LAIREN

LA HISTORIA

MANUAL OFICIAL DE JUEGO

Tabla de contenido

¿Qué es Lairen: La historia? 4
¿Cómo se juega Lairen: La historia? 4
Preparación de Juego - Formato Dominación 4
Comienzo del juego 4
¿Qué es un Mulligan? 5
Comenzando el juego. 5
¿Cómo ganar en Lairen: la historia? 6
Armado de Mazos 6
Estructura de un turno 7
Esta explicación de cada fase indica lo que sucede y puede suceder, SI ES TU TURNO: 7
1. Fase de Recargo 7
(En tu 1er turno, no tendrás permanentes en campo, simplemente te salteas este proceso) 8
Posterior a estas interacciones, va a la pila todo tipo de efectos que disparan “Al inicio de tu turno”. Luego, se pueden activar habilidades y/o jugar acciones rápidas previo al cambio de fase. 8
2. Fase de Revelación: 8
3. Fase de Robo 8
4. Primera Fase central 8
5. Fase de Combate 8
A. Subfase de Inicio de Combate 8
B. Subfase de declaración de atacantes 9
C. Subfase de declaración de bloqueadores 9
D. Subfase de asignación de daño 9
6. Segunda Fase central 11
7. Fase Final 11
8. Fase de Purificación 12
Zonas de juego 12
Campo de juego 12
“CAMPO” (EN JUEGO): 13
. Zona de Formación 13
. Zona de Combate 13
. Reserva 13
. Tesoros Agotados 13
Reino 14
Bóveda 14
Descarte 14
Averno 14
Zonas “En Juego” y “Fuera De Juego” 14
Composición de la carta 16
Tipo de cartas 16

Tesoro 16
Unidad 18
Acción 19
Monumento 20
Escenario 20
Arma 21
Aclaraciones generales sobre las cartas 22
Interacciones entre jugadores. ¿Cómo se resuelven? 23
¿Cómo jugar una orden? 23
La Pila 23
¿Qué implica tener prioridad de juego? 24
Eventos basados en estado 29
Habilidades 29
Habilidades Estáticas 30
Habilidades Disparadas 31
Habilidad Activada 31
Habilidad Generadora de Oro 32
Condiciones y costes. Aprendiendo a diferenciarlos 33
Coste de activación del efecto: 33
Condiciones de “activación” y “resolución”: 34
Coste Adicional 34
Coste X 35
Reducciones de Coste 35
Destrucción y Muerte 35
Daño, -X/-X y contadores 36
Acumulación de habilidades 37
Glosario 48

¿Qué es Lairen: La historia?

Lairen: La historia es un juego de cartas Coleccionable (JCC) o TCG (Trading Card Game por sus siglas en inglés) donde personificas a un general que busca alcanzar la gloria en su reino, derrotando a sus oponentes.

La forma en la que llegarás a tus objetivos depende del tipo de general que desees ser, según tu estilo de juego y visión de liderazgo. Tu principal misión es obtener la lealtad de los ejércitos, tanto tuyo como el de tu oponente, con el fin de dominar Lairen bajo una sola bandera.

¿Cómo se juega Lairen: La historia?

Preparación de Juego - Formato *Dominación*

El formato *Dominación* se juega de a 2 jugadores en una modalidad de 1 vs 1, jugando una única partida (las finales de los torneos se juegan “al mejor de tres”).

Ambos jugadores presentan su mazo principal llamado “REINO”, compuesto por 45 a 60 cartas, máximo 4 copias por carta, un mazo secundario llamado “BÓVEDA”, compuesto por 15 cartas de tesoros, 1 copia de cada uno (a excepción de los “Tesoros Genéricos”) que no deben superar los 30 puntos de valor, y un “Sidedeck”, hasta 7 cartas adicionales que podrán intercambiarse por las del Reino antes de comenzar la partida (o entre partidas, en caso de jugar “al mejor de tres”). Solo se pueden usar hasta dos subtipos de unidad en el Reino y Sidedeck. Las cartas admitidas en el Reino y Sidedeck son Acciones, Unidades, Monumentos y Armas. Consulte el apartado de construcción de mazo para más detalle.

Ambos jugadores deben compartir un método para llevar el control del total de vidas, como la propia aplicación de Lairen y su contador digital, o dados/papel y lápiz. Importante: ambos deben COMPARTIR el registro de vidas, no pueden llevar el control cada uno por separado.

Comienzo del juego

Una vez ya dispuesto el **Reino** y la **Bóveda** ambos jugadores se comunican los subtipos que están jugando. Lanzan dados, y el ganador decidirá si desea ir primero o segundo. Si es una partida al mejor de uno, aquí podrán usar su Sideck para intercambiar cartas con su Reino (ver página 7). Cada jugador luego mezcla su **Reino** y **Bóveda**, para luego robar las

7 cartas de la parte superior de su **Reino**. Comenzando con el jugador que irá primero, ambos pueden aquí decidir realizar un Mulligan. Quien decida quedarse la mano, deberá elegir una de esas 7 cartas para colocarla en el fondo del **Reino** (comenzando con 6).

¿Qué es un Mulligan?

Para hacer un Mulligan, un jugador mezcla las cartas en su mano de regreso a su Reino, roba una nueva mano de 7 cartas, y luego pone una cantidad de esas cartas igual a la cantidad de veces que el jugador ha hecho un Mulligan en el fondo de su Reino en cualquier orden.

Como los jugadores deben colocar una carta de las 7 iniciales en el fondo del mazo de manera obligatoria, el primer mulligan del juego es realizado de manera “gratuita” (volverá a robar 7 cartas y colocará una sola carta en el fondo del mazo, igual que al comienzo). Desde el segundo mulligan en adelante, se quedaría con una carta menos por cada mulligan realizado. Ejemplo: En el segundo mulligan deberá colocar 2 cartas en el fondo del Reino. En el tercer mulligan deberá colocar 3 cartas en el fondo del Reino, y así sucesivamente.

Comenzando el juego.

Al comienzo del juego, el jugador que va primero revelará un **Tesoro** del tope de su **Bóveda**, pero no robará en su **fase de robo**. El jugador que va segundo comienza con una “Ficha de Tesoro” en campo (las fichas de tesoro pueden generar 1 oro una única vez, luego desaparecen).

En cada uno de los turnos del Jugador Activo (el dueño del turno), este revelará un **Tesoro** nuevo de su **Bóveda** y lo colocará en su reserva boca arriba.

Al comienzo del turno de cada jugador (en la Fase de Robo, ver pág. 7), excepto el primer turno de quien comienza el juego primero, este deberá robar una carta de su **Reino**. Si un jugador tuviese más de 7 cartas en la mano cuando su turno finaliza, deberá descartar cartas hasta tener 7.

¿Cómo ganar en Lairen: la historia?

Existen dos maneras de ganar una partida de **Lairen: La historia.**

1: que tu oponente alcance los 0 (cero) o menos puntos de vida. Cada jugador tiene 20 (veinte) puntos iniciales, y la forma de quitárselos es atacando con **unidades**, como también puede que uses **Órdenes** y **Efectos** con la capacidad de quitar vidas.



2: que tu oponente se quede sin cartas en su **Reino** *(perdiendo en el próximo momento que tenga que robar una carta y su Reino no contenga ninguna).*

(Condiciones de victoria alternativas existen, ver → “Cartas con Condición de Victoria” ←)

Armado de Mazos

Cada jugador comienza con 45 a 60 cartas en su **Reino**, como también contará con un mazo adicional llamado **Bóveda** compuesto por exactamente 15 cartas, y un opcional Sidedeck de hasta 7 cartas. Para armar tu mazo, debes tener presente las restricciones de copias:

.REINO: 4 copias de cada carta (incluyendo las 7 cartas permitidas en el “Sidedeck” *ver Sidedeck Página 7). Solo puede armarse con cartas de Acción, Unidad, Monumento o Arma.

.BÓVEDA: Sólo puede armarse con cartas de Tesoro, hasta 1 copia de cada una, a excepción de los “Tesoros Genéricos” que se permite cualquier cantidad. La Bóveda no deberá superar los 30 puntos: cada tesoro tiene un “Valor de Tesoro”, una Bóveda legal debe sumar 30 puntos o menos.

Solo se puede tener hasta dos subtipos entre nuestro Reino y Sidedeck. Importante: pueden usarse cartas de doble subtipo mientras que uno de ellos coincida con alguno de los que

estás usando (Por ejemplo, si juegas un mazo de Soldados y Brujas, puedes usar una unidad que sea Desertor-Bruja).

. Es posible jugar “ningún subtipo” (si es que ninguna de nuestras cartas lo tiene, o si usamos unidades solo del subtipo “Mimético”). En este caso, se informará a nuestros oponentes que no estamos usando subtipos en nuestra lista.

SIDEDECK: hasta 7 cartas que solo pueden ser de Unidad, Monumento, Acción o Arma. Importante: no puede haber tesoros en el sidedeck. Debe respetar los subtipos que estamos jugando, y cuenta para las 4 copias admitidas de las cartas del Reino. Usaremos el sidedeck para ajustar nuestra estrategia en función de lo que juegue el rival. Podremos acceder al sidedeck antes de empezar el primer juego (en el caso de partidas Al mejor de 1), o entre juegos (en caso de partidas al mejor de 3).

Para usar el sidedeck, cada carta que querramos agregar al Reino debe sustituir otra que quedará fuera del mismo.

Estructura de un turno

Cada turno se divide en “Fases”. Todos los turnos siguen la misma secuencia, todas las fases transcurren de forma obligatoria (incluso si ninguna orden o efecto sucede en ellas). Cada vez que una nueva “Fase” comienza, los efectos disparados que sucedan “al inicio” de esa Fase disparan y van a la pila. El “Jugador Activo” (el dueño del turno que se está jugando) tiene prioridad para lanzar órdenes o activar habilidades primero; luego la tiene el otro jugador. Cuando ambos decidan no hacer nada (y no haya más efectos a resolver) se pasa a la siguiente Fase.

MUY Importante:: En todas las fases del turno, el Jugador Activo tendrá la prioridad de juego antes que su oponente, es decir, puede jugar órdenes o activar habilidades primero, y quien NO es dueño del turno podrá hacerlo una vez el Activo ceda prioridad. **MUY Importante**: Ésto aplica también para la prioridad de responder a efectos disparados, o para indicar la intención de cambiar de fase.

Esta explicación de cada fase indica lo que sucede y puede suceder, SI ES TU TURNO:

1. **Fase de Recargo**

Lo primero que ocurre es un chequeo de la cantidad de tesoros en juego que controlas. Si tuvieras 7 o más tesoros no ficha, saltarás la Fase de Revelación. Aquí sucederán las siguientes cosas:

- Regresas las Unidades que tengas en tu Zona de Combate hacia tu Zona de Formación.
- Regresas tus Tesoros Agotados a tu Reserva.

(En tu 1er turno, no tendrás permanentes en campo, simplemente te salteas este proceso)

Posterior a estas interacciones, va a la pila todo tipo de efectos que disparan *"Al inicio de tu turno"*. Luego, se pueden activar habilidades y/o jugar acciones rápidas previo al cambio de fase.

2. **Fase de Revelación:**

(Solo ingresas a esta fase si al inicio del turno controlas 6 o menos tesoros no ficha)

Revelas la carta superior de tu Bóveda y la colocas boca arriba en tu Reserva. Si este Tesoro dispara algún efecto al ser revelado, se pone en pila. Luego los jugadores pueden jugar órdenes de acción rápida, activar habilidades, o bien proceder al cambio de fase.

3. **Fase de Robo**

Robas la primera carta de tu Reino. Luego los jugadores pueden jugar órdenes de acción rápida, activar habilidades, o bien proceder al cambio de fase.

Importante: (En su 1er turno, el jugador que va primero se saltea esta fase)

4. **Primera Fase central**

Como dueño del turno, puedes jugar todo tipo de órdenes: Acciones, Acciones Rápidas, Unidades, Monumentos o Armas, además de activar habilidades. Todas requieren que la pila esté vacía para ser jugadas, es decir, no pueden jugarse "en respuesta" a otras, a excepción de las Acciones Rápidas o cartas con "Sorpresivo" (Página 55*). El otro jugador, el NO Activo, puede jugar Acciones Rápidas o activar habilidades.

5. **Fase de Combate**

Esta fase incluye cinco sub-fases:

A. Subfase de Inicio de Combate

Paso previo a declarar atacantes, pero ya fuera de tu "Fase Central". Los jugadores pueden jugar órdenes de acción rápida, activar habilidades, o bien proceder al cambio de fase.

B. Subfase de declaración de atacantes

Puedes declarar cuál o cuáles de tus unidades en Zona de Formación atacan a un oponente. Al declarar atacantes, esas unidades pasan a la Zona de Combate. **Importante**: los ataques siempre son dirigidos a la vida de un oponente.

Una vez declarados tus atacantes, los jugadores pueden jugar órdenes de acción rápida, activar habilidades, o bien proceder al cambio de fase.

Importante: Para el jugador que está siendo atacado, esta sería su última oportunidad de jugar una unidad con Sorpresivo para utilizarla para bloquear el ataque de una unidad, ya que lo primero que ocurre en la subfase de bloqueadores es declarar a los bloqueadores.

C. Subfase de declaración de bloqueadores

Lo primero que ocurre es tener que declarar bloqueadores (por lo tanto, jugar una unidad con Sorpresivo ya no es posible si la intención es utilizarlo para bloquear; debió realizarse en la subfase de atacantes). El otro jugador decide si bloqueara con una o más unidades y lo hace, o decide no bloquear ninguna. El jugador defensor puede bloquear un sólo atacante con múltiples unidades. Para poder bloquear, una unidad debe estar en la Zona de Formación.

Una vez decididos los bloqueos, los jugadores pueden jugar órdenes de acción rápida, activar habilidades, o bien proceder al cambio de fase.

D. Subfase de asignación de daño

Cada unidad atacante o bloqueadora asigna su daño igual a su fuerza: las atacantes no bloqueadas dañan al oponente atacado, y las unidades que chocan en combate se dañan entre sí.

. Si una unidad fue bloqueada por dos o más unidades, el jugador atacante elige cómo asignará el daño ordenando los bloqueadores del primero al último, teniendo que hacer “daño letal” a uno de los bloqueadores para poder dañar el siguiente (daño suficiente para que esa unidad muera). Si una unidad bloqueó dos unidades o más (con habilidades como

“Atracción”, Página 37*), el bloqueador elegirá el orden de asignación de daño de la misma forma. Es posible asignar TODO el daño a una sola unidad, incluso si sobrara para que sea “daño letal”, es decir, NO es obligatorio dañar las siguientes unidades bloqueadoras.

. Si una unidad atacante es bloqueada, y antes de la asignación de daño el bloqueador es removido, se considerará BLOQUEADA para ese combate de todas formas, es decir, el daño NO pasará a la vida del rival (a excepción de habilidades como “Arrollar, Página 37*)

El daño sucede todo al mismo tiempo. *(Ejemplos van en link aparte)*





Ejemplo de Subfase de asignación de daño 1:

El jugador activo asigna el daño de su unidad atacante, *Baldur, rey de los linajes*, (5) a *Caminante estruendoso*. Como la asignación de daño es 3, *Caminante estruendoso* muere por haber recibido daño igual que su resistencia le permite. *Baldur, rey de los linajes* sobrevive con 1 de resistencia restante.

Ejemplo de Subfase de bloqueadores y asignación de daño:



Aún en Fase de Bloqueadores, el jugador activo anuncia cómo reparte el daño de su unidad atacante, *Eisiel, arcana especialista*, que fue bloqueada por dos unidades rivales. Decide que va a asignar 2 de daño a *El aplastavidas y 2 de daño a Escarántula*. Una vez ambos están de acuerdo, se pasa a Fase de Asignación de Daño: la primer unidad en este caso *El aplastavidas* recibe 2 de daño y muere por haber recibido **daño letal**. La segunda unidad en este caso *Escarántula* también recibe 2 de daño y también muere por haber recibido daño letal. *Eisiel, arcana especialista* recibe 6 puntos de daño por lo que acumula tanto daño hecho sobre si mismo cómo su resistencia, por lo que muere también por recibir daño letal.

E. Subfase de Final del combate

Ya con los daños asignados, los jugadores pueden jugar órdenes de acción rápida, activar habilidades, o bien proceder al cambio de fase.

6. Segunda Fase central

Funciona igual que la Primera Fase Central.

7. Fase Final

Los efectos que disparan “al inicio de la próxima fase final” disparan al entrar a esta fase. Luego los jugadores pueden jugar órdenes de acción rápida, activar habilidades, o bien proceder al cambio de fase.

8. Fase de Purificación

Los jugadores no pueden activar habilidades ni jugar órdenes aquí, a menos que un efecto dispare en esta fase. Las siguientes situaciones resuelven en este orden:

- Los daños acumulados que tienen las unidades son eliminados.
- Los efectos de todos los jugadores que estipulan “hasta el final del turno” finalizan y no pueden volver a estar en funcionamiento.
- Si tienes más de 7 cartas en mano siendo el Jugador Activo, debes elegir y descartar el excedente.

. Si algún efecto disparara durante la fase de purificación, se vuelve para atrás, a estar dentro de la “Fase Final”, por lo que, una vez concluída esa fase nuevamente, todo el proceso de la “Fase de Purificación” se aplicará otra vez.

Zonas de juego

Campo de juego

MUY Importante: Lairen NO requiere un tablero para jugar. La distribución de las Zonas como se ve en la ilustración, se usa para dar un orden a la partida, pero son sólo espacios que existen en tu mesa de juego



“CAMPO” (EN JUEGO):

. Zona de Formación

Aquí es donde todos los permanentes que juegues de tu mano entran (Unidades, Monumentos o Armas). Las unidades que controles en esa zona pueden ser declaradas como atacantes, y como bloqueadoras de las unidades atacantes rivales.

. Zona de Combate

Aquí vienen las unidades que son declaradas como atacantes (o por habilidades que coloquen las unidades en esta zona como “Agrupar”, Página 37*). Las unidades en esta zona no podrán bloquear a los atacantes rivales.

. Reserva

Cada vez que reveles una carta de tesoro de la Bóveda, se colocará boca arriba en esta zona. Aquí estarán todos tus tesoros disponibles para agotarlos y generar oro, o para usar sus otras habilidades. En cada “Fase de Recargo” (Página 7*) tus tesoros previamente agotados volverán a la Zona de Reserva para ser reutilizados.

. Tesoros Agotados

Los tesoros que se agoten para pagar costes irán de la Reserva a Tesoros Agotados, tanto para pagar órdenes, costes de activación o efectos disparados. **Importante**: los tesoros en esta zona PIERDEN sus habilidades, no pueden ser activadas ni dispararán efectos, igual que como si estuvieran “naturalizados” (Página 49*)

.

FUERA DE JUEGO:

Reino

Este es tu mazo compuesto por 45 a 60 cartas, máximo 4 copias por carta. El Reino se mantiene boca abajo, y en el orden en el que queda al inicio de la partida. No se pueden ver las cartas en la biblioteca, pero sí saber la cantidad de cartas restantes. De aquí robarás las cartas de órdenes para jugar tu partida.

Bóveda

Tu mazo adicional compuesto por 15 cartas de tesoro, las cuales no pueden repetirse (a excepción de los Tesoros Genéricos, que pueden jugarse de a cualquier cantidad). A su vez, la Bóveda no puede superar los 30 puntos de “Valor de Tesoros”.

Pila

Esta es la única zona compartida por ambos jugadores. Aquí van las órdenes o efectos antes de resolver, y se quedan ahí hasta que ningún jugador decida “apilar” nuevas órdenes o efectos encima. Una vez que nadie apila algo encima, resuelven: las órdenes de permanente entran al Campo, y las órdenes de Acción/Acción Rápida y los efectos, suceden.

Descarte

Zona fuera de juego. Aquí van todas tus cartas que por algún efecto sean *destruidas*, *descartadas*, *interrumpidas o “derrumbadas del Reino”* (Página 41), así como tus cartas de Acción y Acción Rápida luego de resolver. Tus unidades van al Descarte al morir (al recibir igual o mayor daño que su resistencia, o si ésta es reducida a 0).

Averno

Otra zona fuera de juego, aquí van todas las cartas que sean “condenadas” desde cualquier lado.

Zonas “En Juego” y “Fuera De Juego”

Las zonas de los Tesoros Agotados, Reserva, Zona de Combate, Zona de Formación, son consideradas **En Juego**. En cambio, Reino, Bóveda, la Pila, Descarte, Averno y la mano de los jugadores, son consideradas **Fuera De Juego**. Existen efectos que interactúan con cada grupo de Zonas por separado. (Ejemplo: “Cancelación” →)

A tener en cuenta:

- Los efectos relacionados a los mazos del juego, sea para búsqueda o para mezclar cartas en ellos, son siempre al mazo correspondiente según el tipo carta, entendiendo que: un Tesoro nunca podrá estar, bajo ningún concepto, dentro del Reino, así como tampoco ninguna carta del Reino (*acciones, armas, unidades o monumentos.)* jamás podrá estar en la Bóveda. Aunque el tipo de carta se convirtiera en otro por su efecto, siempre será mezclado en su mazo correspondiente. Por lo tanto, cualquier texto de efecto que hable de un mazo, tendrá como sujeto tácito que hace referencia el mazo correspondiente para cumplir su resolución.
- Cuando un efecto diga que sube una carta a la mano, siempre se referirá a la mano de su **propietario** *(entiéndase la diferencia entre controlador y dueño/propietario)*.

Composición de la carta



Tipo de cartas

Tesoro



Los Tesoros son cartas que te permiten generar el Oro para pagar el coste de las cartas de tu Reino. Revelas un Tesoro desde tu Bóveda y luego lo colocas directamente en tu reserva en cada turno, por lo que siempre tendrás un Oro más asegurado. Además, cada uno de estos cuenta con una habilidad, por lo que también tendrás una estrategia y experiencia de juego completamente distinta según lo que reveles primero. ***Si el tesoro se encuentra agotado, no tiene habilidades hasta que vuelva a estar en la reserva*** *(algo que pasaría en el próximo turno de su controlador en la fase de recargo, o podría ser gracias a un efecto).*

Cuando un tesoro está agotado (o naturalizado) y un efecto propio de este tesoro (ya sea activado o disparado) fuera a afectarlo directamente (como cambiarlo de zona), este efecto NO resolverá, ya que estos efectos chequean en resolución y necesitan que la habilidad original esté todavía presente en la fuente para resolver (y al estar agotado/naturalizado, pierde todo su texto).

Ejemplos: destruir Huevo de Pantano para poner sus fichas, estando agotado / un tesoro naturalizado por "Terreno Congelado" que intenta destruirse pagando con sí mismo (quedando agotado al momento de resolver su destrucción).

A su vez tienen un número en la esquina inferior derecha que indica su valor en la bóveda. **Tu bóveda puede tener un máximo de 30 puntos. Tampoco puedes tener tesoros en el sidedeck.**

Un tesoro permanente es de coste 0 (cero).

Unidad



Estas cartas tienen Fuerza y Resistencia, son las que permiten atacar a nuestro oponente, o bien bloquear ataques de este. También tienen efectos que pueden ser estáticos, activados o disparados. *(Solo pueden jugarse en una de tus fases centrales y si la pila se encuentra vacía, excepto que la carta indique lo contrario).*

Importante: Las unidades, monumentos, armas y tesoros son considerados “Permanentes” UNA VEZ se encuentran en el CAMPO.

Acción



Las acciones rápidas son cartas que pueden jugarse sin las restricciones de las fases de un turno. Por lo tanto, puede ser jugada en cualquier momento, tanto en nuestro turno como de un oponente. Las acciones NO rápidas, solo pueden jugarse en una de nuestras fases centrales y si la pila está vacía (es decir, igual que cuando jugarías unidades, monumentos o armas). La forma de distinguirlas es viendo el subtipo en la carta, y también por el color (la acción "Lenta" es violeta, la acción rápida es roja).

Las acciones no son permanentes (nunca entran en juego), por lo que quedan en la pila hasta resolver o ser interrumpidas, para luego ir al descarte (a menos que el texto indique lo contrario).

Monumento



Los monumentos son otro tipo de permanentes. Estos no tienen fuerza y resistencia, por lo que no atacan. Quedan presentes en el campo, y poseen efectos que pueden ser estáticos, activados o disparados.

Escenario



Los escenarios son un nuevo tipo de carta que no se considera Permanente. Estos no tienen fuerza y resistencia, por lo que no atacan. También son parte del mazo Reino y van a la mano al momento de robarse. Se juegan por su coste de oro y pueden ser interrumpidos como cualquier otra órden, y quedan presentes en el campo en una zona nueva que exclusiva para este tipo de cartas. Poseen efectos que pueden ser estáticos, activados o disparados.

Cada jugador puede tener 1 escenario activo a la vez. Tienen una "Duración" en turnos que está indicado en la carta. La duración baja automáticamente al inicio del siguiente turno del jugador controlador del escenario, de forma estática y sin generar pila.

Arma



Las armas son otro tipo de permanente. Pueden ser equipadas a una unidad aliada, haciendo objetivo a la unidad a la que queremos equipar y pagando el coste de oro de “Equipar” indicado en la carta. Al equipar el arma a una unidad, esta ganará las stats de Fuerza y Resistencia y/o habilidades adicionales que el arma le otorgue.

Importante: Además, todas las armas equipadas otorgan a la unidad la posibilidad de “**luchar**” contra una unidad rival objetivo. Para activar esta habilidad, la unidad equipada debe poder o haber podido atacar ese turno, y estar en Zona de Formación. Además, debemos estar en una de nuestras “Fase Central” y con la pila vacía. Como “coste adicional

de activación” para activar la lucha, debemos mover la unidad equipada hacia la Zona de Combate.

De esta forma, estamos “declarando luchadores” entre nuestra unidad equipada y otra unidad rival. **Importante**: Cualquier habilidad que dispare por “declarar luchadores” sólo tiene en cuenta la lucha de las unidades equipadas con Armas (es decir, “declarar luchador” sólo se hace declarando nuestra unidad equipada contra una rival). Otros efectos que “hagan luchar” unidades no disparan como “declaración de luchadores”.

Al resolver la lucha, la unidad contrapone sus valores de fuerza y resistencia con la unidad rival, y el arma perderá 1 de “durabilidad”. Una vez el arma pierda toda la durabilidad, muere (es decir, es enviada al Descarte. Esto ocurre aunque el arma sea indestructible, al igual que pasa con una unidad indestructible cuando recibe -X/-X o contadores negativos).

. La “durabilidad” del arma se reduce cada vez que la unidad equipada luche, o golpee por un ataque en la Fase de Combate del turno (sea atacando o bloqueando). Si la unidad golpea con 0 (cero) de fuerza, igualmente perderá durabilidad el arma. Efectos de prevención de daño evitarán que la durabilidad se gaste.

. Luchar no es obligatorio. Puedes equipar un arma y seguir combatiendo de la manera tradicional.

. Equipar es un efecto que se coloca en la pila y puede cancelarse (se hace únicamente en una fase central propia y con la pila vacia).

. **Muy Importante**: Luchar genera pila, pero no es cancelable.

. Se puede equipar cualquier cantidad de armas a una unidad (en ese caso, gastará la durabilidad de todas las armas equipadas cada vez que golpee).

Aclaraciones generales sobre las cartas

Las cartas siempre se consideran como “nuevas” cuando son jugadas, en otras palabras, no importa si una carta tiene un efecto que indica que solo puede disparar o activarse una vez por turno, si esta es levantada a la mano, mezclada y luego robada para ser jugada nuevamente, o bien destruida y jugada nuevamente del Descarte o del Averno, dicho efecto podrá dispararse o activarse nuevamente ya que no tendrá la mencionada restricción.

Siguiendo la misma regla, cualquier carta que tenga un efecto que gana al estar En Juego, se perderá al trasladarse a Fuera de juego.

Interacciones entre jugadores. ¿Cómo se resuelven?

Puedes jugar órdenes (**Unidades, Monumentos, Armas y Acciones)** sólo durante una de tus fases centrales, cuando no haya nada en la pila. Las **Acciones - Rápidas** pueden ser jugadas en cualquier momento (cualquier fase y cualquier turno, incluido los de tu oponente, y esté la pila vacía o con otras órdenes y/o efectos en espera), este subtipo de Acción tiene la particularidad de tener esta velocidad de juego.

¿Cómo jugar una orden?

Para jugar una carta, sea de nuestra mano u otra zona de juego (generalmente gracias a que un efecto nos habilita a hacerlo), se sigue la siguiente secuencia de pasos que ocurren sin generar pila ni ceder prioridad algún:

-Si la carta tuviera una habilidad donde se realizan elecciones, se realizan dichas elecciones para conocimiento de los demás jugadores.

-Si la carta hiciera objetivo, se realiza dicho objetivo para conocimiento público de los demás jugadores.

-Se paga el oro requerido para poder jugarla.

-Se cumplen los costes adicionales si los tuviera.

-Se coloca la carta en la pila.

La Pila

Es importante entender qué significa **Resolver:** efectuar lo dictaminado por el texto de una

carta (en caso de habilidades activadas/disparadas) o, en caso de Órdenes jugadas, la correcta entrada de las mismas desde la pila hacia el campo de batalla, descarte o averno.

La **Pila** es una zona virtual *(no tiene un lugar asignado en el campo de batalla)* dónde se colocan las Órdenes que han sido jugadas, habilidades disparadas o habilidades que fueron activadas. Estos se colocan en la parte superior de la pila y se resuelven en orden desde la parte superior hacia la inferior *(explicado de otra manera: lo último que fue colocado en la pila, será luego lo primero en resolverse, y así teniendo el mismo criterio con todos los objetos apilados). A esto se le llama el principio de "Last In – First Out".*

La pila lleva un registro del orden de las órdenes y/o habilidades que se le agregaron. Cada vez que un objeto se pone en la pila, es puesto encima de todos los objetos que ya están allí.

La pila es un lugar donde los jugadores pueden responder a las Órdenes que se han jugado, y habilidades que se han disparado o activado, antes de que se resuelvan. Esto significa que, los jugadores, tienen la opción de jugar Órdenes (principalmente Acciones Rápidas) y activar habilidades mientras están en la pila. Cada Orden o habilidad que se añade a la pila se resuelve una por una, con los jugadores teniendo la opción de jugar Órdenes y activar habilidades entre cada resolución.

Es importante tener en cuenta que las Órdenes que se han jugado o habilidades que se han activado en respuesta a una Orden o habilidad colocada previamente en la pila, se resuelven antes de que se resuelva la Orden o habilidad original. Los jugadores también tienen la opción de responder a las Órdenes que se han jugado o habilidades que se han activado en respuesta a su Orden o habilidad original. En resumen, el orden en que los efectos y órdenes jugadas han de resolverse es el siguiente: iniciando por la última orden o efecto en ser apilado hacia la primera orden o efecto en haber sido apilada, es decir, aquella orden o efecto que abrió la pila en cuestión.

¿Qué implica tener prioridad de juego?

Significa ser el único jugador que puede:

- Jugar una Orden (recordando que las Unidades, Monumentos y Acciones pueden jugarse solo en las fases centrales, excepto que el texto permita lo contrario. Las acciones con el subtipo **Rápidas** pueden jugarse en cualquier momento a menos que el texto indique lo contrario).

- Activar Habilidades En Juego o Fuera del Juego.

- Ser el primero en proponer el cambio de fase a la siguiente

Consideraciones a tener en cuenta:

  - Por cada Orden jugada (y, por lo tanto, puesta en La Pila) o habilidad activada o disparada, el oponente tiene la oportunidad de responder y también jugar cartas de acción- rápida (que son las únicas cartas que pueden jugarse en cualquier turno, o bien otro tipo de carta cuyo texto otorgue dicha posibilidad) o activar habilidades de cartas En Juego o Fuera de Juego.

  - Las cartas de Unidad, Monumento, Acción o Arma no pueden apilarse en una misma pila (excepto que el texto te indique que pueda jugarse de dicha manera, como con “sorpresivo”), teniendo que resolverse en primer lugar antes de poder jugarse otra del mismo tipo. En cambio, las cartas de Acción Rápida si pueden apilarse aunque la pila no esté vacía.

  - Cuando todos los jugadores deciden no apilar más cartas ni efectos, la Pila empieza a resolverse cumpliendo las normas de Pila antes mencionadas. **Importante**: Entre cada eslabón de la pila resuelto, cualquier jugador puede volver a apilar otra orden u efecto antes que se siga resolviendo la pila.

- Los efectos estáticos ya están cumpliendose apenas un permanente entra en el campo, de manera tal que podría llegar a provocar un efecto disparado que ocurre cuando un permanente entra al campo, y se puede contar a sí mismo para dicho disparo.

- Si ocurren varios efectos disparados al mismo tiempo, su controlador puede ordenarlos en la pila cómo desee. Si ocurren efectos disparados tanto de un jugador como de su oponente, los del dueño del turno se colocarán primero en la pila, y luego los del oponente (por lo tanto, resuelven primero los del oponente por ser los que quedaron más arriba en la pila).

- En relación al punto anterior, respecto a los efectos estáticos, **EJEMPLO**: Si hubiera una situación donde tenemos una unidad con una habilidad estática como la de *Médico de guerra (ver pág 30*), y también una unidad que es un 2/2, y un oponente juega una carta como *Ciudad en llamas* (hace 2 puntos de daño a todas las unidades del oponente), el efecto de *Ciudad en llamas* habrá destruido a nuestro *Médico de guerra*, pero como su efecto continuo ya estaba presente en la resolución del efecto de *Ciudad en llamas*, nuestra otra unidad (que era un 2/2 originalmente), en ese momento es un 3/3, por lo que sobrevivirá al efecto *Ciudad en llamas* por unos instantes. Sin embargo, esa unidad guarda el registro de tener un daño acumulado de 2, y ya sin la presencia de *Médico de guerra* en el campo de batalla, la unidad regresa a ser un 2/2 y ahí es destruida, ya que su resistencia coincide con los daños acumulados.

- Con efectos disparados al mismo tiempo, el jugador puede decidir cuál de ellos apilar primero. Es decir, entre dos o más efectos disparados, el jugador activo podrá decidir en qué orden se colocarán en la pila.

- Existen interacciones que NO generan pila. Por ejemplo: Revelar un Tesoro, Robar una carta, Efectos producidos por una Habilidad generadora de oro (normalmente el agotar un tesoro por oro, pero puede ser también los producidos por otras habilidades generadoras de oro, como ser el caso de “Lluvia de oro”), Pagar el coste de activación de una habilidad, Descartar una o más cartas de tu mano al final del turno cuando se tiene más de lo permitido *(excepto que alguna carta interactúe con eso)*, Efectos que dicen “pon X cartas en una zona X”, Efectos que dicen “Mueve X carta a X zona”.

- Cuando las habilidades indiquen “puedes” (es decir, te dan la opción de hacer algo, o no hacerlo), dicha decisión tendrás que tomarla cuando el efecto vaya a **resolverse** (“en resolución”)

- **Muy Importante: Las habilidades y órdenes que hacen “objetivo” deben ponerse en la pila YA CON EL OBJETIVO HECHO. Si no existiera dicho objetivo, la orden no podría jugarse y la habilidad activada no podría activarse. La habilidad disparada falla al no encontrar objetivo legal. Y si al momento de resolver, el objetivo ya no es legal o válido, se considera que la orden/efecto falla y no resuelve ninguna parte del texto de la orden/efecto.**
- **.Si hubiera múltiples objetivos hechos, aunque se pierdan algunos, mientras haya uno todavía legal cuando se resuelve la orden/efecto, se resolverá exitosamente y afectando únicamente a los objetivos que aún son legales. Esto incluye efectos/órdenes modales (de varias elecciones).**

- Si al momento de apilar una habilidad disparada que nos obliga elegir entre 2 o más opciones, y una de las elecciones es ilegal (debido a la incapacidad de elegir objetivos legales, por ejemplo), la habilidad disparada no se podrá poner en pila (se considera que “falla”).
- .Si no se pudiera elegir la cantidad de opciones necesaria para mandar la orden o habilidad a la pila, no se podrá hacerlo (ejemplo: un “Elige 2”, si no

podemos hacer uso de exactamente dos opciones por falta de objetivos, no podemos elegir 1. Es necesario poder elegir 2. Distinto de “Elige HASTA 2”)

- Cuando el texto de una habilidad tiene términos separados por puntos, se resuelve teniendo en cuenta lo siguiente: Con el mero hecho de que el efecto/orden haya resuelto (es decir, no fue interrumpido), se cumplirán los términos siguientes (esto incluye, por ej., haber hecho objetivo a una unidad indestructible para querer destruirla; aunque no se haya destruido gracias a esa habilidad, igual resuelven los siguientes términos).

- Como excepción al punto anterior, si el texto de la habilidad te dijera específicamente que algo debió suceder (por ejemplo que te diga “si lo haces”), ahí **SI** dependerá de que haya ocurrido para que pueda resolver un término posterior a un punto.

- Cuando el texto de una carta haga referencia a un subtipo a secas (es decir, sin aclarar el tipo de carta), hace referencia a una carta de unidad de dicho subtipo.

- Cuando una carta realiza una copia de otra, hay algunas consideraciones a tener presente:
- Una copia hecha de otro permanente, entra en juego como la versión original del permanente (es decir, sin ningún tipo de ***habilidades*** extra que haya recibido el permanente mientras estaba en juego). Importante: modificaciones de fuerza o resistencia NO se copian, por NO ser “habilidades”.
- Las copias de otros permanentes también copian el **coste** de oro de ese permanente.
- Se copia también el coste del permanente. Si el coste del permanente copiado está expresado como “X”, se considerará que es 0.

- Si se fuera a copiar un permanente que ha copiado OTRO permanente previamente, se estará copiando LO COPIADO por el primer “copiador” jugado (puesto que YA ES UNA COPIA, ha dejado de ser la versión original)
- Se considera que la carta entra en juego, por lo que dispara la aparición en juego que pudiera el efecto del permanente copiado.

Eventos basados en estado

Los Eventos basados en estado, son eventos que suceden automáticamente (no son controlados por un jugador) cuando se cumplen sus condiciones. Estos eventos no usan la pila.

Siempre que un jugador fuese a obtener prioridad, se validan todas las condiciones listadas para estos Eventos basados en estado y se aplican todos los que se puedan aplicar, todos simultáneamente. Luego se debe validar nuevamente, y cuando no se cumpla ninguna condición, entonces el jugador obtiene prioridad.

Los Eventos basados en estado son:

• Si un jugador tiene 0 (cero) o menos puntos de vida, ese jugador pierde el juego.

• Si un jugador debe robar una carta de su Reino y este no tiene cartas (está vacío), ese jugador pierde el juego.

• Si una unidad tiene un valor 0 (cero) de Resistencia, esa unidad muere y es puesta en el descarte de su propietario.

• Si una unidad tiene una cantidad de daño registrado (daño acumulado) igual o mayor a su valor de resistencia, esa unidad muere y es puesta en el descarte de su propietario.

Habilidades

En cuanto comiences a acumular cartas en juego, el juego cambiará (eso es porque muchas cartas tienen texto sobre ellas que afecta el juego en general, pudiendo contradecir algunas reglas de estructura básicas).

Los textos de habilidades pueden clasificarse en 3 tipos distintos:: Habilidades Estáticas (Frenesí, Temible, etc.), Habilidades Activadas (responden a la voluntad de hacer uso de ellos) y Habilidades Disparadas (Aparición en juego, o cualquier otro efecto que ocurre de forma automática y obligatoria ante un determinado evento que ocurra en la partida). **Es importante destacar que las Habilidades detonan Efectos, estos objetos son puestos en pila cuando una habilidad es disparada o activada** ***(Las habilidades estáticas producen efectos que no interactúan con la pila.)***

Habilidades Estáticas

Las habilidades estáticas producen efectos continuos que se aplican mientras la carta que las posee se encuentre En Juego o Fuera de Juego, o desde la zona específica donde la carta especifique que debe estar. Esto significa que no es necesario activar la habilidad, ya que está siempre en efecto mientras la carta esté en ese lugar, a menos que la carta indique lo contrario.

Algunas habilidades estáticas pueden tener restricciones o condiciones especiales para su aplicación, que se indican en la propia carta. Si una carta con habilidades estáticas es removida del campo de batalla o de la zona que indique el texto, sus efectos ya no se aplican, a menos que se indique lo contrario en la propia carta. Es importante tener en cuenta que las habilidades estáticas no se activan, sino que simplemente se aplican.



Por ejemplo, “Doctor de guerra”, es una unidad con la habilidad de ”Los otros humanos ganan +1/+1.”.

Este efecto estático no se activa y es continuo. Simplemente permanece activa mientras *Doctor de guerra* esté en juego.

Estos efectos no generan activación, por lo tanto, no pueden ponerse en la pila, es decir, siempre están activos incluso antes que se resuelvan efectos disparados que la misma carta generara entrando al campo.

Habilidades Disparadas



Una habilidad disparada es una habilidad que se apila automáticamente cuando se cumple una condición específica. Las habilidades disparadas se pueden identificar por las palabras, "Siempre que", “Al …" y “Aparición en juego:”, “Derrotado:” entre otras.

Las habilidades disparadas incluyen las condiciones por las que se detonan, como eventos o estados específicos. Cuando se cumple la condición de detonante de una habilidad disparada, el efecto disparado que produce se coloca en la pila.

Una vez que un efecto disparado está en la pila, los jugadores pueden responder a ella con otras habilidades o efectos. Los efectos de las habilidades disparadas se resuelven en el orden en que se colocaron en la pila, siguiendo las reglas de la **Pila**.

Por ejemplo, “Escultor de prototipos”, es una unidad con la habilidades disparadas de Aparición en juego (que se cumple cuando la unidad entra al campo) y Derrotado (que se cumple cuando la unidad muere).

Un efecto disparado que se detona cuando ocurre un evento en concreto.

Es importante tener en cuenta que siempre que uno o más permanentes entren al campo, se realiza un chequeo de toda la situación del campo (chequeando así a los permanentes que estaban antes como también a los que acaban de ingresar), y de dicho chequeo puede llegar a disparar una habilidad. Un ejemplo es la carta Corredor de los bosques, que chequea cuando entra al campo un Corredor de los bosques, disparando entonces por sí mismo.

***Cuando las habilidades disparadas explican que ciertas condiciones deben estar presentes o deben haberse cumplido, se hará un chequeo de ello para poder disparar. Es decir, por más que la habilidad dispararía por haberse cumplido cierta condición (como una fase de turno específica), si las demás condiciones explicadas no se cumplieron, el disparo no se efectúa y no se coloca en la pila.**

Habilidad Activada

Una habilidad activada es una habilidad que un jugador puede activar pagando su coste correspondiente. El costo puede variar y puede incluir destruir una carta, descartar una carta, pagar una cierta cantidad de recursos como Oro, puntos de vida, o mover de zona una carta, según la habilidad correspondiente.

Las habilidades activadas se encuentran comúnmente en cartas de tipo permanente, como Unidades o Tesoros, pero también pueden encontrarse en cartas de otros tipos que no sean permanentes. En algunos casos, estas habilidades pueden ser activadas desde la mano del jugador o incluso desde el descarte o averno.



Las habilidades activadas pueden ser usadas en cualquier momento en que el jugador tenga la prioridad y cumpla con los requisitos de coste. Esto permite a los jugadores utilizar estas habilidades estratégicamente para mejorar su posición en el juego.

Importante: Los textos que indican un coste para activar su habilidad, siempre nombran la condición o coste seguido de dos puntos (“:”) y luego su efecto en cuestión, esto indica que primero debe cumplirse su condición o pagar su coste antes de apilar su efecto.

Por ejemplo “Absorción ritual”. Este Tesoro tiene dos habilidades activables. Uno indica que para activar su habilidad y poner su efecto activado en pila debe pagarse 1 de oro y agotarse, y la otra habilidad nos pide pagar 1 de oro y destruir al mismo tesoro.

Es importante aclarar que las habilidades activadas no siempre piden un coste, sino también algún requisito o condición para apilar sus efectos, siempre que la condición esté cumplida, se puede activar cuando el jugador tenga la prioridad de juego.

Habilidad Generadora de Oro

Una habilidad generadora de oro es cualquier habilidad que genere oro.

Las habilidades generadoras de oro son, en su mayoría, habilidades activadas que pueden encontrarse en permanentes de tipo Tesoro.

Todos los permanentes de tipo Tesoro poseen una habilidad generadora de oro intrínseca activada (aún si no figura en su texto, se considera que posee dicha habilidad), no removible y no interactuable (no puede ser removida, o anulada como por otros efectos como Naturalizar, o recibir condiciones de costar más oro para su activación), la cual dice:



Agotar: Genera ①.

Las habilidades generadoras de oro solo pueden ser usadas en el momento inmediatamente previo a realizar un pago de oro, para generar el oro necesario para dicho pago.

El efecto producido por estas habilidades nunca pasa por la pila, y no puede ser cancelado.

Por ejemplo “Lluvia de oro”. Este Tesoro indica que su habilidad activada generará 2 de oro, por lo que se considera

una habilidad generadora de oro. Para activar su habilidad, debe estar generando oro para realizar un pago, y al ser destruido detona un efecto que no pasa por la pila.

Importante: Si la cantidad de oro resultante generada de una habilidad como la de “Lluvia de oro” (es decir, una que no es mediante Agotar) supera la cantidad de oro necesaria para el pago inmediatamente subsecuente, el sobrante se pierde. Para el resto de los casos, uno agota la cantidad justa y necesaria para pagar un coste.

Condiciones y costes. Aprendiendo a diferenciarlos

Es necesario comprender la diferencia entre una condición a cumplir para disparar un efecto de una de nuestras cartas, como también los posibles costes a pagar para que pueda activarse o dispararse un efecto.

En principio, los costes de las cartas estarán reflejados siempre en el símbolo de *rombo con fondo negro* y un *número* en la esquina superior izquierda de la carta, el cual va a indicarnos la **cantidad de Oro** necesario para pagar la carta en cuestión. Para habilidades que hablen sobre costes, sea para hacer objetivos u otra interacción, también contarán aquellas cartas cuyo coste sea 0 (como son por ejemplo las fichas de unidad, monumento, arma).

Ahora, hablando ya propiamente de los efectos de nuestras cartas, podemos diferenciar dos elementos que pueden ocurrir en el texto de una carta.

Coste de activación del efecto:

Estos textos estarán indicados con dos puntos (“**:**”), que indican que todo lo que esté escrito hasta ese momento, será parte de lo que necesitas pagar o realizar antes de activar una habilidad (siendo la habilidad lo que esté luego”).

Todos los costes de activación deben ser realizados previamente y de manera completa para poder poner el efecto en la pila.



De esta manera, podemos interpretar que la carta “Katana de esencia” nos está indicando que para activar la habilidad de “Cancela hasta un efecto rival…” necesitamos pagar el coste de activación que es destruir dicha unidad. Esta habilidad se activa y su efecto se coloca en la pila y se resolverá dependiendo de si es cancelado o no.

Advertencia: ***Todo efecto e interacción que nos hace mezclar una carta en un mazo, o levantar una unidad a la mano de un jugador, o enviar la carta a un descarte o al averno, siempre será realizado en el Reino, Bóveda, Mano, Descarte o Averno del propietario de dicha carta.***



Condiciones de “activación” y “resolución”:

También existen condiciones que son necesarias respetar, para poder activar ciertas habilidades, caso contrario, no podrán activarse; la condición estará explicada en el texto de la carta y deberá estar presente para poder activar la habilidad en cuestión.

Si tomamos como ejemplo “Liuth, energía primordial”, podes activar el efecto solo una vez por turno.

. En caso de que el coste de activación requiera el “pago de X vidas”, será necesario contar con esa cantidad de vidas (no es posible ir por debajo de cero)

Coste Adicional

Ciertas cartas tendrán un coste adicional, el cual debe ser cumplido de forma obligatoria para jugar una orden o activar una habilidad.

Todos los costes deben ser cumplidos al momento de jugarse la Orden y puesta en la pila, sin retraso alguno.

Ejemplo: Una carta que cuesta 1 en el texto de la misma carta dice (“Como coste adicional descarta una carta”) Eso quiere decir que antes que la Orden fuera a ponerse en pila, primero se deberán pagar los costes requeridos de la misma.

Coste X



Ciertas cartas tendrán un coste X además del coste de oro. Por ejemplo, “Serathia, sagrada general” nos muestra que tiene coste 1 de oro y también una X, que nos da la posibilidad (de forma opcional) de pagar tanto oro como quisiéramos para ese valor de X.

En la pila, estas órdenes se consideran que tienen el costo total de oro de lo que se haya pagado por X, más los costos mismos de la carta (es decir, si un jugador paga 1 de oro que pidió jugar esta unidad y por la X ha pagado 3, en la pila se considera que es una orden de coste 4). En cualquier otro lugar que no sea la pila, la X es equivalente a 0.

Reducciones de Coste



Ciertas cartas tienen habilidades que ofrecen al jugador la posibilidad de jugar una orden por un coste de oro menor al que tiene impreso la carta. Por ejemplo “Explorando la superficie”. Aunque la orden sea jugada por un coste menor al que tiene impreso originalmente la carta, en la pila se considera que tiene el coste de oro impreso.

Destrucción y Muerte

Destrucción y Muerte son conceptos similares. Ambos hacen referencia a cómo un permanente deja las zonas de "En Juego" y se van al Descarte.

Destruir es considerado por un efecto que explícitamente indica que se destruye, y en el caso de unidades incluye también al daño de combate que acaba en letal.

Morir incluye también todo lo demás que implicaría que el permanente fuese al Descarte desde el campo, y que no haya sido debido a una destrucción (un ejemplo es reducir los stats de una unidad a 0, cómo hace **Caída en el reino**)

Toda destrucción es una muerte
Pero no toda muerte es una destrucción

Daño, -X/-X y contadores

El daño es realizado a una unidad por efectos u órdenes que -explícitamente- hacen daño, o bien producto de los combates. Una unidad dañada lleva un registro de cuántos daños ha recibido, pero no modifica en ningún momento los stats de la carta (es decir, una unidad 1/1 con 10 daños hechos sobre ella, sigue siendo una unidad 1/1). .
. Si tiene indestructible, el daño no puede destruir la unidad.

Hay habilidades que hacen que nuestras unidades ganen mejoras temporales, y entre ellas están las habilidades que nos hacen ganar stats como +1/+1 o -1/-1. Estas si modifican los stats de la unidad, pudiendo hacerla morir aunque tengan la habilidad indestructible (ya que la unidad puede llegar a tener 0 de resistencia). No cuenta como daño. Estas mejoras no afectan de ninguna manera a los contadores.

Por último, hay habilidades que nos harán ganar **contadores** +1/+1 o -1/-1. A diferencia de lo mencionado anteriormente (que son ganancias temporales, usualmente hasta el final del turno o bien hasta que el permanente que nos da esa mejora abandone el campo), los contadores si son permanentes que la unidad recibe y que tendrá para siempre (o mejor dicho, hasta que abandone el campo o sean removidos por alguna habilidad).

.Los contadores negativos y positivos pueden contrarrestarse entre sí, es decir, si tenemos un contador negativo (-1/-1) y le damos un contador positivo (+1/+1) a esa unidad, pasará a no tener ningún contador sobre ella. Los contadores también afectan los stats de la unidad, así que también puede morir aunque tenga indestructible. Tampoco cuenta como daño.

.Si tenemos una unidad 1/1 que está recibiendo una mejora de +1/+1 gracias a otro permanente, y recibe un contador negativo, la unidad no morirá hasta que reciba otro contador negativo más, o bien hasta que pierda esa mejora temporal de +1/+1.

Acumulación de habilidades

Las habilidades pueden ser acumuladas por diferentes efectos (hacer que un permanente gane dos o más veces un mismo efecto, o bien que un permanente tenga un determinado efecto y hacer que gane el mismo por resolución de otro efecto/orden).
Al tener una situación de un permanente con una misma habilidad acumulada, deberemos evaluar qué realiza dicha habilidad:

-Si la habilidad es disparada, y se cumple el evento que hace detonarlo, disparará tantas veces cómo esté acumulada en el permanente. Por ejemplo acumular habilidades de Envenena, Hurto, Resguardo, etc.

-Si la habilidad es activada, nos permitirá activar una u otra (habrá casos donde quizás podamos activar ambas, y casos donde se deba elegir entre una u otra, como por ejemplo acumular dos habilidades activables de Destruir:).

-Si la habilidad es estática, deberemos evaluar si es una condición que no añade algo nuevo al estar acumulada, o si efectivamente añade algo extra al estar acumulado.

Por ejemplo:

*Si tienes dos o más habilidades acumuladas de Temible (Sólo puede ser bloqueada por 2 o más unidades), su repetición no está agregando algo nuevo. La condición continúa siendo la misma. Lista de habilidades que no se acumulan:
Curar, Arrollar, Atracción, Temible, Centinela, Vigía, Guardián, Envenenado, Evasión, Fantasmal, Frenesí, Letal, Protección, Sorpresivo.

*Si tienes dos o más habilidades acumuladas de Apoyo (Si controlas 3 o más unidades, gana +1/+1. Si controlas 7 o más unidades, gana +1/+1 adicional), tendremos dos o más instancias que chequean nuestras unidades en juego y nos dará un +1/+1 por cada chequeo cuya respuesta sea positiva. Lista de habilidades que sí acumulan:
Apoyo, Furia, Dureza, Oler sangre.

Pirámide de Interacciones de Juego

El concepto de **Pirámide de Interacciones de Juego** nos permite representar, de forma gráfica, cómo se da la prelación o prioridad entre diversas **interacciones** cuando funcionan de forma conjunta. Al hablar de **interacciones** específicamente en este apartado, haremos referencia puntual a todos aquellos **efectos** y **órdenes** que, **una vez resueltos**, afectan de forma **persistente** y de algún modo las **propiedades** y el **control** de los elementos de juego, así como a las **reglas** y los **jugadores**.

La **Pirámide** (como la llamaremos de ahora en más), consta de una base y diez **escalones** que representan un orden lógico de verificación de múltiples **interacciones** que se dan en un mismo momento:



Así, al momento de analizar las **interacciones** en juego, necesitaremos partir de la **base** de la **Pirámide** e ir subiendo **escalón** por **escalón**, considerando ordenadamente las diversas relaciones que se dan entre las **interacciones** existentes y ajustándolas ordenadamente según el **escalón** en el que se ubiquen.

Interacciones persistentes

Llamaremos de esta forma a todos aquellos **efectos** y **órdenes** que, ya **resueltos**, producen algún tipo de afectación y/o modificación, con una duración de tiempo que puede

estar preestablecidas o ser indefinida, en los elementos de juego (permanentes, cartas, órdenes, efectos), los jugadores o las reglas.

Ejemplos de interacciones con una duración preestablecida, son aquellas que mencionan *“hasta el final del turno”*, *“hasta la próxima fase...”*, entre otras; mientras que un ejemplo simple de interacciones con duración indefinida, está dado generalmente por los efectos devenidos de las habilidades estáticas.

Propiedades de los elementos de juego

Definiremos como **propiedades** a los aspectos que conforman la composición de una carta. Pueden verse descritos en el apartado *Composición de la carta* de este Manual.

Podemos subdividirlas arbitrariamente en dos tipos: las **características** y la **información**. Mientras que las **características** son susceptibles de ser copiadas, la **información** no se copia a través de interacciones que permitan copiar **propiedades**.

La **información** está compuesta por el *arte*, el *año de impresión*, la *rareza*, el/la *artista*, el *símbolo de expansión* y la *abreviatura y número de colección*. Los *textos de ambientación* que se hallan dentro de la *caja de texto*, también son considerados **información**.

Las **características** comprenden el *coste de oro*, el *símbolo de tribu*, el *nombre de la carta*, la *tipificación* (*supertipo*, *tipo* y *subtipo*), la *caja de texto* y los **atributos**. Asimismo, por **atributos** se entenderá, de forma abarcativa, a la *fuerza* y la *resistencia* de las unidades, así como la *fuerza armada* y *resistencia armada* que poseen las armas.

Aplicación de las interacciones persistentes

El proceso en el que se constata la forma en que se aplican y relacionan las **interacciones persistentes**, es ordenado desde la **base** hasta el **décimo escalón**. Así, cada vez que se dé una nueva **interacción persistente**, para cada elemento de juego se verificará la **Pirámide** para saber cómo estas **interacciones** habrán de aplicarse.

Comenzando desde la **base**, tales **interacciones** irán aplicándose siguiendo el orden creciente de los **escalones**. Sin embargo, para las interacciones que intervengan en un mismo **escalón**, se seguirá el orden cronológico según las mismas comienzan a afectar a los elementos del juego:

- Para las **órdenes** y **efectos**, una vez resuelvan;

- Para los **efectos estáticos**, una vez su fuente entre en juego o en la zona que corresponda;
- Para las interacciones de **armas** que devengan de un **efecto estático** de las mismas, una vez éstas sean equipadas en la **unidad**.

Esta aplicación de **interacciones** es permanente y continua, realizándose automáticamente en su totalidad antes de observar el estado de los elementos de juego.

Estructura de la Pirámide

1. **Base de la Pirámide**

Es el espacio que actúa como la estructura *"default"* sobre la que se empezará a analizar la aplicación ordenada de las **interacciones persistentes** sobre cada elemento de juego, y considera las **propiedades** de origen de estos.

En tal sentido, diremos que las **propiedades originarias**, de base o *"default"* de un elemento de juego estarán determinadas del siguiente modo:

- Para las **cartas**: serán las **propiedades** que figuran en la carta impresa o física.
- Para las **fichas**, **copias de cartas** o **copias de efectos**: serán las **propiedades** que son definidas por el **efecto** u **orden** que las crea.

Por ejemplo:



Las **propiedades** de *Consumirse en el ritual* (como **carta** u **orden**), así como las de *Alguacil reclutador* (como **carta**, **orden** o **permanente**), están dadas por la carta impresa. Las **propiedades** de la *Ficha humano*, están dadas por la **habilidad disparada** que posee *Alguacil reclutador*. Las **propiedades** de *Orbe de transmutación*, como **copia**, están dadas por su propia **habilidad estática** (donde puede verse que, además de copiar otra unidad, también le otorga una habilidad de disipar).

2. **Área de interacción general de propiedades**

El **área roja** de la **Pirámide** es el espacio en donde **se aplican** las **interacciones persistentes** que **afectan propiedades y estados** que **no sean atributos**. Comprende desde el **primer** al **quinto escalón**.

a. **Primer escalón**

Comprende todas aquellas **interacciones** que copien o generen copias de otro elemento de juego. Las copias siempre tomarán las **propiedades originarias** del elemento a copiar.

b. **Segundo escalón**

Aquí se ubicarán todas las **interacciones** que produzcan un cambio en el control de un elemento de juego, es decir, cuando se cambia el controlador de dicho elemento.

c. **Tercer escalón**

Considera las **interacciones** que producen algún tipo de modificación en las **propiedades** del elemento que no se relacionan con su *tipificación* (*supertipo*, *tipo* o *subtipo*) ni sus **atributos**.

d. **Cuarto escalón**

Se aplican todas las **interacciones persistentes** que produzcan algún tipo de cambio, modificación o sustitución de la *tipificación* del elemento de juego, entendiéndose ésta como el *supertipo*, el *tipo* o el *subtipo*.

e. **Quinto escalón**

Comprende todas aquellas **interacciones** que agreguen o quiten **habilidades** de un elemento. También incluye toda **interacción** que quite o impida que un elemento posea algún tipo de **habilidad**.

3. **Área de interacción general de atributos**

Esta área, de **color azul** en la **Pirámide**, comprende el espacio donde **se aplicará** toda **interacción persistente** que **afecte a los atributos** de un elemento.

a. **Sexto escalón**

Se aplican todas las **interacciones** que definen los **atributos** de los elementos de juego.

b. **Séptimo escalón**

Comprende las **interacciones** que fijan la *fuerza* y/o *resistencia* de un elemento a unos valores específicos.

c. **Octavo escalón**

Considera toda **interacción** que modifique (sin fijar el valor), los **atributos** de un elemento de juego, ya sea sumando o restando valores.

d. **Noveno escalón**

Aplica las **interacciones** que produzcan modificaciones y/o cambios en la *fuerza* y *resistencia* a través de contadores.

e. **Décimo escalón**

Aquí se ubican todas las **interacciones persistentes** que intercambien los valores de *fuerza* y *resistencia* de un elemento de juego.

La doble verificación de la Pirámide

Toda vez que se produzcan **interacciones** que afecten los **atributos** de los elementos, se realizará una segunda verificación del **área de interacción general de propiedades**. Esta segunda verificación no comprende una nueva aplicación de las **interacciones persistentes**, sino una corroboración de aquellas **interacciones** que dependen de **atributos**. Esto garantizará que las mecánicas de juego se apliquen de manera adecuada y como se han desarrollado hasta el momento.

Otras interacciones que no se ajustan a la Pirámide

Existen **interacciones persistentes**, que efectúan cambios en las reglas de juego o afectan a los jugadores, que **no se ven comprendidas** dentro de los **escalones**. Todas estas interacciones **se aplicarán de forma cronológica** una vez **verificadas ambas áreas** de la **Pirámide** y una vez realizada la doble verificación.

Ejemplos de estas **interacciones** son aquellas que impiden u obligan a las **unidades** a atacar según determinada condición, aquellas que reducen o aumentan el valor de las **órdenes** jugadas, etc.

Un ejemplo de su funcionamiento

Para este ejemplo, vamos a considerar la interacción de las siguientes cartas, considerando cómo influyen en la *ficha unidad - humano*:



En el campo de juego tenemos *Árbol anciano* e ingresa una *ficha unidad – humano*. La **habilidad disparada** de *Árbol anciano* detona y la *ficha unidad – humano* se convierte en una **unidad** con *subtipo elemental* y con *fuerza* 5 y *resistencia* 5.



Las **propiedades originarias** de la *ficha unidad – humano*, se hallan en la **base**. En el **cuarto escalón** se ubica la parte de la **interacción** de *Árbol anciano* que modifica la *tipificación*. En el **quinto escalón**, aunque no dé beneficios aún, se encuentra la **habilidad estática Apoyo**. En el **séptimo escalón**, se encuentra la parte de la **interacción** de *Árbol anciano* que establece valores fijos de *fuerza* y *resistencia.*

Luego, ingresa al campo *Inspiradora de la moral*. Al haber tres **unidades** aliadas, el modificador de **atributos** que brinda la **habilidad estática Apoyo** se hace efectivo. El **efecto disparado** de *Inspiradora de la moral* tiene como objetivo a la ex *ficha unidad – humano*, ahora *ficha unidad – elemental*, colocándose sobre esta última un contador +1/+1.



En el **octavo escalón**, se aplica ahora el modificador derivado de la **habilidad estática Apoyo**, mientras que, en el **noveno escalón**, se aplica el contador otorgado por *Inspiradora de la moral*.

A continuación, se utiliza *Escudo ancestral* para darle la **habilidad estática Dureza** a la *ficha unidad – elemental*. Después de esa **interacción**, se juega *Forjando desde las cenizas* con la *ficha unidad – elemental* como objetivo.



Se suman cronológicamente (es decir, después de las **interacciones** que ya se encontraban afectando al permanente), en el **quinto escalón**, la **habilidad estática Dureza** y, en el **octavo escalón**, el modificador que otorga *Forjando desde la ceniza*.

Seguidamente, se aplicará *Toque de dragón* sobre la *ficha unidad – elemental* y posteriormente se resolverá una *Esencia petrificada* que tiene como objetivo dicha *ficha unidad*.



Se aplica cronológicamente el **Naturalizar** del permanente en el **quinto escalón**. Esta **interacción**, por hallarse en un **escalón** inferior, hace que al verificar el **octavo escalón** ya no encontremos el modificador de la **habilidad estática Apoyo**. En el **décimo escalón** se aplica el intercambio de **atributos** de *Toque de dragón*.

Posteriormente, se emplea *Ariete de guerra* para darle la **habilidad estática Arrollar** a la *ficha unidad – elemental*. Seguido de esa **interacción**, resuelve *Alianza o rivalidad* que aplica -1/-0 sobre la *ficha unidad – elemental*.



Se suma cronológicamente la **habilidad estática Arrollar** en el **quinto escalón**, otorgada por *Ariete de guerra*. Luego, en el **octavo escalón**, se aplica el modificador brindado por *Alianza o rivalidad*.

Como puede verse en el paso anterior, es posible que resulte confuso entender por qué el modificador -1/-0 parece que terminó afectando su resistencia. Eso se debe al **orden de aplicación de las interacciones** siguiendo los **escalones**. En el **octavo escalón**, luego de aplicarse *Forjando desde las cenizas*, *Alianza o rivalidad* afecta a la *ficha unidad – elemental*, con **atributos** 7/3, quedando sus **atributos** en 6/3. En el **noveno escalón**, se aplica el contador que obtuvo gracias a *Inspiradora de la moral*, pasando a tener **atributos** 7/4. Finalmente, en el **décimo escalón** se aplica *Toque de dragón*, invirtiéndose los valores de *fuerza* y *resistencia*, y quedando los atributos como muestra la imagen.

Finalmente, *Orbe de transmutación* intenta copiar nuestra *ficha unidad – elemental 4/7 con Arrollar*. Sin embargo, las **interacciones persistentes** que se ubican en el **primer escalón**, sólo pueden copiar las **propiedades originarias**. Por lo tanto, el *Orbe de transmutación* se vuelve un **permanente** de *nombre humano*, *tipo unidad*, *subtipo humano*, con la **habilidad estática Apoyo** y la **habilidad disparada "Disipar 3:..."**, y **atributos** 1/1, ya que el resto de **interacciones persistentes** se ubican en **escalones** superiores.



Se aplica la **interacción** de copia en el **primer escalón**, sin considerar las **interacciones** de **escalones** superiores por aplicarse primero y por ser copiables sólo las **propiedades originarias** del elemento.

Principios clave

A modo de síntesis y para mayor comprensión, es importante considerar los siguientes **cinco principios clave de la Pirámide**:

1. La **Pirámide** siempre se aplica de abajo (**base**) hacia arriba (**primero a décimo escalón**).
2. El orden de **escalones** tiene prioridad sobre el orden temporal.
3. Dentro del mismo **escalón**, manda el orden cronológico.
4. La aplicación es continua y automática.
5. Las **copias** sólo consideran **propiedades originarias**.

Regla importante

Ya has visto los fundamentos básicos de **Lairen: La Historia**. Todas las cartas traen consigo su propia consigna, y la regla más importante es la siguiente:

La regla específica de la carta siempre prevalece por sobre la regla general del juego.

Esto significa que, si ves una carta cuyo texto contradice alguna de las reglas básicas, la carta tendrá prioridad sobre ella, respetándose por encima de la regla básica.

Lairen: La Historia: quiere fomentar la creatividad a la hora de jugar, y generar interacciones complejas entre los jugadores, así que anímate a generar situaciones nuevas

y consultar sobre ellas, siempre puedes ser el precursor de un nuevo modo de juego que podría añadirse más tarde en una expansión.

Glosario

Agotar: Habilidad activada, que indica el acto de que un jugador mueva un tesoro de la zona de Reserva a la zona de Tesoros Agotados. Esto puede ser realizado como condición de la activación de una habilidad, o bien simplemente para generar Oro y pagar una orden. No se puede agotar un tesoro para generar Oro si no es para pagar inmediatamente el coste de una carta o habilidad.

Agrupar: Durante la declaración de atacantes, si el jugador va a atacar con una unidad con "Agrupar", puede mover a la Zona de Combate otras unidades que compartan subtipo y pudieran también atacar, para sumarle sus fuerzas hasta el final del turno.

. Las unidades subidas a la Zona de Combate para "agrupar" no son consideradas "atacantes"; sólo la unidad que originalmente atacó y utiliza el "agrupar".

. No es un efecto disparado: las unidades se eligen durante la declaración de ataque, y una vez terminadas de elegir, la fuerza ya está sumada.

. Si alguna unidad "apoyando" al atacante es removida o su fuerza es modificada, TAMBIÉN se modificará la fuerza total del atacante.

Aparición en juego: Habilidad disparada de palabra clave, presente en cartas de permanente (unidades, monumentos, armas o tesoros). Siempre está continuada de dos puntos (":") y luego las características de lo que la habilidad realiza. Cuando la carta de permanente con esta habilidad escrita entra al campo desde cualquier otra zona, dispara esta habilidad y es puesta en pila.

Aplastar X*:* efecto que pone X contadores de "Aplaste" en tesoros agotados. Un tesoro con un contador de "Aplaste", la próxima vez que fuera a desagotarse, en su lugar se le remueve un contador de "aplaste" y se mantiene agotado.

. Aparece en formas como “Aplasta X” (pondremos 1 contador en X tesoros agotados aliados) o “Aplasta X tesoros agotados rivales” (pondremos 1 contador en X tesoros agotados rivales).

. Algunas cartas con “Aplastar X” indican que su “Aparición en juego” SÓLO dispara si fueron jugadas de la mano. Si el permanente entrara al campo desde cualquier otra zona, NO DISPARA su aparición en juego.

Apoyo: Habilidad estática de palabra clave. Una unidad con apoyo gana +1/+1 cuando controlas tres o más unidades. Si controlas siete o más unidades, gana un +1/+1 adicional.

Arrollar: Habilidad estática que modifica la asignación de daño de combate de una unidad atacante (es decir, si está bloqueando o el daño que hace no es de combate, arrollar **no** afecta). Cuando una unidad atacante con “arrollar” es bloqueada, y en la asignación de daño, ha asignado daño letal a todas las unidades bloqueadoras, cualquier cantidad de daño restante **puede traspasar al jugador defensor** al que esta unidad estuviera atacando (el jugador atacante elige cómo repartir los daños). En el caso de que la(s) unidad(es) bloqueadora(s) dejaran de estar en el campo antes de la fase de asignación de daño, el daño de la unidad atacante con “arrollar” pasará al jugador que ha sido atacado de todas formas.

. El jugador atacante puede decidir hacer todo el daño entero solo en la primera unidad bloqueadora, de forma tal que no exista daño sobrante (no dañará a las demás unidades bloqueadoras y/o al jugador defensor).

Atacar: Es la forma en que tus unidades hacen daño a tu oponente. Durante tu fase de combate, declaras cuáles de tus unidades atacarán a otro jugador. La declaración se realiza con todas las unidades al mismo tiempo.

Atracción: Habilidad estática de palabra clave. La unidad con esta habilidad puede bloquear hasta 2 unidades atacantes.. El combate en este caso hace que el jugador atacante designe qué unidad ataca primero (*del mismo modo en que se resuelve un “doble*

bloqueo", ver página 9). La unidad bloqueadora recibe el daño de ambas unidades atacantes, aunque el daño de la primera ya supere su valor de resistencia.

Averno: El averno es una zona *Fuera de juego* en tu mesa dónde las cartas son enviadas únicamente por un efecto específico que indique que debe ser enviada a dicha zona. (*denominado "**Condenar**", ver página 39*).

Bloquear: Para evitar que una unidad atacante dañe tu vida, puedes hacer que una o varias de tus unidades aliadas, que estén en tu Zona de Formación, la bloqueen. (*ver página 9*). Una unidad puede ser bloqueada por una o más unidades (a menos que el texto indique lo contrario). Si se bloquea a una unidad atacante, hará su daño de combate según su Fuerza a la Resistencia de la unidad que lo bloquea, en lugar de a tu vida.

Buscar: Palabra clave que indica que se tomará un mazo (según especifique el texto de la carta) y se buscará una carta o cartas que cumplan determinados requisitos, o bien cualquier carta, según el efecto. **Importante**: las cartas buscadas, en caso de tener condiciones específicas de búsqueda, deben ser **mostraradas** a los demás jugadores para confirmar que cumplen con esas condiciones, antes de finalmente ir a la zona que corresponda.

.Este efecto **no** cuenta como robar**.**

.Siempre después de buscar una carta, se debe **mezclar** el mazo. **Importante: NO** es obligatorio encontrar una carta, incluso teniendo opciones legales; es decir, se puede "fallar la búsqueda" sin dar pruebas ni explicación alguna.

Cambio de fase: Cada jugador atraviesa todas las fases que existen en Lairen: la historia, (como la Fase de Combate incluso si nadie controlara unidades). El Jugador Activo tiene prioridad de jugar cartas y activar o disparar habilidades antes que su oponente en cada una de sus fases, pero al momento de querer cambiar de fase, el oponente obtiene la posibilidad de jugar una carta o activar una habilidad antes de dicho cambio de fase, hasta que todos estén de acuerdo. *(si el oponente crea una pila en esa instancia, el Jugador*

Activo puede volver a jugar cartas y/o disparar o activar habilidades para luego proceder a cambiar de fase, y el otro jugador tendrá nuevamente oportunidad de jugar algo).

Campo: Zona de juego de “Lairen: La Historia”; comprende todo lo que llamamos **En Juego** (Zona de combate, Zona de formación, Reserva y Tesoros agotados). Todos los permanentes que entren a cualquiera de estas cuatro zonas se considerarán “En Juego”, es decir, dentro del campo.

Cancelar: Palabra clave que indica que se está anulando un efecto, disparado o activado, que se encuentra en la pila, sea *en juego* o *fuera del juego* (según lo aclare el texto). Cancelar un efecto hace que, dicho efecto, no resuelva satisfactoriamente.

Carta: Las reglas del juego o las habilidades sólo toman a las cartas como "cartas" cuando están en la mano, Reino, Descarte de un jugador o en el Averno (es decir, cualquier zona que no esté dentro del “*Campo*”).

.Las fichas nunca son consideradas como cartas, incluso si se utilizan cartas para representarlas.

.**Importante**: Cuando una carta está siendo jugada y se encuentra en la pila, esperando para resolverse, el juego se refiere a ella como "**Orden**" (en ese momento, **NO** es una “carta”, sino una orden en la pila). Cuando una carta está en el campo, el juego se refiere a ella como un "**Permanente**".

Centinela: Habilidad estática de palabra clave. La unidad con esta habilidad no puede atacar.

Combate: Acto de contrastar la fuerza y resistencia de una unidad con otra, haya sido por un ataque, bloqueo o lucha. Para que se considere que un “combate” sucede, dos o más unidades deben estar involucradas, por ende → **Muy Importante**: Si una unidad ataca, no

fue bloqueada, y hace daño a un jugador, **NO** se considera qué “participó de un combate”, sino que simplemente realizó daño al oponente.

Conceder: Es dejar de jugar y darle la victoria a tu oponente. Puedes conceder un juego en cualquier momento (generalmente cuando te das cuenta de que no podrás evitar perder). Cuando concedes, pierdes el juego.

Condición: Llamamos “Condición” a un requisito que debemos cumplir para poder disparar o activar ciertas habilidades que así lo requieran, o para que éstas resuelvan satisfactoriamente.

Condenado: Palabra clave de efecto disparado en juego, qué ocurre cuando un permanente es **condenado** (es decir, va del Campo al Averno). Para disparar se debe chequear que efectivamente haya ido directo al Averno, caso contrario el efecto de condenado no disparará.

. Al momento de ser condenado, el *condenado* chequea las estadísticas del permanente tal cual estaba en el campo antes de su condenación.

Condenar: Palabra clave que nos indica que una carta o permanente es condenado, es decir, **va al Averno** desde la zona en la que estaba previamente. Siempre que una carta sea enviada desde cualquier zona al averno, se considera que fue condenada.

Condenar Bóveda X: Palabra clave de habilidad disparada. Se miran las primeras X cartas de la Bóveda, pudiendo colocar la cantidad deseada de nuevo en el tope en el orden deseado, o bien enviarlas al Averno.

Condenar Reino X: Palabra clave de habilidad disparada. Se miran las primeras X cartas del Reino, pudiendo colocar la cantidad deseada de nuevo en el tope en el orden deseado, o bien enviarlas al Averno.

Control: Palabra clave que referencia el controlar y poder tomar decisiones sobre un **permanente en nuestro campo** (es decir, cartas "En Juego") u **órden** (cartas o habilidades que hemos puesto en la pila, esperando para resolver), independientemente de quién sea el dueño de la carta (*ver "Controlador"*) ↓

Controlador: El controlador de una carta es el jugador que la tiene como permanente de su lado del campo en ese momento, o quién la puso en la pila como una orden. El controlador de una habilidad es quien la puso en la pila originalmente.

. "Controlar" es independientemente de **quién sea el propietario** (*ver "Tomar el Control", página 57*).

.Para los efectos que mezclan una carta o la suben a la mano de un jugador, siempre se realiza en el Reino, Bóveda o mano del propietario de esa carta.

Copia (permanente): Palabra clave que indica que se está creando/generando una copia de un permanente, o que un permanente está copiando a otro. Las copias que son fichas, como cualquier otra ficha, cuando dejan de estar "En Juego", llegan a la zona correspondiente de "Fuera de juego" y luego desaparecen. Una copia hecha de otro permanente, entra en juego como la versión original del permanente (es decir, sin ningún tipo de *habilidades* extra que haya recibido el permanente mientras estaba en juego). Importante: modificaciones de fuerza o resistencia NO se copian, por NO ser "habilidades" (Ver "habilidades, página 27)

.Las copias de otros permanentes también copian el **coste** de oro de ese permanente.

. Si se fuera a copiar un permanente que ha copiado OTRO permanente previamente, se estará copiando LO COPIADO por el primer "copiador" jugado (puesto que YA ES UNA COPIA, ha dejado de ser la versión original)

Copia (orden o efecto/habilidad): Una orden o efecto/habilidad aún en la pila (aún sin resolver) puede ser copiada. La copia se pone encima de la original (es decir, resolverá antes de la original).

. Si la orden o efecto/habilidad fuera modal (opciones en las que el jugador tuvo que "*elegir*"), la copia se creará con esas mismas opciones ya elegidas.

Coste: Un coste es algo que debes pagar para jugar una carta, o activar una habilidad en caso que lo requiera. El coste puede ser de Oro, vida, destruir, descartar, mover de zona o que cumplas una determinada interacción, entre otros. En caso de **NO** contar con los recursos necesarios para pagar ese coste, no se podrá jugar la orden o activar la habilidad (ejemplo: no podremos activar "Recuerdo Amoroso" si estamos en 2 o menos vidas).

Coste adicional: Algunas cartas requerirán un coste adicional para ser jugadas. Debes pagar tanto el coste de Oro especificado que está en la esquina superior izquierda de la carta, como su coste adicional, de lo contrario no puedes apilar la orden, es decir, no podrás jugarla.

. Algunos costes adicionales son opcionales. En ese caso, no será obligatorio pagar el coste adicional, sino que esté será una alternativa que, por lo general, otorga un beneficio extra a la carta que queremos jugar.

Curar: Palabra clave de efecto estático. Cuando la unidad con curar hace daño, hará que el controlador gane vidas igual al daño realizado.

. Si varias fuentes con curar hacen daño al mismo tiempo, ocasionan eventos de ganancia de vida separados.

. Si estás en una situación de combate donde recibes suficiente daño para llegar a 0 puntos de vida, pero una unidad aliada con Curar ha bloqueado, la ganancia de vida ocurre **al mismo tiempo que recibes el daño**, por lo tanto podrías no perder la partida.

.Si la habilidad estuviera repetida varias veces en la unidad, la misma se considera que no es acumulable. Es decir, no ganarás más vidas debido a ese motivo, ya que el daño se considera que fue hecho una única vez, y se gana vidas en relación a eso y solo eso.

Daño: Esto es lo que baja el total de puntos de vida tuyos como jugador, o lo que genera registro de daño acumulado a las unidades cuando combaten entre sí. Las unidades atacantes y bloqueadoras hacen daño igual a su fuerza. Algunas cartas y efectos también pueden hacer daño. Si el daño que se hace a una unidad en un turno es igual o mayor que su Resistencia, es destruida o muere. Si se le hace daño a un jugador, se le resta del total de sus vidas. El daño realizado a las unidades, sea producto de combate o de efectos, se acumula en la unidad que lo ha recibido hasta la Fase de Purificación, que es cuando se elimina dicha acumulación. Si una carta redujera los stats de una unidad, no se considera daño. Si se hiciera 0 de daño, se considera que nunca se hizo daño.

Daño acumulado: Este concepto nos hace referencia al hecho de que las unidades no alteran su valor de resistencia al recibir daño, sino que guardan un registro de haber recibido X cantidad de daño. Esta acumulación es eliminada en la Fase de Purificación.

Daño de combate: Este concepto hace referencia al daño que las unidades realizan cuando atacan, bloquean, combaten o luchan. Esto ocurre sea el momento del turno donde sea que ocurra. Esto EXCLUYE los daños de habilidades que se realizan donde la unidad es fuente de la habilidad.

Importante: Todo el daño de combate que haya sido asignado se hace **de manera simultánea**. No se resuelve por partes ni en momentos separados dentro del mismo paso de daño.

Si una unidad va a recibir daño de combate de múltiples fuentes al mismo tiempo, **ese daño se considera un único evento de daño recibido**, aunque provenga de varias fuentes.

Daño letal: Este concepto hace referencia a que una unidad va a recibir o ha recibido un daño igual o mayor a su resistencia, es decir, suficiente para destruirla. Usualmente, la carta morirá y acabará en el Descarte, aunque no es necesario que muera para que sea considerado daño letal (hay efectos que podrían llegar a salvarla).

Derrotado: Palabra clave de habilidad disparada en juego qué ocurre cuando un permanente **muere** (es decir, va del Campo al Descarte). Para disparar se debe chequear que efectivamente haya ido directo al Descarte, caso contrario el efecto de derrotado no disparará.

. Al momento de ir al descarte, el *derrotado* chequea las estadísticas del permanente tal cual estaba en el campo antes de morir.

Derrumbar: Palabra clave que hace referencia a que un jugador coloca cartas del tope de su Reino en el descarte *(conocido también como milleo)*.

. En caso de hacer referencia a cartas de Bóveda, se denominará "***Derrumbar Bóveda***".

Desafiante: siempre que una unidad con "Desafiante" ataque, el controlador elige hasta una unidad rival objetivo, que pudiera bloquearla, para que DEBA bloquearla en ese combate.

. Dispara un trigger en el que el jugador hace objetivo.

. NO debe ser el único bloqueador necesariamente: El jugador defensor podrá bloquear con múltiples unidades a esa misma unidad con "Desafiante" si puede y quiere.

. La unidad rival objetivo del "Desafiante" puede NO CUMPLIR las condiciones para bloquear, en cuyo caso podrá bloquear libremente a otros atacantes en ese combate.

. Si múltiples unidades con "Desafiante" hacen objetivo a la misma unidad para que las bloquee, el jugador defensor ELIGE a cuáles de esas bloqueará.

Desagotar: Palabra clave que indica que un tesoro en la zona de Tesoros Agotados es movido a la zona de Reserva.

Descartar: Es tomar una carta de tu mano y ponerla en tu Descarte. Si un efecto o una orden te obliga a descartar, podrás elegir qué cartas descartar, a menos que un efecto u orden diga lo contrario.

. Si tienes más de siete cartas en la mano durante tu propia Fase de Purificación, tienes que descartar hasta tener siete cartas como máximo.

Descarte: Tu Descarte es tu zona en la mesa donde tus cartas de Acción van luego resolver o ser interrumpidas, (a menos que el texto diga lo contrario). Tus cartas van a tu Descarte si un efecto hace que sean descartadas, destruidas o interrumpidas. Tus permanentes van a tu Descarte siempre que sean destruidas.

. Las cartas de tu Descarte siempre están boca arriba y cualquiera puede verlas cuando quiera. Cada jugador tiene su propio Descarte.

Deseos: Opciones que pueden ser elegidas **sólo una vez** en la partida. Se indican con un símbolo redondo azul con un número. Pueden ser elegidos en cualquier orden.

. Si un permanente con "*Deseos*" sale del campo y vuelve a entrar, los deseos pueden volver a ser elegidos (por ser un NUEVO permanente).

Despertar: Habilidad activada propia de unidades. Pagando el coste de Despertar (siempre es 2 de oro + descartar una carta), la unidad gana dos contadores +1+1 y se convierte en Realeza. No pierde ninguna de sus otras características, solo se le agrega la Realeza al tipo de unidad. Puede activarse sólo una vez.

. Si tuviéramos una unidad "Despierta" (es decir, ya Realeza) y quisiéramos "despertar" una con el mismo nombre, tendremos que elegir cuál de las dos quedará en el campo. Esta decisión sucede EN RESOLUCIÓN del Despertar (es decir, al resolver satisfactoriamente el Despertar de la nueva realeza, pero ANTES de que queden en juego ambas juntas. Por ende, NUNCA SE VERÁN EN JUEGO A LA VEZ). Si elegimos dejar en juego la última unidad transformada en Realeza, la que ya estaba en juego es destruida, es decir, va del campo al Descarte. Si por el contrario, decidimos dejar en juego la que YA estaba en el campo, la que iba a transformarse satisfactoriamente es la que es destruida.

- Si la habilidad de “Despertar” de una unidad fuera cancelada, **NO** podrá volver a activarse, por más que no resolviera satisfactoriamente (sólo puede ser activada una vez por partida).

Destruir o morir: Cuando un permanente se mueve desde el Campo a un Descarte, se considera que ha muerto.

. Una unidad puede ser “destruida” (lo que se considera también morir) o bien morir por otros métodos sin ser “destruida”, (cómo por contadores negativos o efectos -X/-X).

. Las unidades son destruidas cuando reciben una cantidad de daño igual o mayor que su Resistencia.

. Las unidades mueren (sin considerarse que fueron destruidas) cuando reciben contadores negativos o -X/-X igual o mayor a la resistencia de la unidad.

. Los permanentes pueden ser destruidos por el efecto de un objeto que destruya directamente.

. Si una orden o efecto requiere información de un permanente que dejó el campo, se utiliza la última información conocida de ese permanente mientras estaba en el campo (Ver “Permanente, página 55)

Destruir *(efecto de activación)*: Es una palabra clave de habilidad activada. Puedes destruir el permanente para activar su habilidad especificada después de los dos puntos (“:”)

Disipar: Palabra clave de efecto disparado. El controlador del permanente con “*Disipar*” debe remover un “Contador de Disipar” de ese permanente AL INICIO de CADA UNO de sus turnos. Cuando quite el último, pone el permanente en el fondo y dispara su “Habilidad de Disipar”.

. Ejemplo: una unidad con "*Disipar 2: crea una ficha de tesoro*" entrará al campo con 2 "Contadores de Disipar" y, una vez removido el último, será puesto en el fondo del Reino y disparará su "Habilidad de Disipar" ("crea una ficha de tesoro")

. Al remover el último "Contador de Disipar", dispara un **trigger** de "*Cuando se quite el último contador, pon el permanente en el fondo y dispara su habilidad*". Si este trigger fuera **cancelado**, el permanente queda en juego y su "Habilidad de Disipar" **no** dispara.

. Un permanente puede GANAR contadores de *Disipar* y una "Habilidad de Disipar" (como con la carta "Deseo Encerrar la Entidad").

. Si un permanente tuviera MÚLTIPLES "Habilidades de Disipar", disparan todas una vez removidos **TODOS** los contadores de Disipar del permanente (independientemente de cuántos contadores pusiera cada habilidad individual).

Drenar X: Palabra clave de efecto disparado. Cada oponente pierde vidas igual a la X indicada en el efecto, y el controlador del efecto ganará esa misma cantidad de vidas.

Dureza: Palabra clave de habilidad estática. Una unidad con Dureza recibe 1 punto menos de daño de cualquier unidad con la que combate (ver "Combate, página 39).

Elige 1: Cuando veas "Elige 1:" en una carta, tienes que elegir una de las opciones que haya en el texto de la carta cuando vayas a jugarla, o bien cuando vayas a activar alguna de sus habilidades, o para poner en pila una habilidad disparada.

. La elección ocurre antes de que la orden o el efecto entren en la pila.

. En el caso de que haya elegido más de una opción, se resolverán siguiendo el mismo orden de cómo están escritas en la carta.

Efecto: Un efecto es un objeto que se coloca en la pila como resultado de una habilidad. Cuando se apila una habilidad activada o habilidad disparada, puede crear uno o más efectos.

. Cuando se habla de “Cancelar un efecto”, se está englobando tanto a efectos disparados como activados.

Efecto Activado: Es un objeto que ha sido generado por una Habilidad Activada. Genera pila y puede ser cancelado.

Efecto Disparado: Es un objeto que ha sido generado por una habilidad disparada. Ocurre ante un evento específico detallado en la habilidad. No depende de la voluntad del jugador ya que ocurre automáticamente. Genera pila y puede ser cancelado.

Efecto de reemplazo: Estos efectos son estáticos, por lo que no generan pila. Reemplazan la habilidad en cuestión al ocurrir un determinado evento.

. Se considera que **nunca ocurrió ese otro evento** que fue reemplazado.

. Si el efecto de reemplazo interactuara con un coste de activación, dicho coste de activación se considerará igualmente que fue pagado correctamente (por lo que podrá activarse sin problemas).

Efecto Estático: Es objeto que ha sido generado por una Habilidad Estática. No van a la pila; siempre están activos.

En Juego o Campo: Zona que comprende la zona de Tesoros agotados, Reserva, Campo de batalla *(Zona de combate, Zona de Formación).*

En Supervivencia: Palabra clave de efecto de reemplazo cuando el jugador tiene 5 o menos vidas.

Envenena: Palabra clave de efecto disparado. La unidad con envenena, al hacerle daño a otra unidad, le coloca un contador -1/-1 a esa unidad que recibió el daño, además de que gana el efecto estático de estar *envenenado.*

Envenenado: Palabra clave de habilidad estática que puede ganar una unidad. Una unidad envenenada gana otro contador -1/-1 al inicio de cada turno del controlador de dicha unidad. Esto sucede como un efecto disparado, el cual chequea, al momento de resolver, que la unidad tenga al menos un contador -1/-1 todavía presente en la unidad envenenada.

. Si una unidad envenenada pierde todos sus contadores -1/-1, pierde la habilidad estática de estar envenenado, y no ganará ningún contador -1/-1. En cualquier momento del turno donde la unidad dejase de tener contadores -1/-1, también perdería dicha habilidad estática de envenenamiento.

. Esta habilidad solo puede estar presente una vez en una unidad, es decir, no es acumulable. Si se envenena a una unidad ya envenenada, solo ganará el contador negativo.

Erosión X: Habilidad estática de palabra clave, presente en cartas de monumento. Un monumento solo puede tener hasta X contadores de Erosión, donde X es lo estipulado por el texto de esa carta. Una vez que tiene esa cantidad, el monumento es enviado automáticamente al Descarte (este evento no genera pila).

Erosionar: Habilidad activada de palabra clave. Puedes activar esta habilidad y colocar un contador de Erosión.

Evasión: Habilidad estática de palabra clave. La unidad con esta habilidad no puede ser bloqueada excepto por unidades que tengan también **Evasión**, o **Vigía**.

Excavar X: Habilidad disparada de palabra clave. Se miran las primeras X cartas del Reino (o para la Bóveda, se indicará como "**Excavar Bóveda X"**), pudiendo colocar la cantidad deseada de nuevo en el tope en el orden deseado, o bien enviarlas al Descarte.

Fallar: Concepto que refiere a que una habilidad u órden **NO** logra resolver correctamente, puesto que todos sus objetivos iniciales se han vuelto ilegales al momento de resolución.

Fantasmal: Habilidad estática de palabra clave. La unidad con esta habilidad solo puede bloquear y ser bloqueada por unidades con "Fantasmal".

Ficha: También denominadas "tokens", son cartas que no existen dentro del juego de forma previa. Es decir, no están en nuestro mazo, ni el sidedeck. Las fichas, al igual que las copias, al abandonar las zonas de "En Juego" o Campo, llegan a la zona correspondiente (por ej: Descarte, Averno, mano, Reino) y luego desaparecen.

. Todas las fichas creadas tienen coste 0 (cero), a menos que sean copias de otros permanentes. Las fichas que son copias de una unidad, arma o monumento copian también su coste.

. Las fichas pueden representarse con cualquier elemento físico, sea un dado o una moneda, o una carta distinta, mientras todos los jugadores estén de acuerdo en qué representa.

. Las fichas de tesoro no poseen un valor de Bóveda.

. Las fichas de unidad creadas (que no son copias de otros permanentes con nombres propios) tendrán como "nombre" el mismo subtipo de unidad del cual son parte. Ésto incluye todas las versiones de ficha del mismo subtipo (Ejemplo: una ficha de unidad insecto 3/2 tendrá de nombre "Insecto", al igual que otra ficha de unidad insecto 1/1).

Frenesí: Habilidad estática de palabra clave. Una unidad con Frenesí puede atacar el mismo turno que entra bajo tu control.

Fuente: Hablamos de fuente cuando nos referimos al objeto que ha provocado un determinado efecto o interacción. Por ejemplo, si tenemos un efecto determinado en la pila, la fuente de ese efecto es la carta cuya habilidad puso dicho efecto en la pila.

Fuera del juego: Zona que comprende las siguientes áreas: Descarte, Averno, Side deck, Reino, Bóveda y manos de ambos jugadores.

Fuerza: Palabra clave que hace referencia al valor de ataque de una unidad. Solo las cartas de tipo Unidad pueden tener Fuerza. La Fuerza es un valor numérico que determina los puntos de daño que realiza una unidad.

Fulgor:: Habilidad de cartas de unidad, que funciona mientras la carta se encuentra en la mano (o como excepción, desde donde se permita jugar esa unidad). Es un **COSTE ALTERNATIVO** para lanzar dicha carta de unidad, en lugar de su coste regular. Jugada de esta forma, gana Frenesí, y "al comienzo de la próxima fase final, destrúyela".

. El "al comienzo de la próxima fase final, destrúyela" no es una habilidad propia de la unidad, sino un ***efecto*** creado al resolver el Fulgor satisfactoriamente.

. Si la unidad tuviera otros costes adicionales requeridos para ser jugada, también deben pagarse incluso siendo jugada por su coste de Fulgor.

Furia: Palabra clave de habilidad estática. Mientras al menos una unidad aliada haya muerto este turno, una unidad con Furia gana +2/+0 y Arrollar.

Ganar: Si un efecto habla de que otra carta gana algo (por ejemplo, *gana +1/+1, gana Arrollar, etc*), es algo que estará obteniendo mientras que la carta fuente (la carta que tiene ese efecto en cuestión) esté En Juego (excepto para el caso de efectos que especifican hasta qué fase conservará eso que ha ganado). La excepción es cuando el efecto dice que otra gana un contador, en ese caso será de forma independiente a la existencia de la carta fuente En Juego.

Generar: Palabra clave que se utiliza para explicar que se está generando **Oro**. Usualmente se realiza a través de Agotar un tesoro, aunque algunas habilidades podrían generar Oro de otras formas (por ejemplo *Lluvia de oro*).

Guardián: Palabra clave de efecto estático. Si esta unidad está en la Zona de Combate al final de la Fase de Combate por haber sido declarada como atacante en la subfase de declaración de atacantes, regresala a la Zona de Formación (queda excluido que se encuentre en la Zona de Combate por haber sido utilizada en la declaración de una lucha con un arma).

Habilidades estáticas acumulables: Habilidades estáticas que no se acumulan: Curar, Arrollar, Atracción, Temible, Centinela, Vigía, Guardián, Envenenado, Evasión, Fantasmal, Frenesí, Letal, Protección, Sorpresivo.

Habilidades estáticas que si se acumulan: Apoyo, Furia, Dureza, Oler sangre.

Hipnotizar: Palabra clave de efecto disparado. La unidad hipnotizada no puede atacar ni bloquear hasta el próximo turno del dueño de la fuente que la hipnotizó, y gana un contador de Hipnosis. Cuando gane el tercero, el jugador hipnotizándola toma el control de esa unidad, mientras no sea un Tritón.

Hurto: Habilidad disparada de palabra clave. La unidad con esta habilidad, cuando hace daño de combate a un jugador, hace que ese jugador deba descartar una carta de su mano. Esta habilidad es acumulable.

Indestructible: Palabra clave de habilidad estática. El permanente con esta habilidad **no** puede ser destruido. Nota: aún puede ser objetivo de órdenes o efectos que INTENTEN destruir, que simplemente fallarán.

Ininterrumpible: Palabra clave que indica que la orden NO puede ser interrumpida. Nota: aún puede ser objetivo válido de órdenes o efectos que INTENTEN interrumpir, que simplemente fallarán.

Interrumpir: Palabra clave que indica que se está anulando una Orden en la pila, es decir, no se le permite resolver. Cuando una orden es interrumpida en la pila, va al Descarte.

Juego de Cartas Coleccionables: Los juegos de cartas coleccionables son un tipo de juego de cartas no predefinidas y existentes en gran cantidad y de variados tipos y características, que otorgan individualidad a cada carta, y con las cuales puede construirse una baraja (o mazo) libremente de acuerdo con las reglas de cada tipo de juego en particular[1].

Jugador: Tus oponentes o vos. Si una carta o un efecto te permite elegir “un jugador”, puedes elegirte a ti mismo. No puedes elegirte a ti mismo si dice “oponente”. Si estás jugando una partida multijugador (un juego con más de dos jugadores), todos en el juego son jugadores, incluyendo tus compañeros de equipo.

Jugador activo: Es el jugador cuyo turno se está jugando en ese momento. El jugador activo siempre tiene oportunidad de jugar cartas, realizar eventos como jugar órdenes y activar habilidades **PRIMERO (antes que los demás)** en cada una de sus fases del turno.

Jugar: Palabra clave que indica que la carta, a la cual hace referencia dicho texto, será colocada en la pila. Jugar puede ser realizado con cartas desde cualquier zona (mientras dichas cartas lo permitan)

La Pila: Zona virtual intermedia entre Fuera del juego y En Juego. *(ver pág. 21).*

Letal: Palabra clave que indica que una unidad con esta habilidad estática, al hacer cualquier cantidad de daño a otra, este realizando daño letal (es decir, se destruirá dicha unidad que recibió el daño). Normalmente, la fuerza de una unidad debe superar la resistencia de otra para destruirla, pero esta habilidad cambia esto.

.Cambia la forma también en que una unidad asigna daño a otras unidades:

-Si tiene la habilidad Arrollar, asigna solo 1 daño a la unidad bloqueadora y el resto ya traspasa a la vida del jugador que está siendo atacado.

-Si hay múltiples bloqueadores, con asignar solo 1 daño a cada uno es suficiente para destruirlas.

Lucha: Esta palabra clave puede aparecer como "lucha con la unidad objetivo" y significa que ambas unidades se hacen daño mutuamente igual a su fuerza. Si una unidad a la que se le indica luchar ya no está en el campo de batalla o ya no es una unidad, no se hace daño. Dos unidades pueden luchar en cualquier fase. **Importante**: la lucha es una forma de “combate”, así como el choque entre dos unidades durante las fases de ataque, por lo que se considera daño de combate.

Mazo Reino: Compuesto por 45 a 60 cartas, es el mazo principal para jugar. Se mantiene boca abajo y las cartas se quedan en el orden en que estaban al principio del juego. Nadie puede mirar las cartas que hay en tu Reino, pero puedes saber cuántas cartas hay en el Reino de cada jugador. Cada jugador tiene su propio Reino. Si por un efecto buscas una carta en tu Reino, y no existe objetivo válido, simplemente se mezcla el mazo (como con toda búsqueda en el mazo). El Reino no precisa tener cartas en el mismo para ser objetivo válido de efectos que interactúan con el mismo. Un jugador pierde el juego cuando debe robar del Reino y este no tenga ninguna carta en él.

Mazo Bóveda: Compuesto por 15 cartas, es un mazo adicional del cual revelas una carta de Tesoro en cada uno de tus turnos y la colocas boca arriba en tu Reserva durante la Fase de Recargo.

Mezclar/Barajar: Es poner al azar el orden de las cartas que hay en tu mazo. Al comienzo de cada juego, tienes que mezclar tu mazo. Algunas cartas te dirán que mezcles tu mazo como parte de su habilidad. Los mazos deben ser mezclados cada vez que un efecto te permita revisarlos y/o buscar una carta.

Mimético: Este es un subtipo de unidad particular que es, en todo momento, **todos** los subtipos, al mismo tiempo. Por lo tanto, puede usarse una unidad mimético en cualquier mazo que se haya construido para jugar en Dominación (aun así, a la hora de anunciar los subtipos jugados al oponente, deben decirse las cartas usadas y que no sean de dicho subtipo. Es decir, si usamos cartas de un solo subtipo, podemos comunicar solo ese subtipo). En el caso de no usar ningún subtipo y tener unidades mimético, deberá comunicarse que no usamos ningún subtipo. **Nunca se podrá comunicar al oponente que lo que jugamos es mimético.**

Miseria: Palabra clave de efecto estático que se cumple mientras alguno de los jugadores tenga 1 o menos cartas en su mano.

Naturalizar: Palabra clave que indica que el permanente pierde todas sus habilidades. Es decir, pierde todo el texto de habilidades dentro de ella (excepto habilidades que explícitamente definen que no pueden ser naturalizadas, como las de generar Oro). **Nota**: las habilidades perdidas son las impresas en la carta, y las que haya “ganado” de manera temporal (es decir, NO por algún efecto estático que AÚN permanezca en la mesa). *Ejemplo: si un arma equipada da a la unidad “Dureza”, por más que sea naturalizada la unidad, la fuente de la “Dureza” es el arma, por ende continúa teniéndola. O sí un tesoro agotado tiene un contador de “Aplaste”, la fuente del Aplastar es el contador)*

Nombre: Nombre de la carta, impreso en la parte superior. Importante: cualquier texto que se refiere por nombre, a la misma carta en la que está impreso, hace referencia a ese mismo objeto, y ningún otro. (Ejemplo: la habilidad de ganar contadores de “Campeón del clan” hace referencia a sí mismo, a “este objeto” específicamente).

Objetivo: Palabra clave que indica que un efecto o una orden necesitan de forma obligatoria, en el momento de entrar en pila, señalar un objeto, en juego o fuera de juego, para poder resolver un efecto posterior. Los objetivos pueden ser inválidos si no pueden cumplirse.

. Un objetivo se considera que no puede cumplirse cuando el objeto en cuestión es movido de zona previamente a que se resuelva el efecto (los cambios dentro de las zonas En Juego no hacen perder el target. En cambio que la carta se mueva de una zona En Juego a una Fuera de Juego, si pierde objetivo. Lo mismo ocurre en los cambios entre las zonas Fuera de Juego).

. Si hubiera múltiples objetivos, y algunos de ellos ya no están presentes al momento de la resolución, igual resuelven aquellos que sigan presentes y válidos. Si un efecto u órden ha perdido la totalidad de sus objetivos, se considera que ha fallado (esto incluye efectos/órdenes de varias elecciones).

Ofrenda: Palabra clave de un coste adicional que permite condenar un tesoro aliado que no sea ficha, a fines de cumplir alguna habilidad especial en ciertos efectos.

Oler sangre: Habilidad estática de palabra clave. Se cumplirá lo descrito en esta habilidad mientras tu oponente controle al menos una unidad dañada.

Orden: Una Orden es una carta en la pila. Como primer paso para jugar una orden, la carta ha de convertirse en Orden y se mueve a la parte superior de la pila desde la zona en la que estaba, que normalmente es la mano de su propietario. La orden sigue en la pila como orden hasta que se resuelva, sea interrumpida o deje la pila de alguna otra forma.

Oro: Es esa moneda de intercambio utilizada para pagar el coste de una carta. Normalmente es generada a través de agotar tesoros (aunque algunos efectos generan oro). El oro tiene que ser utilizado en el preciso instante de ser generado, sino se pierde.

Pacificar: Palabra clave de habilidad disparada que indica que la unidad no podrá atacar o bloquear en el próximo momento que el controlador pudiera hacerlo (si se eligió “atacar”, no podrá usar esa unidad en su próxima fase de declaración de atacantes. Si se eligió bloquear, no podrá usar esa unidad en su próxima fase de declaración de bloqueadores).

Pagar: Palabra clave que indica que debes remover de tu cantidad de Oro disponible o cumplir alguna condición o coste, puede ser utilizado tanto como para jugar cartas y colocarlas así en la pila, como simplemente como coste para Activar una habilidad o costes adicionales.

Palabra clave: Una Palabra Clave es una palabra que hace referencia a un concepto mecánico de un efecto determinado. *Ejemplo: Para, Puedes, Aparición en juego, Frenesí, etc.*

Pedramancia X: coste adicional de una orden de permanente (como unidades o monumentos) que requiere condenar X unidades aliadas de fuerza 1 o menos para ser jugada. Si ese permanente es destruido, las unidades condenadas por el coste adicional regresan al campo.

. Si el permanente con “Pedramancia” es removido del campo sin ser destruido (como condenado o devuelto a la mano), las unidades condenadas por el coste adicional no regresan al campo, quedan condenadas.

. Si la orden de permanente con “Pedramancia” no llegara a resolver (como por ser interrumpida), las unidades condenadas por el coste adicional quedan condenadas.

. La cantidad de unidades de fuerza 1 o menos a condenar por el coste adicional deben ser EXACTAMENTE las que indica la “Pedramancia” de la carta.

Pérdida de vida: Disminución del total de vidas de un jugador. Puede suceder por distintas causas, cómo daño, costes adicionales o habilidades.

Permanente: Un permanente es una carta o una ficha En Juego (es decir, en el Campo). Los permanentes permanecen en el campo de batalla indefinidamente. Las cartas o fichas se convierten en permanentes en cuanto entran en juego y dejan de ser permanentes en cuanto un efecto o una regla las ponga fuera de juego.

Muy Importante: Si una orden o efecto requiere información de un permanente que dejó el campo, se utiliza la última información conocida de ese permanente mientras estaba en el campo.

(ejemplo 1: si controlamos un "Campeón del clan" 1/1, jugamos una 2/2, dispara su habilidad de "ganar un contador +1+1. En respuesta, nuestro rival juega una orden y le da ***-2-2*** *a esa unidad, que muere por ser 0/0. Al momento de resolver la habilidad del "Campeón del clan", el juego* ***encuentra la última información de la 2/2 siendo 0/0****, por ende falla).*

(ejemplo 2: si el oponente juega una "Balanza de Cadáveres" y controlamos un "Grok, tirador vengativo", al morir dispara su propia habilidad para hacer 1 daño: su último estado antes de dejar el campo era "ser una unidad")

Petrificar: Palabra clave de que se convierte en una Unidad Monumento y gana Centinela (no puede atacar).

Predicción X: Ver las X primeras cartas de su Reino (donde X es lo que diga el texto de esa carta). Luego elegirá cuáles pondrá en el fondo y cuáles en el tope *(puede colocar todas en el fondo, todas en el tope en el orden deseado, o una cantidad en un lado y otras en otro lado).*

. Si fuera a referirse a la Bóveda, dirá "Predicción Bóveda X".

Predicción Rival X: Ver las X primeras cartas del Reino del oponente objetivo (donde X es lo que diga el texto de esa carta). Luego elegirá cuáles pondrá en el fondo y cuáles en el tope *(puede colocar todas en el fondo, todas en el tope en el orden deseado, o una cantidad en un lado y otras en otro lado).*

Prevenir: La prevención de daño evita que se pueda efectivamente, hacer daño durante una instancia, fase, o turno en particular. También puede prevenirse el daño que se le hiciera a una fuente específica, o que una fuente en particular fuera a hacer.

. En el caso de las armas, no perderán durabilidad al usarse si el daño fue prevenido este turno.

. Cuando se ha prevenido el daño de combate, se considera que no se han producido combates, puesto que no hubo un acto de contrarrestar fuerza y resistencia entre las unidades involucradas.

Prioridad: Como los jugadores pueden activar habilidades y jugar Acciones Rápidas durante el turno del otro jugador, el juego necesita un sistema para asegurar que un solo jugador pueda hacer algo en un determinado momento. La prioridad determina que, en un momento específico, cual es el jugador que puede jugar una Acción o activar una habilidad. El jugador activo (el jugador de quien sea el turno) obtiene la prioridad al comienzo de cada Fase. Cuando obtienes prioridad, puedes jugar una carta, activar una habilidad o pasar (elegir no hacer nada). Si haces algo, entonces la prioridad de jugar algo la tiene tu oponente y así sucesivamente. Si no haces nada, entonces el oponente tiene esa prioridad antes de cambiar de fase. Una vez que ambos no quieren hacer nada en esa fase, entonces se continúa con la siguiente.

. Es posible “Mantener prioridad” al momento de jugar una orden o activar una habilidad, para jugar más órdenes o activar habilidades que se pondrán encima de la primera en la pila (es decir, las últimas jugadas/activadas resolverán primero). Para “mantener prioridad”, el jugador debe COMUNICAR CLARAMENTE Y SIN PAUSAS que va a ejecutar múltiples acciones encadenadas, SIN la intención de ceder prioridad al rival aún.

. Al jugar una o múltiples órdenes o activar habilidades y ceder prioridad al rival, una vez el oponente ceda nuevamente dando el “ok”, el jugador NO PUEDE volver a apilar órdenes o efectos sobre lo jugado. Es decir, lo jugado/activado irá resolviendo mientras el rival da el

“ok” a cada una. Si el oponente no decide responder a ninguna de esas órdenes/habilidades activadas, el jugador no tendrá una instancia de apilar nuevas órdenes/habilidades activadas.

Esta regla NO APLICA para los EFECTOS DISPARADOS: el jugador puede mandar a la pila múltiples efectos disparados al mismo tiempo. Si un jugador fuera a apilar múltiples órdenes/habilidades activadas reteniendo prioridad, y ya resolviendose la pila ocurriera que una de esas resoluciones hiciese que se dispare un efecto, recuperará la posibilidad de apilar nuevamente.

Propietario: El dueño de una carta es el jugador que ha dispuesto esa carta en el armado de sus mazos. Durante el transcurso de una partida, puede que una de sus cartas sea controlada por un oponente, aun así, nunca deja de ser el propietario de dicha carta. Para los efectos que mezclan una carta o la suben a la mano de un jugador, siempre se realiza en el mazo o mano del propietario de esa carta.

Protección: El permanente que recibió Protección no puede ser objetivo. Un objetivo debe seguir siendo válido al momento de resolver la orden o efecto que le hizo objetivo, por lo tanto, darle protección a un permanente que fue objetivo de algo, convertirá ese objetivo en inválido/ilegal (es decir, hace fallar al efecto/orden que le había hecho objetivo originalmente antes de que tuviera Protección).

Potenciar X: Palabra clave que indica que existe un coste adicional opcional. Se puede pagar este coste adicional X para lograr una interacción extra que varía según la habilidad de la carta.

Puedes: Palabra clave que indica que un efecto determinado corresponde a una resolución voluntaria del jugador para resolver su efecto, o bien que la resolución de un efecto en la pila es opcional y no obligatorio. Si una habilidad se apila y dice “puedes”, decidirás si hacer la interacción en cuestión (lo que diga el texto) al momento de resolver dicho efecto.

Purgar: Palabra clave que indica que enviarás cartas de un Averno a un Descarte.

Realeza: La ‘Realeza’ es un supertipo especial que tienen algunas cartas. Sólo puede haber una copia de cada permanente con Realeza, en cada lado del campo (ejemplo: solo podremos controlar 1 copia de “Sombra del desierto” a la vez).

. Cuando un permanente con Realeza fuera a entrar al campo, y ya controlamos otro permanente con el subtipo Realeza con el mismo nombre de esa carta, el jugador debe elegir cuál quiere que permanezca en juego y cuál deberá ser **enviado** al descarte.

. Si dos o más Realezas de un mismo nombre entrarán al campo al mismo tiempo (resolución de un efecto), se elige cual de ellas entra al campo y las demás se envían al descarte (se considera que nunca entraron al campo, por lo que no dispara ninguna aparición en juego o similares).

. Si se eligiera mantener en el campo el nuevo permanente, y enviar al descarte el que YA estaba en juego, este se enviará del campo al Descarte (dispara efectos como Derrotado). Si se eligiera, por el contrario, mantener el que YA estaba en juego, el nuevo permanente recién jugado irá al Descarte sin ser destruido (ya que nunca llegó a estar en el campo). Lo mismo aplica si dos permanentes Realeza del mismo nombre fueran a entrar a nuestro campo de manera simultánea: el envío al Descarte NO cuenta como “destruido”, puesto que nunca llegó a estar en juego en el caso de quedarse con la copia ya en juego y enviar al descarte la que se jugó en la pila.

. Las **Acciones Realeza**, son acciones especiales que, en caso de controlar una unidad realeza al momento de jugarlas, costarán 1 oro menos, y mientras controlemos una unidad realeza, serán Ininterrumpibles.

Reaparecer: Palabra clave que indica que la carta que ha sido objetivo por este tipo de efecto, es enviada al Averno (es decir, condenada) y luego regresa inmediatamente al campo de batalla (de esta manera, la carta se considera un nuevo permanente. Es decir, pierde contadores, estados con los cuales haya sido afectado, etc).

Renacer X: Palabra clave de habilidad disparada. Derrotado: Puedes pagar X vidas. Si lo haces, regresála al campo con un contador de Renacimiento. Una unidad con este contador gana: "Si fuera a morir, condénala en su lugar.".

Reparte contadores: Palabra clave que indica que se ponen contadores en uno o varios permanentes.

Resguardo: Palabra clave de habilidad disparada. Cuando un oponente hace objetivo a un permanente aliado con resguardo, esto genera un efecto disparado en la pila. Cuando tenga que resolverse dicho efecto disparado, deberá cumplir una condición indicada en esa habilidad para lograr que la orden o efecto se resuelva exitosamente, sino, será interrumpido o cancelado (falla en resolver). Hay casos que implicarán el pago de un coste determinado (pudiendo así fallar si no puede pagarse), y casos donde simplemente requerirá la aprobación de cumplir la condición requerida.

. Los efectos del permanente no están protegidos por el resguardo. Si el efecto disparado de Resguardo fue cumplido, todavía puede cancelarse/interrumpirse el efecto/orden que hizo objetivo y generó el detonante de la habilidad de resguardo.

Resonar: Palabra clave que aparece en algunas acciones. Representa dos habilidades estáticas: una que funciona mientras la carta está en el descarte de un jugador y otra que funciona mientras la carta está en la pila. "Resonar" significa "Puedes jugar esta carta desde tu descarte descartando una carta como coste adicional" y "Si se pagó el coste de Resonar, condena esta carta en lugar de ponerla en cualquier otro lugar cuando fuera a abandonar la pila".

- Importante: Si la carta de acción tuviera costes adicionales (obligatorios u opcionales) PUEDEN ser pagados al jugarse por Resonar desde el Descarte.

Revelar: Palabra clave que es parte de la mecánica propia de la Fase de Recargo, donde siempre se revela la carta del tope de la Bóveda y se pone en la zona de Reserva (excepto que ya no hubiera cartas en dicho mazo). Este efecto no cuenta como Robar.

Sentencia: Palabra clave de habilidad disparada que nos indica que las cartas sentenciadas serán destruidas al principio de la fase final del jugador controlador de la unidad sentenciada.

Sorpresivo: Habilidad estática de palabra clave. Las cartas con esta habilidad pueden jugarse en cualquier momento (cómo las acciones rápidas).

Subir carta a la mano: Palabra clave que indica que, el permanente al cual se le ha hecho objetivo, debe ser subido a la mano de su dueño.

Supervivencia: “Si tienes 5 vidas o menos”.

Temible: Es una habilidad estática de palabra clave. Una unidad con Temible sólo puede ser bloqueada por 2 o más unidades.

Tipo de carta: Cada carta en tu mazo tiene al menos un tipo de carta: Tesoro, Acción, Unidades, etc. El tipo de una carta está impreso bajo su ilustración.

Toma el control: Esta palabra clave indica que se puede tomar el control de un permanente de un oponente. No puede tomarse el control de algo que ya controlamos. Si tomamos el control de una unidad oponente, tendrá mareo para atacar (ya que debemos controlar la unidad desde el inicio de nuestro turno para poder usarla para atacar). Si se toma el control de una unidad del oponente, se coloca en la misma zona de la cual fue tomada pero de nuestro lado del campo (es decir, si la unidad estaba en la zona de combate del oponente, la colocaremos en la zona de combate de nuestro campo).

. Si tomamos el control de una unidad equipada con un arma, el arma pasa a estar de nuestro lado del campo, y aún está equipada a esa unidad, pero NO controlamos el arma.

El dueño original es quien todavía la controla, y puede reequiparla en otra unidad que controle.

Unidad: Es uno de los tipos de cartas. Siempre que encuentres el texto de una carta hablando de unidades (sin ninguna otra aclaración más) se refiere a unidades que están en el campo (de lo contrario se referiría como “carta de unidad”).

Vigía: Habilidad estática de palabra clave. La unidad con esta habilidad puede bloquear el ataque de unidades con Evasión.

Última actualización: 21/08/2026

---

[1] Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_cartas_coleccionables