio jugador observando información de una zona de juego privada sin que haya intervención de su oponente. Si su oponente muestra cartas de una zona privada, no se considera que el jugador esté mirando cartas ya que mirar se asocia a observar por acciones del propio jugador, no de su oponente.

• 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.

• Las cartas Miradas serán devueltas en el orden que el controlador del efecto estime conveniente a la parte superior del Mazo Castillo respectivo, a menos que se indique lo contrario.

16.37. Mostrar

• Es la acción de enseñar o exhibir cartas del Mazo Castillo o de la Mano por habilidad o efecto de alguna carta.

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

• Cada vez que se busca una carta de un tipo en especifico esta debe ser mostrada a tu oponente.

• Cada vez que por alguna efecto o habilidad se barajan cartas del Cementerio en el Mazo Castillo, estas deben ser mostradas, antes de ser barajadas.

16.38. Mover

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

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

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

16.39. Nombrar

Es la acción de mencionar una carta para distintos efectos de juego. Las Habilidades que nombran cartas no hacen Objetivo, por lo tanto, esa carta y todas sus copias serán afectadas por la Habilidad que tenga esa carta. Esta Habilidad puede afectar a las cartas dentro o fuera del juego, o que especifique la habilidad o efecto de la carta que se este resolviendo.

En algunos casos cuando un jugador no recuerde el nombre especifico de una carta, ese jugador puede dar características especificas tales como el tipo de carta, su Coste, su habilidad, la ilustración, entre otras características que pueda tener esa carta que quiere ser nombrada, por lo cual se considerán esas caracteristicas para el nombramiento de esa carta para efectos del juego.

16.40. Objetivo

• 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. Nombrar una carta no hace objetivo esa carta.

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.

16.41. Ordenar

Se refiere al hecho de colocar las cartas del Mazo Castillo de una determinada forma por el efecto o habilidad.

16.42. Pagar

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

16.43. Permanente o Permanentemente

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

16.44. Puedes/Poder

Es una condicional que te permite cumplir optativamente una habilidad.

16.45. Portador

Se refiere a un Aliado que tiene anexada un Arma.

16.46. Portar
Se refiere la acción de portarle un Arma a un Aliado en juego, ya sea uno controlado por el dueño de esa Arma o en un Aliado controlado por su oponente.
Si un Aliado puede portar más de un Arma y esté pierde su habilidad, ese jugador debe elegir una de esas Armas para dejarla en juego y destruir todas las demas Armas que porte ese Aliado.

16.47. Prioridad
Se refiere a tener la primera acción en Guerra de Talismanes. También la prioridad se puede pasar a tu oponente.
La prioridad en Guerra de Talismanes siempre la tendrá el jugador que esta siendo atacado o defendiendo, a menos que una habilidad o efecto indique lo contrario.
La prioridad en el caso que se disparen 2 o más habilidades al mismo tiempo siempre la tendrá el jugador activo de ese turno, entendiéndose que es el jugador que tiene el control del turno, realizando sus acciones normalmente dentro de las fases correspondientes a su turno.

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

16.49. Regla de Oro
Existen algunos casos en que las Habilidades de las cartas contradicen las reglas de este documento. En tales casos, el texto de la carta tiene siempre preferencia y se sobrepone a las reglas. Este concepto es el llamado Regla de Oro. Sin embargo, para una mejor compresión de este tipo de cartas, se usará el Oráculo 2026 para la aclaración de ellas.

16.50. Robar
Es la acción de tomar una carta de tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano por la habilidad o efecto de una carta.

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

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

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

DAR PRIMERA ERA FEBRERO 2026

