

REGLAS COMPLETAS DE INFERNO®

Actualización Septiembre 2016

<u>Índice</u>	<u>N° Pág.</u>
1. Conceptos del Juego	4
100. General	
101. Reglas de Oro	
102. Jugadores	
103. Empezando una Partida	
104. Ganando y Perdiendo	
105. Sendas	
106. Energía	
107. Números y Símbolos	
108. Cartas	
109. Elementos	
110. Cartas en Juego	
111. Cartas en la Cadena	
112. Demonios	
113. Habilidades	
114. Objetivos	
115. Acciones Especiales	
116. Sincronización y Prioridades	
117. Costes	
118. Daño	
119. Tomar una Carta	
120. Agregar un Recurso	
121. Contadores	
122. Entornos	
2. Partes de una Carta	29
200. General	
201. Nombre	
202. Coste de Energía	
203. Ilustración	
204. Línea de tipos	
205. Senda	
206. Caja de Texto	
207. Fuerza y Resistencia	
208. Modificadores de Fuerza y Resistencia	
209. Información bajo la Caja de Texto	

<u>Índice</u>	<u>N° Pág.</u>
3. Tipos de Cartas	35
300. General	
301. Aliados	
302. Armas	
303. Escenarios	
304. Objetos	
305. Recursos	
306. Rituales	
4. Zonas de Juego	39
400. General	
401. Mazo	
402. Mano	
403. en-Juego	
404. Infierno	
405. Cadena	
406. Exilio	
5. Estructura del Turno	45
500. General	
501. Fase Inicial	
502. Restauración	
503. Tomar	
504. Agregar un Recurso	
505. Fase Principal	
506. Combate	
507. Proponer un Combate	
508. Ataque	
509. Daño de Combate	
510. Final del Combate	
511. Fase Final	
512. Fin	
513. Limpieza	
6. Cartas en la Cadena, Habilidades y Efectos	52
600. General	
601. Jugando Cartas	
602. Activando Habilidades Activadas	
603. Manejando Habilidades Disparadas	
604. Manejando Habilidades Estáticas	
605. Habilidades de Energía	
606. Habilidades Enlazadas	
607. Resolviendo Cartas y Habilidades en la Cadena	
608. Efectos	

Índice

N° Pág.

609. Efectos de Única Repercusión	
610. Efectos Continuos	
611. Efectos que Modifican Texto	
612. Interacción entre Efectos Continuos	
613. Efectos de Reemplazo	
614. Efectos de Prevención	
615. Interacción entre Efectos de Reemplazo y/o Prevención	
7. Reglas Adicionales	77
700. General	
701. Palabras Claves para Acciones	
702. Palabras Claves para Habilidades	
703. Otras Palabras Clave	
704. Acciones Basadas en el Turno	
705. Acciones Basadas en Estado	
706. Copiando Elementos	
707. Tomando Atajos	
708. Manejando Acciones Ilegales	
8. Reglas para Partidas Multijugador	93
800. General	

1. Conceptos del Juego

100. General

100.1. Las reglas completas de **Inferno®** se aplican a cualquier juego de **Inferno®** en el que participen dos o más jugadores, incluyendo partidas de dos jugadores y partidas multijugador.

100.1a. Se considera una partida de dos jugadores a toda aquella que comience con sólo dos jugadores.

100.1b. Se considera una partida multijugador a toda aquella que comience con más de dos jugadores (Ver la Sección 8: “Reglas para Partidas Multijugador”).

100.2. Para jugar, cada jugador necesita su propio mazo compuesto con cartas **Inferno®**, un demonio y cualquier elemento para representar contadores y fichas. En un torneo competitivo se sugiere además lápiz y papel para llevar el registro de la cantidad de cartas en el mazo, sin embargo, de ninguna manera esto es obligatorio.

100.2a. En un juego de formato *abierto* o *construido* (una forma de juego en la que cada jugador prepara su mazo con antelación), cada mazo debe contener exactamente 50 cartas y 1 demonio. En este formato, un mazo no puede contener más de cuatro copias de una carta con el mismo nombre.

100.2b. En un juego de formato *cerrado* o *limitado* (una forma de juego en la que cada jugador recibe la misma cantidad de producto sellado de **Inferno®** y crea a partir de éste un mazo), cada mazo debe contener exactamente 40 cartas y 1 demonio. Un mazo cerrado no tiene limitaciones a la cantidad de cartas con el mismo nombre dentro del mazo ni exige que las cartas estén alineadas con la senda del demonio escogido (Ver regla 105.3.).

100.3. Los torneos oficiales de **Inferno®** tienen reglas adicionales, que pueden encontrarse en las **Reglas de Torneo de Inferno** (Estas reglas pueden limitar el uso de determinadas cartas o especificar ciertos procedimientos a seguir), así como también en los **Lineamientos y Penalizaciones** (Estas reglas pueden limitar el comportamiento de los jugadores participantes del evento).

100.3a. Los torneos consisten en una determinada cantidad de rondas. Normalmente, una ronda consiste en jugar una suficiente cantidad de partidas hasta que algún jugador haya ganado dos de ellas.

101. Reglas de Oro

101.1. Siempre que el texto de una carta contradiga alguna de estas reglas, la carta toma prioridad, sin embargo, la carta sólo toma precedencia por sobre esa regla en particular. La única excepción es que un jugador puede *conceder* en cualquier momento (Ver regla 104.3a.).

101.2. Si en algún momento una regla o un efecto permite o declara que algo debe suceder en la partida de Inferno, pero simultáneamente otra regla o efecto lo prohíbe, el efecto que lo prohíbe toma prioridad.

101.2a. Agregar y remover habilidades a elementos no entra en esta regla (Ver regla 113.10.).

101.3. Si alguna parte de una instrucción es imposible de realizar, entonces, es ignorada. Si alguna carta especificara consecuencias para esto, éstas deberán realizarse, caso contrario no ocurrirá ningún efecto.

101.4. Si múltiples jugadores debieran tomar una decisión o realizar alguna acción al mismo tiempo, el *jugador activo* es el primero en tomar la decisión, y luego continúan los *jugadores no activos* en función del orden de turnos definido en el principio de la partida. Luego, todas las acciones suceden simultáneamente. Esto es conocido como *ciclo de elecciones simultáneas*.

101.4a. Si un efecto obliga a cada jugador a seleccionar una carta que se encuentre en una *zona oculta*, como pudiese ser su mano o su mazo, al momento de elegir las deben permanecer boca abajo, de forma tal que sólo su propietario pueda verlas. Sin embargo, debe especificar claramente cuál de esas cartas boca abajo está escogiendo.

101.4b. Un jugador conoce todas las elecciones previas de otros jugadores al tomar una decisión, excepto por lo especificado en 101.4a.

101.4c. Si un jugador debiera realizar más de una elección al mismo tiempo, esas elecciones se realizarán en el orden descrito por el efecto. Si las elecciones no se encuentran ordenadas, el jugador puede escoger el orden en que tomará las elecciones.

101.4d. Si una elección realizada por un jugador, dentro de un ciclo de elecciones simultáneas, obligase a otro jugador a tomar nuevas elecciones que en dicho ciclo no estaban contempladas, éstas se tomarán inmediatamente.

102. Jugadores

102.1. Un jugador es cualquier persona que participa del juego. Se considera jugador activo a quien se encuentra en su propio turno. Todos los jugadores restantes se consideran jugadores no activos.

102.2. En una partida de dos jugadores se considera *jugador oponente* al otro jugador.

102.3. En una partida multijugador se considera jugador oponente a todos los jugadores de los equipos contrarios.

102.4. Los jugadores son representados en el juego a través del tipo de carta *demonio* (Ver la Regla 112: “Demonios”). Por lo tanto, siempre que se haga referencia a un demonio, aunque no al elemento en particular, se hace referencia directa a su controlador.

Ejemplo: Si en un efecto dice “cada demonio destruye un aliado que controla”, debe interpretarse como “cada jugador destruye un aliado que controla”.

103. Empezando una Partida

103.1. Al principio de la partida, cada jugador pone sobre la mesa su demonio.

103.2. Los jugadores deben determinar quién de ellos tomará el primer turno. En la primera partida de una ronda, los jugadores deberán acordar algún método (lanzar una moneda, lanzar un dado, etc.) para definirlo. Desde la segunda partida, si la ronda constase de dos o más, el jugador que perdió decide qué jugador tomará el primer turno. Si la partida anterior terminó en empate, el mismo jugador que decidió en esa partida escoge en ésta. El jugador que tome el primer turno se conoce como *jugador inicial*.

103.3. Una vez que el jugador inicial fue determinado, su oponente puede buscar en su mazo una carta de *escenario* y ponerla en juego. En partidas multijugador, la opción de buscar un escenario se reduce únicamente a aquel oponente que se encuentre último en el orden de turnos establecido

103.4. Luego, cada jugador mezcla su mazo de forma tal que se asegure que las cartas se encuentran en un orden aleatorio. Cada jugador posteriormente puede mezclar o cortar el mazo de su oponente. Luego que los mazos hayan sido debidamente mezclados, cada jugador toma 5 cartas de su mazo.

103.5. Si algún jugador se encuentra disconforme con su *mano inicial*, se le permite por única vez en la partida volver a mezclar dichas cartas y robar una nueva mano inicial. Declarar la conformidad con la mano inicial se considera un *ciclo de elecciones simultáneas*. Luego de cada jugador haya realizado su declaración, los jugadores que hayan decidido tomar una nueva mano inicial realizan el proceso de forma simultánea.

103.6. El jugador inicial toma su primer turno.

104. Ganando y Perdiendo

104.1. Una partida termina inmediatamente cuando un jugador gana o cuando la partida termina en empate.

104.2. Existen distintas maneras de ganar una partida.

104.2a. Si un jugador no tiene oponentes en juego, gana inmediatamente la partida. Esto sucede aún si existen efectos o condiciones sobre la mesa que imposibilitasen a ese jugador ganar de otra manera.

104.2b. Si un efecto determina que algún jugador gana la partida.

104.2c. En una partida multijugador en equipos, un equipo con al menos un jugador aún en juego gana la partida si todos los demás equipos han dejado el juego. Cada jugador en el equipo ganador se considera como ganador de la partida, incluso si previamente alguno de esos jugadores hubiese perdido la partida.

104.3. Existen distintas maneras de perder una partida.

104.3a. Un jugador puede conceder en cualquier momento. Un jugador que concede pierde y deja la partida inmediatamente.

104.3b. Si un jugador no puede tomar una carta de su mazo, pues éste tiene cero cartas, pierde el juego inmediatamente (Ver la Regla 119: “Tomar una Carta”).

104.3c. Si un jugador, al principio de su turno, no puede poner una carta como recurso desde su mazo, pues éste tiene cero cartas, pierde el juego inmediatamente (Ver la Regla 120: “Agregar un Recurso”).

104.3d. Si un jugador tras haber recibido algún tipo de daño, no puede colocar cartas en el Infierno desde su mazo, pues éste tiene cero cartas, pierde el juego inmediatamente.

104.3e. Un efecto puede declarar que un jugador pierde la partida.

104.3f. Si un jugador pierde y gana la partida simultáneamente, se considera como si ese jugador hubiese perdido únicamente.

104.3g. En una partida multijugador entre equipos, un equipo pierde el juego si todos los jugadores de ese equipo han perdido el juego.

104.3h. En una partida multijugador, un efecto que declare que un jugador gana la partida, en vez de eso determina que todos los oponentes de ese jugador pierden el juego.

104.3i. En un torneo oficial, un jugador puede perder una partida como resultado de una penalización de un juez (Ver la Regla 100.3.).

104.4. Existen distintas maneras en que la partida resulte en empate.

104.4a. Si todos los jugadores restantes en una partida pierden de forma simultánea, el resultado de la partida se considera como empate.

104.4b. Si una partida ingresa en un bucle infinito, sin que exista forma alguna de proseguir con la partida, ésta concluye en empate.

104.4c. Un efecto puede determinar que la partida resulte en empate.

104.4d. En una partida multijugador entre equipos, la partida resulta en empate si todos los equipos restantes pierden simultáneamente.

104.4e. En una partida multijugador entre equipos, la partida resulta en empate para el equipo si resultó en empate para todos los jugadores restantes de ese equipo en el juego.

104.4f. En un torneo, todos los jugadores en una partida pueden acceder a un empate intencional (Ver la Regla 100.3.).

104.5. Si un jugador pierde o empató la partida, ese jugador deja el juego. Sólo en una partida multijugador esto puede tener consecuencias adicionales a las ya mencionadas (Ver la Regla 800.3.).

105. Sendas

105.1. Existen cuatro sendas en **Inferno®**: Caos, Locura, Muerte y Poder.

105.2. Un elemento puede pertenecer a una de estas cuatro sendas o puede no pertenecer a ninguna.

105.3. Para que un mazo de formato abierto de **Inferno®** sea legal, éste no debe contener ninguna carta de una senda diferente a la del *demonio* escogido previamente.

106. Energía

106.1. La *energía* es el principal concepto dentro del juego. Los jugadores utilizan energía para pagar distintos costes, usualmente cuando se ponen cartas en la cadena o se activan habilidades.

106.2. La energía es producida por efectos de *habilidades de energía* (Ver la Regla 605: “Habilidades de Energía”). También puede ser producida por la resolución de una carta en la cadena o de habilidades que no son de energía.

106.3. Cuando un efecto controlado por un jugador produce energía, esa energía va a la *reserva de energía* de ese jugador. Desde allí, puede ser utilizada para pagar costes inmediatamente o puede permanecer en la reserva sin ser utilizado. La reserva de energía de cada jugador se vacía al comienzo de cada fase.

106.4. “Girar una carta en juego por energía” es activar una habilidad de energía de una carta en juego que tiene como coste girar dicha carta (Ver la Regla 605: “Habilidades de Energía”).

107. Números y Símbolos

107.1. Todos los números utilizados en **Inferno®** son enteros.

107.1a. No puede escogerse, hacer una cantidad de daño o mover una cantidad de cartas a otra zona que no sea un número entero. Si un efecto de una carta determinase una fracción, ésta deberá indicar si se redondea hacia arriba o hacia abajo.

107.1b. La mayor parte del tiempo **Inferno®** utiliza sólo números positivos y el cero, por lo tanto no puede escogerse un número negativo ni hacerse una cantidad negativa de daño, etc. Sin embargo, es posible que el valor de una variable del juego, como puede ser el ataque de un aliado, sea menor a cero. Si un cálculo o una comparación necesita utilizar un número negativo está permitido. Si un cálculo que determinará el resultado de un efecto produce un número negativo, se utilizará cero en su lugar, a menos que ese efecto sea determinar la fuerza o la resistencia de un aliado a determinado valor, o modificar la resistencia o la fuerza de dicho aliado.

Ejemplo: Si un aliado con FUE 3 y RES 4 obtiene -5 a la fuerza, es un aliado con FUE -2 y RES 4. Asigna 0 puntos de daño en combate y la suma total de su fuerza y resistencia es 2. Sería necesario que un efecto le diera +3 a la fuerza a dicha aliado para elevarla hasta 1.

107.1c. Si una regla o habilidad obliga a un jugador a escoger cualquier número, ese jugador puede escoger cualquier número positivo o cero, a menos que algo (como contadores de daño) tuviese que dividirse o distribuirse entre “cualquier número” de elementos. En ese caso, dentro de lo posible, debe escogerse un número positivo distinto de cero.

107.2. Si por alguna razón se necesitase un número que no puede ser determinado, sea como resultado o como parte de un cálculo, se utilizará 0 en su lugar.

107.3. Una gran variedad de elementos usa la letra X como marcador de un número que necesita ser determinado. Algunos elementos tienen habilidades que definen el valor de X, mientras que otros permiten a su controlador escoger dicho valor.

107.3a. Si una carta o una habilidad activada tiene un coste de energía o de activación con X en él, pero dicho valor no está definido en el texto de dicha carta o habilidad, el controlador de la carta escoge y anuncia el valor de X como parte de poner la carta en la cadena o activar la habilidad (Ver la Regla 601: “Jugando Cartas”). Mientras una carta o una habilidad se encuentra en la cadena, cualquier X en su coste de energía o de activación, respectivamente, equivale al valor anunciado por el jugador.

107.3b. Si un jugador está poniendo una carta en la cadena que tiene X en su coste de energía, el valor de X no se encuentra definido por el texto de dicha carta y algún efecto permite al jugador poner dicha carta en la cadena sin pagar su coste, entonces la única elección legal para X es 0. Esto no se aplica a efectos que únicamente reduzcan el coste, incluso si lo reducen a 0 (Ver la Regla 601: “Jugando Cartas”).

107.3c. Si una carta o habilidad tiene un valor de X en su coste o su texto, y éste se encuentra definido por el texto de dicha carta o habilidad, ese es el valor de X mientras la carta o habilidad se encuentre en la cadena. El controlador de dicha carta o habilidad no puede escoger el valor de X. Nótese que el valor de X puede cambiar mientras la carta o habilidad se encuentre en la cadena.

107.3d. Si el coste asociado con una acción especial tiene una X, entonces el valor de X es escogido por el jugador tomando la acción especial al momento de pagar su respectivo coste.

107.3e. Puede suceder que X aparezca en el texto de una carta o habilidad, pero no en su coste. Si el valor de X no se encuentra definido, el controlador de la carta o habilidad escoge el valor de X en el momento apropiado (sea al momento de ponerlo en la cadena o su resolución).


107.3f. Si una carta en cualquier zona distinta a la cadena tiene una X en su coste de energía, éste valor es 0, incluso si su valor se encuentra definido a lo largo de su texto.

107.3g. Todas las instancias de X de un mismo elemento, tienen el mismo valor a cada momento.

107.4. Un pequeño ícono de senda puede aparecer en una carta de **Inferno®** determinando dos elementos:

107.4a. Si se encuentra junto al nombre de la edición determinará la senda a la que ésta pertenece. Si la carta no posee ningún ícono de este tipo, se considera que esa carta no está *alineada* con ninguna de las sendas.

107.4b. Si se encuentra en la caja de texto la carta posee Afinidad de senda (ver Regla 703.2).

107.5. Un pequeño ícono () puede aparecer en una carta de **Inferno®** en su caja de texto. Este ícono significa “girar” (ver Regla 701.8a).

108. Cartas

108.1. Las cartas pueden recibir correcciones y/o errata. Para evitar ambigüedades el texto de la carta que debe ser tomado como válido es aquel que puede encontrarse en **www.inferno.com.ar**.

108.2. Cuando una regla o el texto de una carta hace referencia a una “carta”, significa únicamente una carta de **Inferno®**. Para estos propósitos los demonios no son considerados como cartas.

108.2a. Las fichas, aunque no pueden ser parte de un mazo legal de **Inferno®**, a la luz de las reglas y la resolución de un efecto, son consideradas como “cartas”. Sin embargo, esta distinción es sólo válida cuando las fichas se encuentran en juego, en cualquier otra zona las fichas no tienen existencia como elementos.

108.2b. En el texto de una carta o habilidad, el término “carta” es utilizado para referirse a cualquier carta en cualquier zona del juego, excepto en el caso referido en 108.2a.

108.3. El *propietario* de una carta es el jugador que comienza la partida con dicha carta en su mazo. Si una carta es traída al juego por algún efecto en lugar de comenzar en el mazo de alguno de los jugadores, el propietario de dicha carta es el jugador controlador del efecto que la trajo. La propiedad legal de las cartas es irrelevante para el juego en sí.

108.4. Una carta no posee controlador a menos que esa carta se encuentre en juego o en la cadena; en esos casos, su controlador se determina por las reglas correspondientes (Ver las Reglas 110.2. y 111.2.).

108.4a. Si algo requiere la determinación del controlador de una carta que no tiene uno (por no estar en juego ni en la cadena), debe usarse su propietario en su lugar.

108.5. Para más información sobre cartas, ver la Sección 2: “Partes de una Carta”.

109. Elementos

109.1. Un *elemento* es una habilidad en la cadena, una carta en cualquier zona (o la copia de una carta), una ficha en juego o un demonio.

109.2. Las *características* de un elemento son su nombre, coste de energía, senda, tipo de carta, subtipo, supertipo, saga, texto, modificadores de fuerza y resistencia, habilidades, fuerza y resistencia. Los elementos pueden tener alguna o todas estas características. Cualquier otra información sobre un elemento no es una característica. Las características no incluyen otra información, por

ejemplo, si el elemento está girado, el objetivo de una carta en la cadena, si el demonio se encuentra en su forma terrenal, etcétera.

109.2a. Un elemento no comparte consigo mismo ninguna característica.

109.3. Sólo los elementos en la cadena o en juego tienen un controlador. Elementos fuera de estas zonas de juego no son controlados por ninguno de los jugadores (Ver la Regla 108.4.).

109.4 Las palabras “tu” o “tus” en un elemento hacen referencia al controlador efectivo de ese elemento, al controlador potencial (si ese elemento está intentando ser jugado o activado) o su propietario (si no tiene controlador). Para una habilidad estática, éste es el controlador vigente del elemento en el que se encuentra. Para una habilidad activada, es el jugador que activó la habilidad, salvo que se trate de una habilidad retrasada. Para determinar el controlador de una habilidad disparada retrasada, ver Reglas 603.7d-f.

110. Cartas en Juego

110.1. Toda carta que se encuentra en juego permanece indefinidamente en esta zona.

110.2. El controlador de una carta en juego es el jugador que la puso en la cadena, a menos que un efecto determine lo contrario.

110.3. Las características de una carta en juego, que no sea ficha, son aquellas impresas sobre esa carta con todas aquellas modificaciones generadas por cualquier *efecto continuo* vigente.

110.4. Existen cinco tipos de cartas que pueden estar en juego: aliados, armas, escenarios, objetos y recursos. Los rituales no pueden ser puestos en juego, y por este motivo no entran en esta categoría. Los demonios, si bien se encuentran en juego, no son cartas, y por este motivo tampoco entran en esta categoría.

110.5. Algunos efectos ponen fichas en juego. Una ficha es un marcador que representa una carta en juego que no es representada por una carta en sí misma, aún cuando la ficha pertenezca a la colección oficial de **Inferno**® (Ver la Regla 108.2a.).

110.5a. Una ficha es tanto de propiedad como de control del jugador que controlaba el efecto por el cual fue puesta en juego.

110.5b. Las características de una ficha son aquellos determinados por el efecto que la puso en juego, que pasan a considerarse como el texto de dicha ficha. Una ficha no puede tener características que no hayan sido definidas por el efecto que las creó.

110.5c. Un efecto que crea una ficha de aliado determina tanto el nombre como el subtipo de aliado. Si la carta o habilidad no especifica un nombre determinado para la ficha, se considera el mismo que su/s subtipo/s de aliado.

Ejemplo: Una “ficha de Cyborg Mutante” tiene por nombre “Cyborg Mutante” y posee los subtipos de aliado Cyborg y Mutante. Una vez en juego, cambiar su nombre no cambia sus subtipos de aliado, y viceversa.

110.5d. Si una carta o habilidad en la cadena fuese a crear una ficha, pero un efecto determinase que una carta, con una o más de las características de la ficha que se intenta crear, no puede entrar en juego, esa ficha no es creada.

110.5e. Una ficha que deja el juego, cesa de existir. Si un efecto fuese a retornar una ficha al juego, ésta permanece en la zona en que se encuentra y dejará de existir la próxima vez que se chequeen los estados del juego.

110.6. El estado de una carta en juego, hace referencia a su estado físico. Para las cartas en juego sólo existe una categoría de estado posible: *enderezada/girada*. Una carta en juego siempre tiene uno de estos valores para dicha categoría.

110.6a. El estado no es una característica, sin embargo puede afectar las características de una carta en juego.

110.6b. Los recursos tienen la condición física adicional de haber entrado al juego volteados, sin embargo, no es esta condición la cual le otorga nuevas características, sino el hecho de tratarse de recursos.

110.6c. Las cartas entran en juego enderezadas, salvo que una carta o una habilidad determine lo contrario.

110.6d. Solamente las cartas en juego poseen estado. Cualquier carta fuera de la zona de juego no se encuentra girada ni enderezada, sin importar su estado físico real.

110.6e. Si una carta en juego es colocada boca abajo como recurso, o una carta de recurso es volteada boca arriba sin moverse de la zona en juego; esa carta realiza dichas transformaciones manteniendo su estado. *Ejemplo: una Pacificadora barahai que es destruida mientras está girada, se convertirá en un recurso girado.*

111. Cartas en la Cadena

111.1. Una carta se encuentra en la cadena como parte de un proceso para ser puesta en juego. Como primer paso de ser jugada (Ver la Regla 601: “Jugando Cartas”), la carta es puesta en la parte superior de la cadena, permaneciendo allí hasta que se *resuelve* (Ver la Regla 607: “Resolviendo Cartas y Habilidades en la Cadena”), es *cancelada* o por algún motivo deja la cadena. Para más información, ver la Sección 6: “Cartas en la Cadena, Habilidades y Efectos”.

111.1a. La copia de una carta en la cadena es también una carta en la cadena, incluso si no tiene una carta asociada. Como toda copia, su propietario y controlador es el jugador que controlaba el efecto que creó la copia (Ver la Regla 705.8.).

111.2. El controlador de una carta en la cadena es aquel jugador que puso la carta en la cadena, salvo que un efecto determine lo contrario.

111.3. Las características de una carta en la cadena que no sea una copia, son las mismas impresas sobre esa carta con todas aquellas modificaciones generadas por cualquier *efecto continuo* vigente.

111.4. Si un efecto modifica alguna de las características de una carta en la cadena que no sea ritual, ese efecto continúa aplicándose sobre la carta en juego cuando ésta se resuelva.

112. Demonios

112.1. Los demonios, si bien se encuentran en juego, bajo ninguna circunstancia deben ser considerados cartas.

112.2. El propietario y controlador de un demonio en juego, es el jugador que comienza la partida con dicho demonio en juego.

112.3. Las características de un demonio en juego, son aquellos impresos sobre esa carta con todas aquellas modificaciones generadas por cualquier *efecto continuo* vigente.

112.3a. Uno de los efectos continuos vigente en las características de un demonio es la cantidad de cartas restantes en el mazo, que determina la resistencia del demonio.

112.4. Para los demonios en juego existen dos categorías de estado posible: *enderezado/girado* y *terrenal/infernal*. Los demonios siempre tienen uno de estos valores para cada una de estas categorías. Antes de comenzar la partida, el estado de los demonios es enderezado e infernal.

112.4a. Los demonios en su forma infernal no tienen fuerza, por lo que no pueden ser propuestos como atacantes, sin embargo sí pueden ser propuestos como defensores en un combate.

112.4b. Si por alguna circunstancia se requiere determinar la fuerza de un demonio en su forma infernal, ésta es siempre 0. Ningún efecto puede cambiar este valor mientras el demonio persista en este estado.

112.5. Una de las características de un demonio en su forma infernal es la condición por la cual éste puede voltearse. Al cumplirse esta condición, y resolverse la habilidad activada o disparada correspondiente, el demonio ya no posee dicha característica, por lo que no puede volver al estado infernal.

112.5a. Si la condición para voltear al demonio se trata de una habilidad activada, ésta puede jugarse una única vez por turno.

112.6. Las habilidades activadas que poseen los demonios en su forma infernal sólo pueden jugarse una vez por turno.

112.7. Las habilidades activadas que posean los demonios en su forma terrenal no poseen restricciones más allá de aquellas que sean impuestas por la propia habilidad, por lo que pueden ser activadas más de una vez por turno. Las habilidades disparadas de un demonio en su forma terrenal, que disparan cuando

éste es volteado, no dispararán si éste es volteado para volver a su forma infernal.

112.8. Los demonios siempre pueden ser propuestos como defensores. Los demonios en su forma terrenal pueden ser propuestos como atacantes (Ver la Regla 507: “Proponer un Combate”).

112.9. Se considera demonio enemigo a todo demonio controlado por un oponente.

113. Habilidades

113.1. Una habilidad puede ser uno de los siguientes acontecimientos:

113.1a. Una habilidad es una característica de un elemento que le permite afectar el juego. Las habilidades de un elemento se encuentran definidas por las reglas en su texto o por el efecto que creó a dicho elemento. Además, ciertas habilidades pueden agregarse a un elemento por determinadas reglas o efectos.

113.1b. Una habilidad puede ser una habilidad activada o disparada en la cadena. Este tipo de habilidad es un elemento en sí mismo (Ver la Sección 6: “Cartas en la Cadena, Habilidades y Efectos”).

113.2. Las habilidades pueden afectar al elemento que la posee, pero también puede afectar otros elementos.

113.2a. Las habilidades pueden ser beneficiosas o perjudiciales.

Ejemplo: “[Este aliado] no puede atacar a demonios” es una habilidad.

113.2b. El coste adicional o alternativo de una carta es una habilidad de la carta.

113.2c. Un elemento puede tener múltiples habilidades. Estas pueden ser producto de las reglas impresas en la carta, del efecto que creó al elemento o efectos generados por otras reglas o elementos.

113.2d. Si un elemento tiene dos o más veces la misma habilidad, cada una de ellas funciona independientemente de la otra. Esto puede generar efectos separados por cada una de las instancias de la habilidad en el elemento, o resultar redundante. Referirse a cada habilidad específica para mayor información.

113.2e. Las habilidades pueden generar efectos por única vez o de forma continua. Algunos de estos efectos son de reemplazo o de prevención (Ver la Regla 608: “Efectos”).

113.3. Existen 4 categorías generales de habilidades:

113.3a. Las *habilidades de rituales* son aquellos efectos que se siguen como instrucciones a medida que éstos se resuelven. Todo texto en un ritual es una *habilidad de ritual* a menos que sea una habilidad activada, una habilidad disparada o una habilidad estática que encaje en los criterios descritos en 113.3b-d.

113.3b. Las *habilidades activadas* tienen un coste y un efecto. Éstas se encuentran definidas como “[Coste] : [Efecto]. [Instrucciones para poder

activarse (si las hubiera)]]”. Un jugador puede *activar* dicha habilidad siempre que tenga prioridad, al hacerlo, ésta es puesta en la cadena, donde permanece hasta que es cancelada, se resuelve o deja la cadena (Ver la Regla 621: “Activando Habilidades Activadas”).

113.3c. Las *habilidades disparadas* poseen una condición y un efecto a realizarse. Éstas se encuentran definidas como “[Condición], [Efecto]” y comienzan con la palabra “Siempre”, “Cuando” o “En cuanto”. Siempre que la condición se cumpla, la habilidad es puesta en la cadena la próxima vez que un jugador tenga prioridad, donde permanece hasta que es cancelada, se resuelve o deja la cadena (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”).

113.3d. Las *habilidades estáticas* se encuentran escritas como reglas adicionales, sea tanto de forma positiva como negativa. Las habilidades estáticas generan efectos continuos que permanecen activos mientras el elemento permanezca en juego con dicha habilidad, o mientras el elemento con la habilidad se encuentre en la zona correspondiente (Ver la Regla 604: “Manejando Habilidades Estáticas”).

113.4. Algunas habilidades activadas y algunas habilidades disparadas son *habilidades de energía*. Éstas habilidades siguen reglas especiales, pues no son puestas en la cadena e incluso pueden ser jugadas cuando los jugadores no tienen prioridad (Ver la Regla 605: “Habilidades de Energía”).

113.5. Las habilidades de un ritual generalmente funcionan sólo mientras ese elemento permanece en la cadena. Las habilidades del resto de los elementos funcionan sólo mientras ese elemento permanece en juego. Las únicas excepciones son las siguientes:

113.5a. Habilidades que definen características de un elemento funcionan en cualquier zona, incluso en la zona de exilio (Ver la Regla 604.3).

113.5b. Una habilidad que declara que funciona en determinadas zonas, sólo funciona en dichas zonas.

113.5c. La habilidad de un elemento que permite a un jugador pagar un coste alternativo en lugar de su coste de energía funciona en cualquier zona en la cual ese coste de energía puede ser pagado (generalmente la cadena). Además, la habilidad de un objeto que modifique el coste de ese elemento en particular, funciona en la cadena.

113.5d. La habilidad de un elemento que restrinja o modifique cómo ese elemento en particular puede ser jugado funciona en cualquier zona desde la cuál ese elemento pueda jugarse.

113.5e. La habilidad de un elemento que restrinja o modifique desde qué zona ese elemento en particular puede jugarse funciona en cualquier zona, incluso la zona de exilio.

113.5f. La habilidad de un elemento que determine que no puede ser cancelado por cartas o habilidades en la cadena, funciona en la cadena.

113.5g. La habilidad de un elemento que modifica cómo ese elemento en particular entra en juego funciona mientras el elemento está siendo puesto en juego.

113.5h. La habilidad activada de un elemento que no puede ser pagado mientras el elemento se encuentre en juego funciona en toda zona donde ese coste sí pueda pagarse.

113.5i. Una habilidad disparada cuya condición no pueda cumplirse mientras el elemento permanezca en juego funciona en todas las zonas desde las que la condición sí pueda cumplirse.

113.5j. La habilidad de un elemento cuyo coste o efecto especifique que dicho elemento debe ser puesto en una zona diferente a la que se encuentra, funciona en la zona original si el trasladarlo de zona es parte del efecto, o desde la zona en la que es puesto si el trasladarlo es parte del coste.

113.6. La *fente* de una habilidad es el elemento que la generó. La fuente de una habilidad activada en la cadena es el elemento cuya habilidad fue activada. La fuente de una habilidad disparada (salvo que ésta sea retrasada) esperando a ser puesta, o que ya haya sido puesta en la cadena, es el elemento cuya habilidad cumplió con la condición para dispararse. Para determinar la fuente de una habilidad retrasada ver Reglas 603.7d–f.

113.6a. Una vez que una habilidad activada o disparada es puesta en la cadena, su existencia es independiente de su fuente. Mientras una habilidad activada o disparada permanezca en la cadena, que la fuente sea destruida o removida del juego no afectará la habilidad. Si la habilidad determina que la fuente realice algún tipo de acción en lugar de realizar la acción directamente, cualquier información necesaria sobre la fuente será revisada al momento de colocar la habilidad en la cadena; caso contrario, esta información se revisará en el momento en que la habilidad se resuelva. En ambos casos, si la fuente no se encuentra en la zona en la que se espera que esté en ese momento, se utiliza la última información conocida, permitiendo a la fuente realizar la acción aunque ya no exista en juego.

113.7. El controlador de una habilidad activada en la cadena es el jugador que la activó. El controlador de una habilidad disparada en la cadena (que no sea una habilidad disparada retrasada) es el jugador que controlaba la fuente de la habilidad cuando ésta disparó o, si la fuente no tenía controlador, el propietario de la fuente cuando la habilidad disparó. Para determinar el controlador de una habilidad disparada retrasada ver Reglas 603.7d.–f.

113.8. Las habilidades activadas y disparadas que se encuentran en la cadena pueden ser canceladas por cartas o habilidades que cancelen habilidades, pues estos elementos no deben ser considerados cartas en ningún momento. Además, pueden ser canceladas por las reglas del juego (por ejemplo, si la habilidad pierde todos los objetivos legales). Las habilidades estáticas no usan la cadena, y por este motivo no pueden ser canceladas de ninguna manera.

113.9. Algunos efectos pueden agregar o remover habilidades de elementos. Un efecto que agrega una habilidad a un elemento determinará que este “tiene” u “obtiene” dicha habilidad. Un efecto que remueve habilidades determinará que este “pierde” esa habilidad. Los efectos que remueven habilidades, remueven

todas las instancias de dicha habilidad y no particularmente una de ellas (en caso de haber múltiples instancias).

113.10. Un efecto que determina una característica de un elemento no debe considerarse de la misma manera que un efecto que agrega una habilidad a un elemento. Cuando un elemento “tiene” u “obtiene” una habilidad, dicha habilidad puede ser removida por otro efecto, en cambio, un efecto que define una característica del elemento ([esta carta] “es” [valor de la característica]) no está añadiendo ninguna habilidad, por lo que no puede ser removida por otros efectos.

114. Objetivos

114.1. Algunas cartas o habilidades en la cadena requieren que los controladores escojan uno o más *objetivos* para su resolución. Por objetivo debe entenderse todo elemento y/o zona que la carta o la habilidad vaya a afectar. Estos objetivos son declarados como parte del proceso de poner la carta o la habilidad en la cadena. Los objetivos no pueden cambiarse, excepto mediante otra carta o habilidad que explícitamente lo permita.

114.1a. Un ritual cuyos objetivos deben ser declarados para ser puestos en la cadena utilizará la frase “[elemento / zona] objetivo”. Los objetivos son declarados antes de poder pagar su coste de energía. Si la habilidad activada o disparada de un ritual utiliza la palabra “objetivo”, dicha habilidad debe determinar sus objetivos, pero éstos no pueden ser la misma carta o habilidad en la cadena.

114.1b. Una habilidad activada cuyos objetivos deben ser declarados para ser puesta en la cadena utilizará la frase “[elemento / zona] objetivo”. Los objetivos son declarados al momento de activarse la habilidad (Ver la Regla 602.2b.).

114.1c. Una habilidad disparada cuyos objetivos deben ser declarados para ser puesta en la cadena utilizará la frase “[elemento / zona] objetivo”. Los objetivos son declarados en el momento en que la habilidad es puesta en la cadena (Ver la Regla 603.3c.).

114.1d. Algunas habilidades definidas por palabras claves o habilidades garantizadas por características de los elementos (como el caso de las armas), son habilidades activadas o disparadas que deben declarar objetivos aún si la frase “[elemento / zona] objetivo” no aparece impresa sobre el elemento. Para el caso de habilidades definidas por palabras claves, ver la Regla 702: “Palabras Claves para Habilidades”. Para el caso de habilidades definidas por características, ver Sección 3: “Tipos de Cartas”.

114.2. El mismo objetivo no puede ser escogido múltiple veces si se requiere escoger como objetivo una cantidad de elementos mayor a uno. Si la carta o habilidad utiliza la palabra “objetivo” en múltiples instancias, el mismo elemento puede ser escogido para más de una de esas instancias mientras cumpla con los requerimientos para ser escogido como objetivo.

114.3. Una carta o habilidad en la cadena es un objetivo ilegal para sí misma.

114.4. Una carta o habilidad en la cadena que puede tener cero o más objetivos, chequeará el estado de los objetivos durante la resolución sólo si uno o más objetivos fueron declarados al momento de colocar el elemento en la cadena.

114.5. Algunos efectos permiten a un jugador cambiar los objetivos de una carta o habilidad en la cadena, mientras que otros efectos permiten escoger nuevos objetivos para una carta o habilidad en la cadena.

114.5a. Si un efecto permite a un jugador “cambiar el/los objetivo/s” de una carta o habilidad en la cadena, cada objetivo puede ser intercambiado por otro objetivo legal. Si un objetivo no puede ser intercambiado por otro objetivo legal, entonces el objetivo original persiste, aún si el objetivo original se convirtiese en un objetivo ilegal. Todos los objetivos deberán ser intercambiados por otros objetivos legales, caso contrario, ninguno de los objetivos cambiará como resolución del efecto.

114.5b. Si un efecto permite a un jugador “cambiar cualquier cantidad de objetivos” de una carta o habilidad en la cadena, se sigue el procedimiento descrito en 114.5a., salvo que cualquier cantidad de dichos objetivos pueden ser intercambiados (en lugar de todos o ninguno de ellos).

114.5c. Si un efecto permite a un jugador “escoger nuevos objetivos” para una habilidad o carta en la cadena, el jugador puede escoger no cambiar uno o más de los objetivos, aún si los objetivos originales se convirtiesen en ilegales. Sin embargo, si decide modificar uno o más de los objetivos, los nuevos objetivos deberán ser legales.

114.6. Algunos elementos revisan los objetivos de otras cartas o habilidades en la cadena. Dependiendo la forma en la que se encuentre descrita, puede estar revisando el estado actual de los objetivos, el estado de los objetivos al momento de ser escogidos, o ambos.

114.6a. Un elemento que busca una “[carta o habilidad en la cadena] con un solo objetivo” revisa la cantidad de veces que un elemento o una zona ha sido declarada como objetivo de dicha carta o habilidad en la cadena al momento de ser puesta en la cadena, y no revisa por el estado actual de dichos objetivos. Si el mismo elemento o la misma zona ha sido escogida como objetivos de distintas instancias de la carta o habilidad, cada instancia es contada de manera independiente.

114.6b. Un elemento que busca una “[carta o habilidad en la cadena] que haga objetivo a [algo]” revisa el estado actual de los objetivos. Si el elemento declarado como objetivo todavía se encuentra en la zona en la que se espera que se encuentre, se utiliza la información actual de dicho elemento, aún si ese elemento ya no puede considerarse como un objetivo legal. Si el elemento declarado como objetivo ya no se encuentra en la zona en la que se espera que se encuentre, el objetivo es ignorado; no se utiliza la última información conocida sobre el elemento.

114.6c. Un elemento que busca una “[carta o habilidad en la cadena] que haga objetivo solamente a [algo]” revisa la cantidad de diferentes elementos que han sido declarados objetivos de dicha carta o habilidad cuando ésta fue puesta en la cadena (teniendo en cuenta cualquier modificación que pudiese haber recibido por otros efectos), no la cantidad

de elementos que actualmente son objetivos de esa carta o habilidad en la cadena. Si no existiese más que un objetivo declarado (aún en el caso en el cual el mismo elemento es escogido múltiple veces) se revisa el estado actual de los objetivos de la carta o habilidad en la cadena, como fue descrito en 114.6b.

114.7. Una carta o habilidad en la cadena puede modificar elementos a los cuales no hace objetivo. En general, esos elementos no son escogidos hasta que la carta o la habilidad se resuelve (Ver la Regla 607: “Resolviendo Cartas y Habilidades en la Cadena”).

114.7a. Solamente porque un elemento sea afectado por una carta o habilidad en la cadena no significa que ese elemento es objetivo de dicha carta o habilidad. A menos que ese elemento sea identificado por la palabra “objetivo” en el texto de la carta o habilidad, en la descripción de una habilidad definida por palabras claves o en la descripción de las características de un elemento, dicho elemento no puede considerarse como un objetivo.

115. Acciones Especiales

115.1. Las acciones especiales son acciones que los jugadores pueden tomar cuando tienen prioridad, pero éstas no usan la cadena. Estas acciones no deben confundirse con las acciones basadas en el turno o las acciones basadas en estado (Ver la Regla 704: “Acciones Basadas en el Turno”; y la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”).

115.2. Existen 3 acciones especiales:

115.2a. Algunos efectos permiten a un jugador tomar acciones en un momento posterior, usualmente para poner fin a efectos continuos, evitar que una habilidad disparada retrasada dispare o prohibir a otros jugadores tomar determinadas acciones. Hacerlo se considera una acción especial. Un jugador puede tomar esta acción en cualquier momento en el que tenga prioridad, pero sólo si la habilidad o efecto lo permite.

115.2b. Algunos efectos de una habilidad estática permite a un jugador tomar acciones para ignorar el efecto de dicha habilidad durante un lapso de tiempo. Hacerlo se considera una acción especial. Un jugador puede tomar esta acción en cualquier momento en el que tenga prioridad.

115.2c. Los jugadores pueden proponer combates. Hacerlo se considera una acción especial. Un jugador puede tomar esta acción en cualquier momento en el que tenga prioridad durante la Fase Principal de su turno, la cadena se encuentre vacía y sólo si otro combate no se está desarrollando.

115.3. Si un jugador realiza una acción especial, recibe prioridad inmediatamente después.

116. Sincronización y Prioridades

116.1. A menos que una carta en la cadena o una habilidad obligue a un jugador a tomar una acción, qué jugadores pueden tomar acciones en un momento determinado se encuentra determinado por un sistema de *prioridades*. El jugador con prioridad puede poner cartas o habilidades en la cadena y tomar acciones especiales.

116.1a. Un jugador puede poner en la cadena una carta con el supertipo instantáneo en cualquier momento en el que tenga prioridad. Un jugador puede poner una carta en la cadena sin el supertipo instantáneo sólo durante su fase principal en cualquier momento en el que tenga prioridad, no se esté desarrollando un combate y la cadena se encuentre vacía.

116.1b. Un jugador puede activar una habilidad activada en cualquier momento en el que tenga prioridad.

116.1c. Un jugador puede tomar algunas acciones especiales en cualquier momento en el que tenga prioridad. Para tomar otras acciones especiales debe encontrarse en su fase principal en cualquier momento en el que tenga prioridad, y la cadena se encuentre vacía (Ver la Regla 115: “Acciones Especiales”).

116.1d. Un jugador puede activar una habilidad de energía siempre que tenga prioridad, se encuentre jugando una carta o una habilidad que requiera pagar un coste, o siempre que una regla o un efecto lo obligue a pagar una cantidad de energía (incluso si esta exigencia es durante el proceso de jugar o resolver una carta en la cadena, o como parte de activar o resolver una habilidad en la cadena).

116.2. Otros tipos de habilidades o acciones son automáticamente generadas o realizadas por las reglas del juego, o por los jugadores sin que reciban prioridad.

116.2a. Las habilidades disparadas pueden ser disparadas en cualquier momento, incluso mientras una carta es puesta en la cadena, una habilidad es activada o una carta o habilidad en la cadena se encuentra resolviéndose (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”). Sin embargo, nada sucede al momento en que se dispara una habilidad. Cada vez que un jugador recibe prioridad, cada habilidad disparada que haya cumplido con su condición para disparar y que no haya sido puesta aún en la cadena, es puesta en la cadena (Ver la Regla 116.5.).

116.2b. Las habilidades estáticas continuamente afectan el juego. El sistema de prioridades no se aplica a ellas (Ver la Regla 604: “Manejando Habilidades Estáticas”; y la Regla 610: “Efectos Continuos”).

116.2c. Las acciones basadas en el turno suceden automáticamente cuando ciertos pasos o fases comienzan. Éstas se realizan antes que cualquier jugador reciba prioridad (Ver la Regla 116.3a.). Las acciones basadas en el turno también suceden automáticamente cuando cada fase o paso termina; ningún jugador recibe prioridad después de este momento (Ver la Regla 704: “Acciones Basadas en el Turno”).

116.2d. Las acciones basadas en estado suceden automáticamente cuando ciertas condiciones se cumplen (Ver la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”). Éstas se realizan antes que cualquier jugador reciba prioridad.

116.2e. Resolver cartas o habilidades en la cadena puede ordenar a los jugadores a realizar determinadas elecciones o acciones, así como también

puede permitir a los jugadores activar habilidades de energía. Incluso si un jugador se enfrenta a estas situaciones, ninguno de los jugadores tiene prioridad mientras una carta o habilidad en la cadena se está resolviendo (Ver la Regla 607: “Resolviendo Cartas y Habilidades en la Cadena”).

116.3. Qué jugador tiene prioridad se determina por las siguientes reglas:

116.3a. El jugador activo recibe prioridad al principio de la mayoría de los pasos y fases, luego de cualquier número de acciones basadas en el turno (como tomar una carta durante la *Fase Inicial*; Ver la Regla 704: “Acciones Basadas en el Turno”) que deban realizarse o de habilidades que disparen durante el principio de esa fase o paso y hayan sido puestas en la cadena. Usualmente, los jugadores no obtienen prioridad durante el *Paso de Limpieza* (Ver la Regla 513.3.).

116.3b. El jugador activo recibe prioridad después que una carta o habilidad en la cadena (que no sea de energía) se resuelva.

116.3c. Si un jugador tiene prioridad cuando éste pone una carta en la cadena, activa una habilidad o toma una acción especial, ese jugador recibe nuevamente prioridad.

116.3d. Si un jugador tiene prioridad y elige no tomar ningún tipo de acciones, ese jugador *pasa la prioridad*. Si existe energía en la reserva de ese jugador, éste debe especificar qué cantidad. Entonces el siguiente jugador según el orden establecido de turnos recibe prioridad.

116.4. Si todos los jugadores han pasado prioridad de manera consecutiva sin que ninguno de ellos haya tomado alguna acción, la carta o la habilidad en la parte superior de la cadena se resuelve o, si la cadena se encuentra vacía, el paso o la fase finaliza.

116.5. Cada vez que un jugador fuese a obtener prioridad, el juego primero realiza todas las acciones basadas en estado que sean aplicables al juego. Todas estas acciones se realizan simultáneamente (Ver la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”), luego, este proceso se repite hasta que ninguna acción basada en estado sea aplicable. Luego, las habilidades que hayan disparado son puestas en la cadena (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”). Ambos pasos se repiten en orden hasta que ninguna acción basada en estado sea aplicable y ninguna habilidad dispare. Luego el jugador que fuese a recibir prioridad lo hace.

116.6. Si un jugador con prioridad pone una carta en la cadena o activa una habilidad mientras otra carta o habilidad se encuentra previamente en la cadena, el nuevo elemento en la cadena se considera que ha sido jugado “en respuesta” al anterior elemento o que ha sido *encadenado*. El nuevo elemento se resolverá primero (Ver la Regla 607: “Resolviendo Cartas y Habilidades en la Cadena”).

117. Costes

117.1. Se considera coste a toda acción o pago necesario para tomar otra acción o para detener la ejecución de determinada acción. Para pagar un coste, un jugador lleva a cabo todas las instrucciones especificadas por la carta en la cadena, habilidad o efecto que contenga dicho coste.

117.2. Si un coste incluye un pago de energía, el jugador que se encuentra pagando el coste tiene la posibilidad de activar habilidades de energía. Pagar un coste para jugar una carta o activar una habilidad siguen los pasos descritos en las reglas 601.1e-g.

117.3. Un jugador no puede pagar un coste a menos que tenga los recursos (o cartas que posean habilidades de energía) necesarios para pagarlo completamente. Por ejemplo, un jugador con sólo una carta en la mano no puede pagar el coste de descartar dos cartas de la mano, así como tampoco una carta en juego, que se encuentra girada no puede girarse para pagar un coste (Ver la Regla 202: “Coste de Energía”; y la Regla 602: “Activando Habilidades Activadas”).

117.3a. Un pago de energía se realiza removiendo la cantidad indicada de energía de la reserva de energía de ese jugador, por este motivo, un jugador siempre puede pagar 0 de energía.

117.3b. Activar habilidades de energía no es obligatorio, aún si pagar un coste sí lo es. En este sentido, siempre que un efecto obligue a un jugador a pagar cierta cantidad de energía, esa misma cantidad es removida de la reserva de energía. Sin embargo, si la cantidad existente en la reserva de energía es insuficiente, el jugador no se encuentra obligado a activar habilidades de energía propias de sus recursos u otras cartas en juego para pagarlo. En este caso, la cantidad de energía que se encontraba en la reserva de energía permanece inalterada.

117.4. Algunos costes incluyen una X en ellos (Ver la Regla 107.3.).

117.5. Algunos costes se encuentran representados por 0, o son reducidos a 0. La acción necesaria para que un jugador pague un coste como este es el reconocimiento manifiesto de que éste se encuentra pagándolo. En otras palabras, aunque un coste no requiera un pago en recursos, éste no es pagado automáticamente.

117.5a. Una carta cuyo coste de energía es 0, debe ser jugada de la misma manera que aquellas con un coste mayor a cero; es decir, no se jugará automáticamente. Lo mismo es cierto para habilidades cuyo coste es 0.

117.6. Algunos costes de energía pueden ser vacíos. Esto no significa que su coste sea cero, sino que simplemente no posee un coste que pueda pagarse. Jugar una carta o habilidad cuyo coste sea vacío es una acción legal. Sin embargo, intentar pagar un coste vacío se considera una acción ilegal.

117.6a. Si un coste vacío es incrementado por un efecto o se le impone un coste adicional, aún así, éste no puede ser pagado. Si un coste alternativo se le aplicase a un coste vacío, incluyendo un efecto que permita a un jugador el jugar cartas sin pagar su coste en energía, el coste alternativo si puede ser pagado.

117.7. Aquello que un jugador necesite hacer para pagar un coste puede ser modificado, reducido o aumentado por distintos efectos. Si el componente de energía de un coste es reducido a nada por efectos de reducción, se lo considerará como 0. Pagar un coste modificado, aumentado o reducido por un efecto cuenta como pagar el coste original.

117.8. Algunas cartas o habilidades tienen costes adicionales. Un coste adicional es un coste que se encuentra detallado en el texto de la carta, o se le aplica por algún otro efecto, que su controlador debe pagar al mismo tiempo que el jugador paga el coste de la carta o de la activación de la habilidad.

117.8a. Se considerará que un coste es un coste adicional sólo si el texto de la carta o el efecto por el cual se aplica ese coste adicional utiliza la frase “coste adicional”.

117.8b. Cualquier número de costes adicionales pueden ser aplicados a una carta, mientras ésta es puesta en la cadena, o a una habilidad, mientras ésta está siendo activada. El controlador de la carta o de la habilidad anuncia su intención de pagar alguno o todos los costes adicionales como se encuentra descrito en la Regla 601.1b.

117.8c. Algunos costes adicionales son opcionales.

117.8d. Los costes adicionales no modifican el coste de energía de la carta, solamente lo que su controlador debe pagar para jugarla. Cartas o habilidades cuyos efectos dependan del coste de energía de la carta puesta en la cadena o de la habilidad activada, aún ven el coste original.

117.8e. Algunos efectos aumentan el coste para jugar una carta o activar una habilidad sin utilizar la frase “coste adicional”. Éstos no son costes adicionales y no son considerados hasta determinar el coste total de una carta o habilidad como se describe en la Regla 601.1e.

117.9. Algunas cartas poseen costes alternativos. Un coste alternativo es un coste que se encuentra detallado en el texto de la carta, o se le aplica por algún otro efecto, que su controlador debe pagar en lugar de pagar su coste de energía. Los costes alternativos usualmente se encuentran descritos de la siguiente manera: “Puedes [acción] en lugar de pagar el coste de energía de [este elemento]” o “Puedes jugar [este elemento] sin pagar su coste de energía”.

117.9a. Solamente puede aplicarse un coste alternativo sobre una carta al momento de ser puesta en la cadena. El controlador de una carta anuncia su intención de pagar el coste alternativo, como se encuentra descrito en la Regla 601.1b.

117.9b. Los costes alternativos son siempre opcionales.

117.9c. Un coste alternativo no modifica el coste de energía de la carta, solamente lo que su controlador debe pagar para jugarla. Cartas o habilidades cuyos efectos dependan del coste de energía de la carta puesta en la cadena aún ven el coste original de ésta.

117.9d. Si un coste alternativo es pagado para jugar una carta, cualquier coste adicional, aumento o reducciones de costes que afecten a esa carta son aplicados sobre el coste alternativo (Ver la Regla 601.1e.).

117.10. Cada pago de un coste se aplica solamente a una carta, habilidad o efecto. Por ejemplo, un jugador no puede destruir un aliado que controla como coste para activar dos habilidades distintas, ya sea que pertenezcan a cartas en juego distintas o a distintas habilidades de una misma carta en juego. Además, la resolución de una carta en la cadena no puede pagar el coste de otra carta o habilidad, aunque parte de los efectos de la primera sean los mismos que la segunda requiere como coste.

117.11. Las acciones realizadas al momento de pagar un coste pueden ser modificadas por otros efectos. Aunque en estos casos las acciones realizadas no coincidan con las acciones requeridas, de igual manera el coste ha sido pagado.

117.12. Algunas cartas, habilidades activadas o habilidades disparadas se encuentran detalladas de la siguiente manera: “[Hacer algo]. Si [un jugador][lo hace/no lo hace], [efecto]” o “[Un jugador] puede [hacer algo]. Si [ese jugador] [lo hace/no lo hace], [efecto]”. La acción [hacer algo] es un coste que debe pagarse al momento de resolución de la carta o habilidad en la cadena. La cláusula “Si [un jugador] [lo hace/no lo hace]” chequea si el jugador eligió pagar un coste opcional u obliga al jugador a pagar costes obligatorios, más allá de los eventos que realmente hayan ocurrido.

117.12a. Algunas cartas, habilidades activadas o habilidades disparadas se encuentran detalladas de la siguiente manera: “[Haz algo] a menos que [hagas otra cosa]”, lo que significa exactamente lo mismo que “Puedes [hacer algo] Si no lo haces, [haz algo]”.

118. Daño

118.1. Los elementos pueden hacer daño a aliados o demonios. Normalmente el daño es en detrimento del elemento que recibió daño. Un elemento que hace daño se considera como la fuente de dicho daño.

118.1a No puede hacerse daño a un elemento que no sea un aliado o un demonio.

118.2. Cualquier elemento puede hacer daño.

118.2a. El daño puede ser realizado como resultado de un combate. El aliado propuesto como atacante y el aliado propuesto como defensor hacen daño de combate igual a su fuerza durante la etapa de *Daño de Combate*.

118.2b. El daño puede ser realizado como efecto de una carta en la cadena o una habilidad. Éstas especificarán qué elemento recibe el daño.

118.3. El daño puede tener uno de los siguientes resultados, dependiendo si el elemento que recibió daño es un aliado o un demonio:

118.3a. Por cada punto de daño que reciba el demonio de cualquier fuente, el controlador de ese demonio debe poner una carta de su mazo en su Infierno.

118.3b. Por cada punto de daño que reciba un aliado de cualquier fuente, un contador de daño es puesto sobre ese aliado.

118.4. El daño es procesado en una secuencia de tres partes:

118.4a. Primero se genera el evento de daño, dónde se calcula el daño correspondiente a cada elemento que sea plausible de recibir daño, modificado por cualquier efecto de reemplazo o prevención que interactúe con el daño (Ver la Regla 613: “Efectos de Reemplazo”; y la Regla 614: “Efectos de Prevención”). Las habilidades que disparen cuando se realice daño disparan en este momento y esperan para ser puestas en la cadena.

118.4b. Luego, el daño se transforma en sus resultados, como ha sido descrito en 118.3. modificados por cualquier efecto de reemplazo que interactúen con esos resultados.

118.4c. Finalmente, el evento de daño ocurre.

118.5. El daño que se le haga a un aliado no lo destruye, de la misma manera, la fuente de ese daño tampoco destruye al aliado. El aliado al recibir daño puede ser destruido por una acción basada en estado (al chequear que su resistencia ha sido reducida a 0) o por un efecto generado por el propio aliado u otro elemento (Ver la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”).

***Ejemplo:** Un jugador juega Ignición, un ritual que dice “Tu demonio hace 2 puntos de daño al aliado o demonio objetivo”, haciendo objetivo a un aliado con resistencia 2. Al resolverse Ignición, el aliado es destruido como una acción basada en estado. Ni el daño recibido por el aliado, ni el demonio controlador del ritual ni Ignición han destruido esa aliado.*

118.6. Los contadores de daño sobre un aliado permanecen allí aún si el aliado deja de ser un aliado (Ver la Regla 204.1a.).

118.7. Si un efecto requiere que un jugador elija una fuente de daño, puede elegir una carta en juego; una carta en la cadena; o un elemento al que se haga referencia a través de otro elemento en la cadena, un efecto de prevención o de reemplazo que está esperando a ser aplicado, o una habilidad disparada retrasada que está esperando disparar (aunque se encuentre en una zona diferente a la que se esperaría que esté). Una fuente no necesita ser capaz de hacer daño para ser una elección legal (Ver la Regla 608.6.).

118.8. Si una fuente fuese a hacer 0 puntos de daño, en vez de eso no hace daño. Eso significa que cualquier habilidad que dispare cuando se haga daño no disparará. Por el mismo motivo, cualquier efecto de reemplazo que fuese a aumentar la cantidad de daño realizado, o que permitiese que la fuente de daño realizara el daño a un elemento diferente no tiene ningún evento que reemplazar, por lo que no tienen efecto.

119. Tomar una Carta

119.1. Un jugador toma una carta al poner la carta superior de su mazo en su mano. Esta acción se realiza como una acción basada en el turno al comienzo de cada *paso de Tomar*. También puede ser como parte de un coste o un efecto de una carta o habilidad en la cadena.

119.2. Un jugador sólo puede tomar una carta a la vez. Si se le instruye a un jugador robar múltiples cartas, ese jugador toma esa misma cantidad de cartas individualmente.

119.2a. Si un efecto determina que más de un jugador debe tomar cartas, el jugador activo debe tomar primero todas las cartas que le correspondan, y luego cada otro jugador en el orden establecido por turnos hace lo mismo. Durante este proceso ningún jugador recibe prioridad y las acciones basadas en estado se realizan luego que todos los jugadores hayan tomado todas las cartas que correspondan.

119.3. Si no hay cartas en el mazo de un jugador y un efecto le permite tomar una carta, el jugador puede escoger tomar una. Sin embargo, si un efecto prohíbe al jugador tomar una carta y otro efecto le da la opción de tomar una carta, ese jugador no puede escoger hacerlo.

119.3a. Los mismos principios se aplican si el jugador que se encuentra realizando la elección no es el jugador que tomará la carta. Es decir, un jugador puede escoger que otro jugador sin cartas en su mazo tome una carta, pero no puede tomar esa decisión si un efecto que prohíbe tomar cartas alcanza al jugador que debería tomarla.

119.4. Un jugador que intente tomar una carta de un mazo sin cartas en él pierde automáticamente la partida la próxima vez que un jugador reciba prioridad. Esto es una acción basada en estado (Ver la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”).

119.5. Si un efecto pone cartas desde el mazo de un jugador en su mano sin usar la palabra “tomar”, el jugador no ha tomado esas cartas. Esto marca una diferencia importante para habilidades que disparan cuando un jugador toma una carta o efectos que reemplazan la acción de tomar una carta. Debe tenerse en cuenta que si el mazo no tiene cartas, el efecto de mover una carta desde el mazo hasta la mano no puede resolverse, al no existir nada para mover, por lo que ese jugador no pierde en este tipo de situaciones.

119.6. Algunos efectos reemplazan la acción de tomar una carta:

119.6a. Un efecto que reemplaza la acción de tomar una carta se aplica aún si no existen cartas que puedan ser tomadas, por no existir ninguna carta en el mazo del cual se intenta tomar una.

119.6b. Si un efecto reemplaza una única acción de tomar una carta dentro de una secuencia de tomar cartas, el efecto de reemplazo debe completarse antes de continuar con la secuencia.

119.6c. Algunos efectos realizan acciones adicionales en una carta luego de que ésta ha sido tomada. Si la acción de tomar la carta es reemplazada, las acciones adicionales no son realizadas en ninguna de las cartas que han sido tomadas como resultado de ese efecto de reemplazo o un efecto de reemplazo subsiguiente.

119.7. Algunos efectos de reemplazo resultan en que deban tomarse múltiples cartas. En ese caso, si existen partes del evento original que no han sido reemplazadas por este efecto, esas acciones ocurren primero, luego las cartas son tomadas de a una por vez.

120. Agregar un Recurso

120.1. Un jugador agrega un recurso de una de estas 4 maneras:

- 120.1a. Pone la carta superior de su mazo en juego boca abajo.
- 120.1b. Pone una carta del tipo “Recurso” de su mano en juego.
- 120.1c. Pone una carta del tipo “Recurso” de su inferno en juego.
- 120.1d. Utiliza la habilidad Tributo (ver Regla 702.23), poniendo así una carta de la mano o inferno en juego.

120.2. Esta acción se realiza como una acción basada en el turno al comienzo de cada *paso de Agregar Recurso*. También puede ser como parte de un coste o un efecto de una carta o habilidad en la cadena.

120.2. Si el recurso es colocado desde el tope del mazo, el jugador no puede mirar qué carta es puesta en juego al momento de agregar un recurso.

120.3. Un jugador que intente agregar un recurso de un mazo sin cartas en él, pierde automáticamente la partida la próxima vez que un jugador reciba prioridad. Esto es una acción basada en estado (Ver la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”).

120.4. Algunos efectos reemplazan la acción de agregar un recurso:

- 120.4a. Un efecto que reemplaza la acción de agregar un recurso se aplica aún si no existen cartas que puedan ser puestas en juego porque no se encuentra ninguna carta en el mazo del cual se intenta realizar la acción.
- 120.4b. Algunos efectos realizan acciones adicionales en una carta luego de que ésta ha sido agregada como recurso. Si la acción de agregar un recurso es reemplazada, las acciones adicionales no son realizadas como resultado de ese efecto de reemplazo o un efecto de reemplazo subsiguiente.

120.5. Un jugador normalmente agrega un único recurso durante su paso de agregar recursos; sin embargo, puede suceder que un efecto continuo aumente este número.

121. Contadores

121.1. Un *contador* es un marcador ubicado en un elemento que modifica sus características o interactúan con una regla, habilidad o efecto. Los contadores no son elementos y no poseen características. Un contador no es una ficha, y por lo tanto, una ficha no es un contador. Contadores con el mismo nombre y descripción son intercambiables.

121.1a Un *contador de daño* sobre un aliado reduce permanentemente la resistencia de dicho aliado en 1.

121.1b. Múltiples contadores de daño sobre un mismo aliado se consideran de forma independiente, por lo tanto los efectos son acumulables.

121.2. Si una carta en juego con una habilidad que determina que no puede poseer más de N contadores de un mismo tipo tiene N+A contadores de ese tipo, A contadores son removidos de ésta como una acción basada en estado (Ver la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”).

121.3. Si un efecto obliga a “mover” un contador, significa sacar un contador del elemento sobre el cual actualmente se encuentra y ponerlo sobre otro elemento. Si ambos elementos son el mismo, nada sucede. Si el primer elemento no tiene contadores, el segundo elemento no obtiene un contador sobre él. Si el segundo elemento (o cualquier posible segundo elemento) ya no se encuentra en la zona correcta cuando el efecto esté por mover el contador, ningún contador se removerá del primer elemento.

121.4. Si una carta o habilidad en la cadena hace alusión a “poner un contador sobre [esta carta]”, significa poner un contador sobre esa carta mientras permanezca en juego, o a que esa carta entra en juego ya con un contador puesto sobre ella.

122. Entornos

122.1. Los entornos son condiciones globales que pueden encontrarse activas durante una partida de **Inferno®**. Para los entornos existes dos categorías de vigencia posibles: *activo/inactivo*. Cuando el entorno toma vigencia se dice que éste ha sido *activado*, asimismo, cuando el entorno pierde vigencia en la partida se considera que éste ha sido *desactivado*.

122.1a. Los entornos no son mutuamente excluyentes, por lo que puede haber más de un entorno activo al mismo tiempo.

122.2. Los entornos no generan ningún efecto por sí mismos, pero pueden afectar habilidades o efectos de otros elementos.

122.3. Si un elemento necesita revisar si un entorno se encuentra activo, su chequeo depende del tipo de habilidad:

122.3a. Una habilidad estática de la forma “[este elemento] tiene [habilidad] mientras haya [entorno].” chequea si el entorno se encuentra activo en todo momento.

122.3b. Una habilidad activada de la forma “[coste] : [efecto]. Sólo puedes jugar esta habilidad mientras haya [entorno].” chequea si el entorno se encuentra activo al momento de ser activada.

122.3c. Una habilidad disparada de la forma “Cuando/Siempre/En cuanto [condición], si hay [entorno], [efecto].” chequea si el entorno se encuentra activo tanto al momento de disparar como durante la resolución. En cambio, si la condición de disparo es la activación o desactivación de un

entorno, su existencia no vuelve a chequearse durante la resolución de la habilidad.

122.3d. Si la declaración de objetivos de una carta o habilidad en la cadena depende de la vigencia de un entorno, su chequeo se realiza al momento de jugarse la carta o habilidad

122.3e. Si el efecto de una carta en la cadena depende explícitamente de la vigencia de un entorno, su chequeo se realiza al momento de resolverse la carta.

122.4. Si una habilidad o efecto determina que un entorno se encuentra activo, y otra habilidad o efecto determina lo contrario, se considera que el entorno se encuentra inactivo.

122.5. Cuando un efecto instruya a desactivar uno o más entornos hasta el final del turno, debe entenderse que los entornos tampoco podrán ser activados hasta el final de ese turno.

122.6. La lista a continuación nombra todos los entornos legales existentes en **Inferno®**:

122.6a. Thanatos

122.6b. Acqua

122.6c. Plaga

2. Partes de una Carta

200. General

200.1. Las partes de una carta son su nombre, coste de energía, ilustración, línea de tipos, senda, caja de texto, fuerza y resistencia, modificadores de fuerza y resistencia, créditos al artista, texto legal, nombre de la saga y número de colección. Una carta de **Inferno®** puede tener todas o sólo algunas de estas partes. Los demonios tienen las mismas partes que otros tipos de carta, con algunas propiedades puntuales que se detallarán en esta sección.

200.2. Algunas partes de la carta son a su vez características del elemento que la posee (Ver la Regla 109.2.).

200.3. Algunos elementos que no son cartas (fichas, copias de cartas en juego o copia de cartas en la cadena). poseen aquellas partes de la carta que son a su vez características (Ver la Regla 110.5; y la Regla 705: “Copiando Elementos”).

201. Nombre

201.1. El nombre de la carta se encuentra impreso en la parte superior de la carta.

201.2. Dos elementos tienen el mismo nombre si la versión en español de sus nombres es la misma.

201.3. Si un efecto obliga a un jugador a nombrar una carta, ese jugador debe elegir el nombre de una carta existente en la base de datos de **Inferno** (Ver la Regla 108.1.) y que sea legal en el formato de juego que el jugador se encuentra jugando (Ver la Regla 100.3.). Un jugador no puede escoger el nombre de una ficha, a menos que sea también el nombre de una carta.

201.4. El texto que hace referencia por su nombre al elemento en el que se encuentra, hace referencia únicamente a ese elemento y no a cualquier otro elemento con el mismo nombre, a pesar de cualquier cambio de nombres que pudiese haber sido causado por efectos del juego.

201.4a. Si el efecto de una habilidad otorga otra habilidad a un elemento, y la segunda habilidad hace referencia al nombre de la fuente de la primera habilidad, el nombre hace referencia específicamente al elemento que es fuente de la habilidad, no a cualquier otro elemento con el mismo nombre.

201.4b. Si una habilidad de un elemento hace referencia a ese elemento por su nombre, y un elemento con un nombre distinto obtiene esa habilidad, todas las instancias del primer nombre en la habilidad obtenida por el segundo elemento son tratadas por el nombre del segundo elemento.

201.4c. El texto impreso en algunos demonios hace referencia al mismo demonio mediante una versión recortada de su nombre. Toda instancia sobre un demonio mediante una versión recortada de su nombre es tratada como si fuera el nombre completo de ese demonio.

201.5. Si una habilidad de un elemento usa una frase como “ese [algo]” para identificar un elemento, donde [algo] es una característica, hace referencia a ese elemento en particular, incluso si al momento de la resolución la característica ha sido modificada.

***Ejemplo:** Una habilidad dice “El aliado objetivo obtiene +2 de fuerza hasta el final del turno. Destruye ese aliado al final del turno”. La habilidad destruirá el elemento que obtuve +2 a la fuerza, aunque no sea un aliado al comienzo de la fase final.*

202. Coste de Energía

202.1. El coste de energía se encuentra indicado en la parte superior izquierda de la carta.

202.1a. El coste de energía representa cuánto debe remover un jugador de su reserva de energía para poder jugar esa carta.

202.1b. Algunos elementos no tienen coste de energía. Esto normalmente incluye las fichas y cualquier otra carta que no tenga un coste de energía dónde normalmente éste debería aparecer. No tener un coste de energía representa un coste vacío, el cuál no puede ser pagado (Ver la Regla 117.6.).

202.1c. Los escenarios no tienen coste de energía impreso, sin embargo, debe considerarse como si fuera 0, y no como un coste vacío.

202.2. El coste convertido de energía de un elemento es la cantidad total de energía en su coste.

- 202.2a. El coste convertido de un elemento sin coste de energía es 0.
202.2b. Cuando deba calcularse el coste convertido de energía de un elemento con X en su coste de energía, mientras el elemento permanezca en la cadena X es igual al número escogido para éste. Sin embargo, mientras no permanezca en la cadena es tratado como 0.

202.3. Cualquier coste adicional descrito en la caja de texto de un elemento o impuesto por otro efecto no se considera parte del coste de energía, aunque estos sean pagados simultáneamente (Ver la Regla 601: “Jugando Cartas”).

203. Ilustración

203.1. La ilustración ocupa la mayor parte de la carta, pero no tiene impacto directo en el juego. Si la ilustración de una carta diera la impresión que ésta es plausible de poseer una habilidad, pero ésta no se encuentra descrita en la caja de texto, la carta definitivamente no posee esa habilidad.

204. Línea de tipos

204.1. Para las cartas, la línea de tipos se encuentra impresa debajo del nombre de éstas con la forma “[Tipos de carta] [Supertipos] – [Subtipos]”. Si bien todas las cartas describen en su línea de tipos el tipo de carta al que corresponde, no necesariamente debe poseer un supertipo o un subtipo.

204.1a. Cuando el tipo de carta de un elemento cambia, los nuevos tipos reemplazan a los ya existentes. Cualquier contador o efecto sobre el elemento permanece sobre él, incluso si fuesen insignificantes sobre el nuevo tipo de carta. De igual manera, cuando uno o más subtipos de un elemento cambian, los nuevos subtipos reemplazan a los subtipos ya existentes, pero sólo a aquellos que correspondan al mismo tipo de carta. Si el tipo de carta de un elemento es removido, los subtipos correlacionados con ese tipo de carta permanecerán sólo si son a su vez subtipos de un tipo de carta que aún corresponde a dicho elemento, en caso contrario serán removidos mientras el tipo de carta se encuentre removido del elemento. Remover un subtipo de un elemento no afecta en ninguna manera el tipo de carta de dicho elemento.

204.1b. Algunos efectos modifican el tipo, supertipo o subtipo de carta de un elemento pero especificando que éste conserva los tipos, supertipos o subtipos anteriores. Esta regla se aplica únicamente a efectos que utilizan la frase “además de sus otros tipos” o “[algo] sigue siendo un [tipo de carta]” .

204.2. Para los demonios, la línea de tipos se encuentra impresa debajo del nombre de éstos con la forma “Demonio – [Subtipos]”. En todos los demonios figura en su línea de tipos el supertipo Demonio, sin embargo no todos poseen subtipos de demonio.

204.3. Tipos de Cartas

204.3a. Los tipos de cartas son aliado, arma, escenario, objeto, recurso y ritual (Ver Sección 3: “Tipos de Cartas”).

204.3b. Un elemento pueden poseer más de un tipo de carta. Esos elementos satisfacen los criterios para cualquier efecto que se aplique a cualquiera de sus tipos de cartas.

204.3c. Las fichas tienen tipos de carta aún cuando sólo se consideran como cartas de forma supletoria. Lo mismo es cierto para copias de cartas en la cadena o en juego. Sin embargo los demonios no tienen tipo de carta y no pueden obtener ningún tipo de carta mediante ningún efecto del juego.

204.4. Subtipos

204.4a. Una carta o un demonio puede tener uno o más subtipos impresos en su línea de tipos.

204.4b. Los subtipos de cada tipo de carta son siempre palabras únicas que se encuentran listadas después de un guión. Cada palabra después de ese guión es un subtipo independiente de los demás; por lo tanto, un elemento con múltiples palabras detrás del guión corresponde a un elemento con múltiples subtipos.

Ejemplo: “Aliado – Humano” significa que la carta es un aliado con el subtipo humano. “Aliado – Cyborg Mutante” significa que la carta es un aliado con los subtipos Cyborg y Mutante.

204.4c. Si una carta con múltiples tipos de cartas tiene uno o más subtipos, cada subtipo se encuentra correlacionado con su correspondiente tipo de carta. Para los subtipos correspondientes a un demonio, éstos se encuentran correlacionados con el supertipo Demonio y no con un tipo de carta.

204.4d. Si un efecto obliga a un jugador a escoger un subtipo, ese jugador debe elegir uno y sólo uno de los subtipos existentes que se corresponda con los subtipos apropiados para el tipo de carta o demonio. Por ejemplo, el jugador no puede escoger un tipo de aliado, si se le exige escoger un tipo de demonio.

204.4e. Muchas cartas pueden haber recibido subtipos que no se correspondan con los actuales subtipos que dichas cartas poseen. Ante cualquier duda puede revisarse el texto vigente en la línea de tipos de cualquier carta en www.inferno.com.ar (Ver la Regla 108.1.).

204.4f. Los aliados tienen su propia lista de subtipos; éstos son denominados *tipos de aliado*. Los tipos de aliado son Abominación, Alimaña, Araña, Avatar, Barahai, Bestia, Bot, Cyborg, Diablo, Dragón, Elemental, Encarnación, Esbirro, Ghoul, Gusano, Homúnculo, Humano, Hongo, Ilusión, Imaginario, Íncubo, Infestado, Insecto, Kirch, Lobo, Marioneta, Mutante, Nave, Pez, Planta, Rebelde, Regresado, Reptil, Sahuagin, Súcubo, Tanque, Vampiro y Vorriakur.

204.4g. Los objetos tienen su propia lista de subtipos; éstos son denominados *tipos de objeto*. Los tipos de objeto son Bot, Esbirro, Sahuagin, Infestado, Marioneta y Vampiro.

204.4h. Las armas tienen su propia lista de subtipos; estos son denominados *tipos de arma*. Los tipos de arma son: Vampiro.

204.4i. Los rituales tienen su propia lista de subtipos; éstos son denominados *tipos de ritual*. Los tipos de ritual son: Sahuagin y Vampiro.

204.5. Supertipos

204.5a. Una carta también puede poseer uno o más supertipos. Los supertipos son: *ilimitado*, *instantáneo*, *único* y *demonio*.

204.5b. El supertipo *demonio* es el único que se encuentra correlacionado con un conjunto de subtipos. Los demás supertipos de un elemento son independientes de los tipos o subtipos de carta. Modificar alguno de estos supertipos no modificará los tipos o subtipos de carta de dicho elemento, y viceversa. Cuando un elemento gana o pierde un supertipo, mantiene todos los demás supertipos que poseía previamente.

Ejemplo: *Una habilidad dice “Todos los aliados tienen instantáneo”. Si algún aliado tenía único, ahora es un aliado único instantáneo.*

204.5c. Cualquier carta con el supertipo *instantáneo* puede ser jugado en cualquier momento que su propietario tenga prioridad.

204.5d. Cualquier carta con el supertipo *único* se encuentra sujeto a la acción basada en estado para cartas con el supertipo *único* (Ver la Regla 705.5g.).

204.5e. Cualquier carta con el supertipo *ilimitado* no se encuentra sujeta a la restricción de hasta cuatro copias de esa carta en un mazo de formato abierto.

205. Senda

205.1. En la parte superior derecha, generalmente podrá observarse un pequeño símbolo que indica la senda a la que pertenece determinada carta. La ausencia de este símbolo determina que la carta no se encuentra alineada con ninguna senda, lo que impacta directamente en las posibilidades de armado de mazos para el formato abierto (Ver Regla 105.3.).

205.1a. En el caso de los demonios, el símbolo que indica la senda a la que éste pertenece se encuentra impreso en el margen superior izquierdo en ambas caras de la carta.

206. Caja de Texto

206.1. La caja de texto se encuentra impresa en la mitad inferior de la carta. Usualmente allí se describen las habilidades de la carta.

206.2. La caja de texto también puede contener texto que no posee ninguna función en el juego.

206.2a. Los *recordatorios* son textos entre paréntesis que sirven para resumir o aclarar reglas puntuales que se aplican a esa carta en específico. Usualmente aparecen en la misma línea que la habilidad relevante a la cual hacen inferencia, pero pueden aparecer en una línea independiente en caso de hacer alusión a la carta en sí y no a una de sus habilidades particulares.

206.2b. Los *textos de ambientación* se encuentran en cursiva y así como las ilustraciones, sirven para mejorar la apariencia del juego. Aparecen siempre debajo de las reglas de la carta.

206.2c. Las *memorias* son textos en un color distinto al resto del texto de la caja que puede encontrarse en todas las cartas promocionales y que detallan el evento, la fecha y/o el lugar en el que esa carta promocional fue repartida.

206.2d. Un *descriptor de habilidad* puede aparecer en negrita. Los descriptores de habilidades son similares a las palabras claves, en el sentido en que unen conceptualmente cartas con funcionalidades similares, sin embargo, no tiene reglas particulares. Los descriptores de habilidad son Vínculo.

207. Fuerza y Resistencia

207.1. Una carta de aliado posee dos números adyacentes a la caja de texto. A la izquierda y remarcada de color rojo se encuentra la fuerza del aliado (la cantidad de daño que realiza en combate), mientras que a la izquierda y remarcada de color azul se encuentra la resistencia del aliado (la cantidad de contadores de daño necesarios para destruirlo). Tanto la fuerza como la resistencia pueden ser modificados o definidos por otros efectos del juego.

207.2. Los demonios en su estado *terrenal* poseen únicamente un indicador de fuerza que funciona exactamente igual que el indicador correspondiente a una carta de aliado. Los demonios no poseen indicador de resistencia pues este es equivalente en todo momento a la cantidad de cartas restantes en el mazo del controlador de ese demonio.

207.3. En lugar de un número predefinido, algunas cartas de aliado poseen fuerza o resistencia que incluyen una X.

207.3a. La carta puede poseer una habilidad capaz de definir una característica en función de una condición determinada, en este caso, su fuerza o resistencia (Ver la Regla 604.3.). Ésta habilidad se encuentra detallada como “La [fuerza o resistencia] de [este aliado] es igual a ...” o “La fuerza y resistencia de [este aliado] son iguales a ...”. Esta habilidad funciona en cualquier zona, incluso fuera de juego. Si la habilidad necesita usar un número como resultado o como parte de un cálculo y éste no puede ser determinado, utiliza 0 en vez de eso.

Ejemplo: *Primogénito del bosque tiene fuerza y resistencia igual a X. Dice “Su FUE y RES es igual al número de recursos que controlas”. Por lo tanto, Primogénito del bosque tendrá fuerza y resistencia igual a la cantidad de recursos que controla el jugador que controla el Primogénito del bosque, mientras éste se encuentre en juego o en la cadena. Mientras Primogénito del bosque se encuentre en una zona diferente a éstas el Primogénito del bosque posee fuerza y resistencia igual a la cantidad de recursos que controla su propietario.*

207.3b. La carta puede tener una habilidad estática que genera un efecto de reemplazo que permite elegir la fuerza y resistencia de dicho aliado de una de múltiples combinaciones posibles. Mientras esta elección no se haya efectuado se considera que tanto la fuerza como la resistencia del aliado son 0.

207.4. Una carta que no sea de aliado no posee fuerza ni resistencia, incluso si sobre ella se encuentran impresos indicadores de fuerza y resistencia. Por ejemplo, si un aliado es convertido en un objeto, ya no posee fuerza y resistencia.

207.5. El texto impreso en algunas cartas hace uso de los términos “FUE” y “RES”. Todas éstas instancia deben ser tratadas como fuerza y resistencia, respectivamente.

208. Modificadores de Fuerza y Resistencia

208.1. Una carta de arma posee dos números adyacentes a la caja de texto. A la izquierda y remarcado de color rojo se encuentra el modificador de fuerza, mientras que a la izquierda y remarcado de color azul se encuentra el modificador de resistencia. Estos modificadores no pueden ser alterados por efectos del juego. Sin embargo, pueden no ser los únicos modificadores aplicables al elemento al cual el arma se encuentra equipada. Los modificadores de fuerza y resistencia se consideran como habilidades que definen características (Ver la Regla 604.3.).

208.2. Una carta que no sea de arma no posee modificadores de fuerza ni resistencia, incluso si sobre ella se encuentran impresos estos indicadores. Por ejemplo, si un arma es convertida en un objeto, ya no posee modificadores de fuerza y resistencia.

209. Información fuera de la Caja de Texto

209.1. Cada carta contiene texto en la parte superior e inferior de la caja de texto que no tiene ningún efecto en el juego.

209.1a. El nombre de la edición, así como también el número de colección se encuentra impreso en la primera línea por encima de la caja de texto y con alineación a la derecha. Esta información se encuentra impresa de la forma [nombre de la edición] [número de la carta]/[total de cartas en la edición]. El color de esta línea de texto indica a su vez la rareza de la carta, siendo: blanco para cartas comunes, rojo para cartas infrecuentes, amarillo para cartas raras y celeste para cartas épicas.

209.1b. En la parte inferior de la caja de texto se encuentra el texto legal, que detalla los derechos de autor.

209.1c. Los créditos al artista de la ilustración se encuentran impresos en la segunda línea bajo la caja de texto, luego de la palabra “arte:”.

209.2. Si una carta fuese reeditada en una nueva edición; ésta reemplaza todas las instancias de la edición de todas aquellas cartas que posean el mismo nombre pero pertenezca a ediciones anteriores. Esto es solamente relevante a efectos de limitaciones existentes dentro del formato abierto (Ver la Regla 100.3.).

3. Tipos de Cartas

300. General

300.1. Los tipos de cartas son aliado, arma, escenario, objeto, recurso y ritual.

300.2. Puede darse el caso en que un elemento posee más de un tipo de carta. Estos elementos combinan las propiedades de cada uno de los tipos de carta y se encuentran sujetos a las cartas o habilidades que afecten a cualquiera de los tipos de cartas que posean.

301. Aliados

301.1. Un jugador que tiene prioridad puede poner un aliado en la cadena desde su mano durante la fase principal de su turno, si no se está desarrollando un combate y siempre que la cadena se encuentre vacía. Jugar una carta de aliado utiliza la cadena (Ver la Regla 601: “Jugando Cartas”).

301.2. Cuando una carta de aliado en la cadena se resuelve, su controlador la coloca en juego bajo su control.

301.3. Los subtipos de aliado son siempre una sola palabra que se encuentran listados después de un guión en la línea de tipos. Los subtipos de aliado también pueden ser denominados tipos de aliado. Los aliados pueden tener múltiples subtipos (Ver la Regla 204.4f.).

Ejemplo: “Aliado – Cyborg Vampiro” significa que la carta es un aliado con los subtipos Cyborg y Vampiro.

301.4. Una de las características exclusivas que poseen las cartas de aliados son la fuerza y la resistencia.

301.4a. La fuerza de un aliado es la cantidad de daño que realiza en combate.

301.4b. La resistencia de un aliado es la cantidad de contadores de daño necesarios sobre él para ser destruido.

301.4c. Para determinar la fuerza y resistencia de un aliado, debe considerarse los valores impresos sobre la carta y luego aplicar todos los efectos continuos que sean relevantes (Ver la Regla 612: “Interacción entre Efectos Continuos”).

301.5. Los aliados pueden ser propuestos como atacantes o defensores (Ver la Regla 507: “Proponer un Combate”).

301.6. Las habilidades activadas de un aliado, que en su coste incluya el girar dicho aliado, no pueden ser activadas a menos que el aliado haya estado bajo control de su controlador de manera continua desde el comienzo de su última Fase Inicial. Un aliado no puede ser propuesto como atacante a menos que haya estado bajo control de su controlador de manera continua desde el comienzo de su última Fase Inicial.

301.7. El daño realizado a un aliado por cualquier fuente, se realiza en forma de contadores de daño, los cuales reducen su resistencia por cada contador de daño sobre éste. Un aliado que posee una resistencia menor o igual a 0 es destruido. Este proceso se considera una acción basada en estado (Ver la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”).

302. Armas

302.1. Un jugador que tiene prioridad puede poner un arma en la cadena desde su mano durante la fase principal de su turno, si no se está desarrollando un combate y siempre que la cadena se encuentre vacía. Jugar una carta de arma utiliza la cadena (Ver la Regla 601: “Jugando Cartas”).

302.2. Cuando una carta de arma en la cadena se resuelve, su controlador la coloca en juego bajo su control.

302.3. Un arma puede anexarse a un aliado, sin embargo no puede ser anexada legalmente a un elemento que no sea un aliado.

302.3a. El aliado al cual el arma se encuentra anexada se denomina “aliado equipado”. El arma se considera anexada, o “equipando”, a ese aliado, y no se considera que la esté haciendo objetivo.

302.3b. Un arma puede anexarse a cualquier aliado, no es necesario que el controlador del aliado equipado y del arma sea el mismo jugador. Otros efectos o habilidades de la propia arma pueden limitar qué aliados puede equipar.

302.3c. Un arma puede ser equipada, además, por efecto de una carta en la cadena o una habilidad cuya fuente es un elemento distinto al arma.

302.3d. Si la resolución de una carta o habilidad en la cadena determina que el arma equipe un elemento que no sea un aliado, la carta o habilidad se resuelve hasta donde sea posible, pero el arma no se moverá. Si se encontraba equipando un aliado en juego, permanecerá equipando ese aliado.

302.3e. Un arma que sea también un aliado no puede equipar a un aliado. Un arma que equipe un elemento no existente o ilegal, es desanexada y permanece en juego. Esto se considera una acción basada en estado (Ver la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”).

302.4. Todas las armas tienen como habilidad disparada “Cuando [este arma] entre en juego, puedes anexar [este arma] a un aliado objetivo”. Si al momento de resolverse esta habilidad, el aliado ha dejado de ser equipable o ha dejado el juego, el arma permanece en juego desanexada.

302.5. Todas las armas tienen como habilidad activada “[Coste impreso del arma]: Anexa [este arma] al aliado objetivo. Puedes jugar esta habilidad en cualquier momento en que puedas jugar [este arma].” (Ver la Regla 701.3: “Anexar”).

303. Escenarios

303.1. Un jugador que tiene prioridad puede poner un escenario en la cadena desde su mano durante la fase principal de su turno, si no se está desarrollando un combate y siempre que la cadena se encuentre vacía. Jugar una carta de escenario utiliza la cadena (Ver la Regla 601: “Jugando Cartas”). El coste de un escenario se considera 0 (Ver la Regla 202.1c.).

303.2. Cuando una carta de escenario en la cadena se resuelve, su controlador la coloca en juego bajo su control.

303.3. No puede haber más de un escenario en juego, esto se conoce como “Regla de escenario único”. Siempre que existan dos escenarios en juego, el escenario que más recientemente haya sido puesto en juego permanece y los demás son puestos en el infierno como una acción basada en estado.

303.3a. Si dos o más escenarios entran en juego simultáneamente bajo el control de un mismo jugador, éste puede escoger qué escenario permanece en juego y cuales son puestos en el Infierno como resultado de acciones basadas en estado.

303.3b. Si dos o más escenarios entran en juego simultáneamente bajo el control de jugadores distintos, y uno de ellos es el jugador activo, todos los escenarios bajo el control de los jugadores no activos son puestos en el Infierno. Luego, si aún restan múltiples escenarios en juego bajo el control del jugador activo, éste escoge qué escenario permanecerá en juego y cuales serán puestos en el Infierno. Todos los escenarios que no permanezcan en juego son puestos en el Infierno como resultado de acciones basadas en estado.

303.3c. Si dos o más escenarios entran en juego simultáneamente bajo el control de jugadores distintos, y ninguno de ellos es el jugador activo, el jugador activo escoge uno de los escenarios puestos en juego. Todos los demás escenarios son puestos en el Infierno como resultado de acciones basadas en estado.

303.4. Un escenario puede contener cualquier número de habilidades estáticas, activadas o disparadas. Mientras un escenario se encuentre en juego, sus habilidades estáticas afectan el juego, sus habilidades disparadas podrán disparar y sus habilidades activadas podrán ser activadas.

304. Objetos

304.1. Un jugador que tiene prioridad puede poner un objeto en la cadena desde su mano durante la fase principal de su turno, si no se está desarrollando un combate y siempre que la cadena se encuentre vacía. Jugar una carta de objeto utiliza la cadena (Ver la Regla 601: “Jugando Cartas”).

304.2. Cuando una carta de objeto en la cadena se resuelve, su controlador la coloca en juego bajo su control.

304.3. Las habilidades activadas de un objeto, que en su coste incluya el girar dicho objeto, pueden ser activadas en cualquier momento; incluso si el objeto acaba de entrar en juego.

305. Recursos

305.1. Los recursos son puestos en juego por una acción basada en el turno durante el *paso de Agregar Recurso*, por lo tanto los recursos no son jugados.

305.2. Un jugador, bajo ninguna circunstancia puede mirar qué carta se ha convertido en recurso a lo largo de la partida, ni al momento de agregar el recurso.

305.3. Si una carta de recurso deja el juego, deja de ser inmediatamente un recurso en cuanto ésta es puesta en la nueva zona. Dependiendo la zona en que sea puesta la carta de recurso, el procedimiento debe cumplir ciertos requisitos (Ver la Regla 400.6.).

305.3a. Si una carta de recurso es puesta en la mano de su propietario por un efecto, los jugadores no podrán ver qué carta era. Su propietario recién conocerá esta información en cuanto ya haya sido puesta en su mano.

305.3b. Si una carta de recurso es puesta en el mazo de su propietario por un efecto, ninguno de los jugadores podrá ver qué carta era.

305.3c. Si una carta de recurso es puesta en el exilio por un efecto, ninguno de los jugadores podrá ver que carta era. Permanecerá boca abajo en el exilio hasta que deje esa zona.

305.3d. Si una carta de recurso es puesta en el infierno, al momento de ser puesta en esta zona deja de ser un recurso y se revela qué carta era. Como al momento de ser puesta en el infierno aún era un recurso, ninguna habilidad que posee la carta que era un recurso, y que habitualmente dispararía en este al ir o al ser puesta en el infierno, disparará.

305.4. Si un efecto voltea una carta de recurso, éste deja de ser inmediatamente un recurso. Si se hubiese girado para agregar energía previamente, se mantiene en ese estado.

305.5. Todos los recursos tienen la habilidad “Girar: Agrega una energía a tu reserva de energía”. A diferencia de otras habilidades activadas de energía, nada puede impedir a un jugador a girar un recurso para agregar energía.

306. Rituales

306.1. Un jugador que tiene prioridad puede poner un ritual en la cadena desde su mano durante la fase principal de su turno, si no se está desarrollando un combate y siempre que la cadena se encuentre vacía. Jugar una carta de ritual utiliza la cadena (Ver la Regla 601: “Jugando Cartas”).

306.2. Cuando una carta de ritual en la cadena se resuelve, las acciones descritas en su caja de texto se van ejecutando una a una. Luego es puesta en el infierno de su propietario.

306.3. Los rituales no pueden ser puestos en juego. Si un ritual fuese a ser puesto en juego, permanece en la zona previa.

306.4. Si una carta, habilidad o efecto determina que un jugador sólo puede hacer algo “en cualquier momento en que pudiera jugar un ritual”, significa que sólo puede realizarlo cuando tenga prioridad, durante la fase principal de su turno y la cadena se encuentre vacía; no debe interpretarse que el jugador debe jugar un ritual para poder hacerlo. Efectos que pudieran impedir o restringir la capacidad de un jugador para poner un ritual en la cadena, no afectan la

capacidad del jugador de ejecutar esa acción (a menos que esa acción sea, de hecho, jugar un ritual).

306.4a. De igual manera, si un efecto chequea si una carta en la cadena ha sido puesta allí “en cualquier momento que un ritual no puede jugarse”, se encuentra chequeando que el controlador de esa carta en la cadena la haya jugado sin tener prioridad, durante una fase distinta a la fase principal de su turno, mientras otro elemento se encontraba en la cadena o un combate se encontraba en pleno desarrollo.

4. Zonas de Juego

400. General

400.1. Se considera zona a todo espacio físico donde pueda haber un elemento durante una partida. En **Inferno**® existen seis zonas distintas: mazo, mano, en-juego, inferno, cadena y exilio. Cada jugador posee su propio mazo, mano e inferno. Todas las demás zonas son compartidas.

400.2. Se consideran *zonas públicas* aquellas zonas donde todos los jugadores pueden ver las cartas boca arriba, excepto por aquellas cartas que alguna regla o efecto específicamente le permita u obligue a permanecer boca abajo. El inferno, el en-juego, la cadena y el exilio son zonas públicas. Las *zonas ocultas* son aquellas zonas en la que no todos los jugadores pueden ver las cartas que la componen. El mazo y la mano son zonas ocultas, aún si todas las cartas de una de esas zonas fuesen reveladas por un efecto.

400.3. Si un elemento fuese a ser puesto en cualquier mazo, inferno o mano que no sea aquella que corresponda a su propietario, es puesto en la zona que corresponda a su propietario.

400.4. Algunas cartas no pueden ser puestas en ciertas zonas en función del tipo de carta que posean:

400.4a. Si un ritual fuese a ser puesto en juego, permanece en la zona en la que se encontraba originalmente.

400.4b. Los demonios no pueden moverse desde el juego a ninguna otra zona.

400.5. El orden de los elementos en un mazo, inferno o cadena no pueden ser modificados arbitrariamente, excepto cuando un efecto o una regla lo permita. Cualquier otro elemento en cualquier otra zona puede ser manipulado y ordenado por sus propietarios; sin embargo, información clave como si un elemento se encuentra girado o volteado, si existe algún elemento anexo a otro, o quién posee el control de cierto elemento debe permanecer claro para todos los jugadores.

400.6. Si un elemento fuese a ser trasladado de una zona a otra, debe determinarse el evento que instruye el traslado. Si el elemento es puesto en una zona pública, su controlador debe revisar si tiene alguna habilidad que fuese a

afectar el procedimiento, salvo que se tratase de un recurso, el cual retiene todas las características propias de un recurso hasta que finalmente es puesto en la zona de destino. Luego, todos los efectos de reemplazo apropiados son aplicados, sean propios del elemento que se intenta cambiar de zona o aplicados por algún otro elemento. Si cualquier efecto o regla intenta realizar dos acciones contradictorias o mutuamente excluyentes a ese elemento en particular, entonces el controlador del elemento (o propietario, en caso de no tener controlador) escoge qué efecto aplicar (Nótese que dos instancias de un mismo efecto pueden ser mutuamente excluyentes; por ejemplo, dos efectos simultáneos de destruir el elemento). Finalmente, el evento traslada el elemento de zona.

400.7. Un elemento que es trasladado de una zona a otra se convierte en un elemento nuevo, sin relación alguna con el elemento anterior. Existen 5 excepciones a esta regla:

400.7a. Efectos de una carta, habilidad activada o disparada en la cadena, que modifiquen las características de una carta en la cadena que no sea de ritual, continúan aplicándose luego de resolverse esta última.

400.7b. Efectos de prevención que se apliquen al daño realizado por una carta en la cadena que no sea de ritual continúan aplicándose al daño de esa carta cuando se encuentre en juego.

400.7c. Si la habilidad de una carta en juego requiere información sobre elecciones realizadas al momento en que esa carta fue jugada, utiliza la información correspondiente al momento en que la carta se encontraba en la cadena.

400.7d. Habilidades que disparan cuando un elemento es trasladado de una zona a otra, pueden establecer la correlación existente entre ambos elementos siempre que la zona de destino sea una zona pública.

400.7e. Si un efecto otorga a una carta una habilidad por la que se le permite ser jugada desde una zona que no sea la mano, esa habilidad continua aplicándose al elemento en cuanto este sea puesto en la cadena desde esa zona.

400.8. Si un elemento en el exilio es exiliado, no cambia de zona, sin embargo, es un nuevo elemento que fue recientemente exiliado.

400.9. Un elemento se encuentra *fuera del juego* si no se encuentra en ninguna de las zonas de juego. Fuera del juego no es una zona.

400.9a. Las cartas en el *mazo suplente* de un jugador se consideran fuera del juego (Ver la Regla 100.3.).

400.10. Algunos efectos obligan a un jugador a realizar determinada acción a una zona (por ejemplo, “Mezcla tu mano en tu mazo”). Esa acción es realizada a todas las cartas en esa zona. La zona en sí misma no es afectada.

401. Mazo

401.1. Desde el comienzo de la partida, cada mazo debe permanecer en una única pila de cartas boca abajo. Los jugadores no pueden mirar o modificar el orden de las cartas en sus mazos.

401.2. Cualquier jugador puede contar la cantidad de cartas restantes en el mazo de cualquier otro jugador en cualquier momento.

401.3. Si un efecto coloca dos o más cartas en la parte superior o inferior de un mazo al mismo tiempo, el propietario de esas cartas escoge como ordenarlas. El propietario del mazo no debe revelar el orden en que esas cartas han sido puestas en el mazo.

401.4. Si una carta o habilidad en la cadena determina que un jugador debe tomar una carta durante su resolución, la carta que se ha tomado permanece boca abajo hasta que la carta o habilidad haya sido completamente jugada (Ver la Regla 601.1h.).

401.5. Algunos efectos definen que un jugador puede mirar la carta superior de su mazo o que éste debe jugar con la carta superior de su mazo a la vista de todos los jugadores. Si durante la resolución de una carta o habilidad en la cadena, la carta superior en el mazo de ese jugador cambia, la nueva carta no es revelada ni puede mirarse hasta que la carta o habilidad haya sido completamente jugada (Ver la Regla 601.1h.).

401.6. Si un efecto determina que un jugador debe jugar con la carta superior de su mazo a la vista de todos los jugadores, y esa carta en particular deja de estar revelada por algún periodo de tiempo hasta que vuelve a ser revelada, se considera como un elemento nuevo.

401.7. Si un efecto determina que un jugador debe poner una carta “*i*-ésima desde la parte superior de un mazo” y éste tiene menos de *i* cartas en él, ese jugador coloca la carta en el fondo de su mazo.

402. Mano

402.1. Se denomina mano a la zona donde cada jugador conserva las cartas que ha tomado a lo largo del juego. Las cartas pueden ser igualmente puestas en la mano de un jugador por otros efectos. Al comienzo de la partida, cada jugador toma cinco cartas (Ver la Regla 103: “Empezando una Partida”).

402.2. Cada jugador posee un *límite de cartas* en su mano, el cual es normalmente de siete cartas. Un jugador puede tener cualquier cantidad de cartas en su mano, pero como parte del paso de limpieza de su turno el jugador debe descartar cartas hasta que la cantidad de éstas en su mano no exceda el tamaño máximo.

402.3. Los jugadores pueden ordenar y sostener su mano de la forma que prefieran, a excepción de lo definido en la Regla 100.3. Un jugador no puede ver las cartas en la mano de un oponente, pero puede contarlas en cualquier momento.

403. en-Juego

403.1. La mayor parte del espacio físico comprendido entre los jugadores representa la zona en la cual los elementos se encuentran en juego. Al comienzo de la partida ésta se encuentra compuesta únicamente por una cantidad de demonios equivalente a la cantidad de jugadores que participan de esa partida. Las cartas en juego de un jugador permanecen cerca de él, aunque existen casos en que existen cartas que por razones específicas a sus habilidades (por ejemplo, un arma equipando a un aliado de un oponente) pueden permanecer cerca de un jugador diferente.

403.2. Si una carta o habilidad hace referencia a una carta sin especificar zona alguna, se considera que hace referencia a una carta en juego.

403.3. Siempre que una carta entre en juego se considera un elemento completamente nuevo que no tiene correlación con ninguna otra carta en juego representada previamente por la misma carta, excepto para los casos previstos en la Regla 400.7.

404. Inferno

404.1. Todo elemento que sea cancelado, descartado o destruido es puesto en la parte superior del infierno de su propietario; todo ritual es puesto en la parte superior del infierno de su propietario al terminar de resolverse; y siempre que un demonio reciba daño, su controlador retira esa misma cantidad de cartas de su mazo y las coloca en la parte superior del infierno. Al comienzo de cada partida, el infierno se encuentra vacío.

404.2. Cada infierno debe mantenerse en una única pila de cartas boca arriba. Un jugador puede examinar las cartas en cualquier infierno en cualquier momento, pero no puede modificar su orden a menos que un efecto se lo permita.

404.3. Si un efecto o regla coloca dos o más cartas en un mismo infierno al mismo tiempo, el propietario de esas cartas determina el orden. El propietario debe anunciar apropiadamente el orden en que éstas serán colocadas.

405. Cadena

405.1. La cadena es un espacio tanto físico como virtual. Cuando una carta es jugada, la carta físicamente es colocada en la cadena (Ver la Regla 601.1a.). Sin embargo, cuando una habilidad activada o una habilidad disparada es puesta en la cadena, al no tener una carta asociada, no habrá representación física de ese elemento en ella (Ver las Reglas 602.2a. y 603.3.).

405.2. La cadena lleva un registro del orden en que las cartas o habilidades han sido puestas en ella. Cada vez que un nuevo elemento es agregado a la cadena, éste es puesto en la parte superior de todos los elementos que ya se encontraban allí.

405.3. Si un efecto coloca dos o más elementos en la cadena al mismo tiempo, primero son agregados aquellos controlados por el jugador activo, seguidos por los elementos controlados por los demás jugadores en el orden de turnos.

preestablecido al principio de la partida. Si un jugador controla más de uno de esos elementos, puede escoger el orden relativo entre ellos en la cadena.

405.4. Cada carta en la cadena posee todas las características impresas sobre ella. Cada habilidad activada o disparada que se encuentra en la cadena posee únicamente el texto de la habilidad que la creó. El controlador de una carta o habilidad en la cadena es el jugador que la puso allí, salvo que se trate de una habilidad disparada retrasada. Para determinar el controlador de una habilidad disparada retrasada, ver las Reglas 603.7d–f.

405.5. Cuando todos los jugadores pasan en sucesión, la carta o habilidad superior en la cadena (la última agregada) se resuelve. Si la cadena se encuentra vacía y todos los jugadores pasan en sucesión, el paso o fase termina, comenzando inmediatamente la siguiente.

405.6. Existen eventos o procedimientos que no utilizan la cadena.

405.6a. Los efectos no son puestos en la cadena, éstos son el resultado de cartas o habilidades resolviéndose. Algunos efectos pueden generar habilidades disparadas retrasadas, sin embargo éstas serán puestas en la cadena cuando disparen (Ver la Regla 603.7).

405.6b. Las habilidades estáticas no utilizan la cadena (Ver la Regla 604: “Manejando Habilidades Estáticas”). Esto incluye habilidades que definen características (Ver la Regla 604.3.).

405.6c. Las habilidades de energía se resuelven inmediatamente y no son puestas en la cadena. Si una habilidad de energía produce energía y, a la vez, produce otro efecto, la energía es agregada a la reserva de energía y el otro efecto sucede inmediatamente. Si un jugador tenía prioridad antes de activarse una habilidad de energía, ese mismo jugador recibe prioridad luego que ésta se resuelva (Ver la Regla 605: “Habilidades de Energía”).

405.6d. Las acciones especiales no utilizan la cadena, ella suceden inmediatamente (Ver la Regla 115: “Acciones Especiales”).

405.6e. Las acciones basadas en el turno no utilizan la cadena; suceden automáticamente cuando ciertos pasos o fases comienzan. Son completadas previo a que cualquier jugador reciba prioridad (Ver la Regla 116.3a.). Las acciones basadas en el turno también suceden automáticamente cuando cada paso o fase termina; ningún jugador recibe prioridad después (Ver la Regla 704: “Acciones Basadas en el Turno”).

405.6f. Las acciones basadas en estado no utilizan la cadena; éstas suceden automáticamente cuando se cumplen ciertas condiciones (Ver la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”). Son completadas previo a que cualquier jugador reciba prioridad (Ver la Regla 116.5.).

405.6g. Un jugador puede conceder la partida en cualquier momento. Ese jugador deja la partida inmediatamente (Ver la Regla 104.3a.).

405.6h. Si un jugador deja una partida multijugador, los elementos pueden dejar el juego, dejar de existir, cambiar de control o ser exiliados como resultado de ello. Estas acciones suceden inmediatamente (Ver la Regla 800.3a.).

406. Exilio

406.1. El exilio es una zona del juego donde se ubican determinadas cartas. Algunas cartas o habilidades pueden exiliar elementos sin que exista forma de regresarlas a otra zona del juego. Otras cartas o habilidades pueden exiliar un elemento sólo de forma temporal.

406.2. Se denomina *exiliar* un elemento a ponerlo en el exilio de su propietario desde cualquier otra zona en la que ese elemento se encuentre. Una carta *exiliada* es una carta que ha sido puesta en el exilio de su propietario.

406.3. La mayor parte de las cartas exiliadas son puestas en esta zona boca arriba y pueden ser examinadas en cualquier momento por cualquier jugador. Sin embargo, las cartas “exiliadas boca abajo” no pueden ser examinadas por ningún jugador, a menos que algún efecto se lo permita.

406.4. Las cartas exiliadas que puedan regresar al juego o cualquier otra zona deberían mantenerse en una pila separada para llevar un registro adecuado de sus respectivas formas de regresar. De igual manera, las cartas exiliadas que pudieran tener algún impacto en el juego, debido a alguna habilidad relevante que posea ésta o las habilidades de la carta que la exilió, deberían también mantenerse en una pila separada.

406.5. Un elemento puede tener una habilidad impresa sobre él que produce que una o más cartas sean exiliadas, y otra habilidad que se refiera a estas como “las cartas exiliadas” o como cartas “exiliadas con [este elemento]”. Estas habilidades se encuentran enlazadas: la segunda habilidad se refiere únicamente a las cartas que han sido exiliadas mediante la primera habilidad (Ver la Regla 606: “Acciones Enlazadas”).

406.6. Si un elemento en el exilio es exiliado, no cambia de zona, pero se lo considera como un elemento nuevo que ha sido recientemente exiliado.

5. Estructura del Turno

500. General

500.1. Un turno consiste en tres fases, en el siguiente orden: *Fase Inicial*, *Fase Principal* y *Fase Final*. A lo largo de un turno cada fase comienza, se desarrolla y termina; aunque en la fase no suceda nada, éstas no pueden saltarse. Cada una de estas fases a su vez se subdivide en distintos pasos que también proceden en un orden preestablecido.

500.2. Una fase o paso en la que un jugador recibe prioridad termina cuando la cadena se encuentra vacía y todos los jugadores pasan en sucesión. Por este motivo, cada jugador tiene la oportunidad de agregar un nuevo elemento a la cadena antes que una fase o un paso termine.

500.3. Aquellos pasos en los que ningún jugador recibe prioridad terminan cuando todas las acciones basadas en el turno especificadas para ese paso se llevan a cabo. Los únicos pasos en los que ningún jugador recibe prioridad son

el paso de Tomar una Carta (Ver la Regla 503: “Tomar”), el paso de Agregar Recurso (Ver la Regla 504: “Agregar un Recurso”) y algunos pasos de Limpieza (Ver la Regla 513: “Limpieza”).

500.4. Cuando una fase termina, cualquier cantidad de energía que permanezca en la reserva de energía de los jugadores se vacía por completo. Esta acción es basada en el turno, y por lo tanto, no utiliza la cadena.

500.5. Cuando un paso o fase termina, cualquier efecto programado para durar “hasta el final de” ese paso o fase deja de estar vigente. Cuando un paso o fase comienza, cualquier efecto programado para durar “hasta” ese paso o fase deja de estar vigente. Los efectos que duran “hasta el final del turno” se encuentran sujetos a reglas especiales (Ver la Regla 513.2.).

500.6. Los efectos programados para durar “hasta el final del combate” que surjan durante un combate dejan de estar vigente al final de la etapa de Final del Combate de ese mismo combate.

500.7. Cuando un paso o fase comienza, todas las habilidades que disparan “al comienzo de” ese paso o fase, son puesta en la cadena.

500.8. Algunos efectos pueden otorgar a un jugador turnos adicionales. Esto se realiza agregando turnos directamente después del turno vigente. Si un jugador obtiene múltiples turnos adicionales, o si múltiples jugadores obtienen turnos adicionales durante un mismo turno, se agregará un único turno extra por jugador. El turno que haya sido creado por el efecto más reciente se tomará primero.

500.9. Algunos efectos pueden agregar pasos a una fase. Esto puede realizarse agregando los pasos tanto antes como después de un paso determinado, dependiendo de las instrucciones del efecto. Si múltiples pasos son creados después del mismo paso, el paso que haya sido creado por el efecto más reciente ocurrirá primero.

500.10. Algunos efectos pueden causar que un paso, fase o turno se saltee. Saltar un paso, fase o turno es simplemente pasar al paso, fase o turno siguiente (respectivamente) como si el primero no existiese (Ver la Regla 613.9.).

500.11. Ningún evento del juego puede ocurrir entre turnos, fases o turnos.

501. Fase Inicial

501.1. La fase inicial consiste en tres pasos, en el siguiente orden: Restauración, Tomar, Agregar un Recurso.

502. Restauración

502.1. Primero, el jugador activo determina qué cartas en juego que controla se enderezan, luego, todas ellas se enderezan simultáneamente. Esta acción basada en el turno no utiliza la cadena. Normalmente, todas las cartas en juego se

enderezan, pero pueden existir efectos que prevengan al jugador activo de enderezar determinadas cartas.

502.2. Segundo, todas las habilidades que hayan disparado al comienzo de la Restauración o de la Fase Inicial son puesta en la cadena (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”).

502.3. Tercero, el jugador activo recibe prioridad. Los jugadores pueden jugar cartas o activar habilidades.

503. Tomar

503.1. Primero, el jugador activo toma una carta. Esta acción basada en el turno no utiliza la cadena.

503.2. Ningún jugador recibe prioridad durante este paso. Si una habilidad dispara durante el paso de Tomar, ésta es puesta en la cadena la próxima vez que un jugador reciba prioridad.

504. Agregar un Recurso

504.1. Primero, el jugador activo agrega un recurso bajo su control. Esta acción basada en el turno no utiliza la cadena.

504.2. Ningún jugador recibe prioridad durante este paso. Si una habilidad dispara durante el paso de Agregar un Recurso, ésta es puesta en la cadena la próxima vez que un jugador reciba prioridad.

505. Fase Principal

505.1. La Fase Principal no consta de pasos, por este motivo, ésta finaliza cuando todos los jugadores pasan prioridad en sucesión mientras la cadena se encuentra vacía (Ver la Regla 500.2.).

505.2. Primero, todas las habilidades que disparen al principio de la Fase Principal, durante el paso de Tomar o el paso de Agregar un Recurso son puestas en la cadena (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”).

505.3. Segundo, el jugador activo recibe prioridad. Los jugadores pueden jugar cartas o activar habilidades.

505.3a. La Fase Principal es la única fase en la que un jugador puede normalmente jugar una carta, siempre y cuando un combate no se encuentre en pleno desarrollo. Sólo el jugador activo puede jugar cartas.

505.3b. Durante esta fase, el jugador activo puede proponer cualquier cantidad de combates

506. Combate

506.1. El Combate si bien se considera parte de la Fase Principal, no se considera un paso dentro de ésta. Es un procedimiento que comienza mediante una acción especial denominada *proponer un combate*.

506.2. El Combate es un procedimiento que consta de 4 etapas, en el siguiente orden: Proponer un Combate, Ataque, Daño de Combate, Final del Combate.

506.3. Durante el Combate, el jugador activo es el *jugador atacante*; sólo los aliados y el demonio(en su forma terrenal) que el jugador activo controle pueden ser propuestos como atacantes. Solamente puede proponerse como defensor un aliado o demonio controlado por un oponente, que se considera como el *jugador defensor*.

506.4. Un aliado se considera removido del combate si deja el juego, su controlador cambia, deja de ser un aliado o si un efecto específicamente lo remueve del combate. Un aliado que sea removido de combate deja de ser un atacante o un defensor válido, así como también deja de atacar o defender.

506.4a. Enderezar o girar un aliado que ya haya sido declarado como atacante o defensor no lo remueve de combate y no lo previene de realizar daño de combate.

506.5. Cada combate que se desarrolle durante un turno debe considerarse de forma independiente. Por lo tanto, cualquier restricción descrita en una carta en cuanto a cuándo puede jugarse ésta, sólo observa las etapas del combate que se encuentra en pleno desarrollo, y no de cualquier otro combate que se haya desarrollado o que vaya a desarrollarse el resto del turno.

506.5a. Algunas cartas declaran que pueden ser jugadas “sólo antes de [cierta etapa dentro del Combate]”. Esta indicación hace referencia a que puede jugarse siempre que se haya propuesto un combate, éste se encuentre desarrollándose y no se haya alcanzado la etapa a la cual se hace alusión. No importa que previamente se hubiese alcanzado esa etapa en un combate distinto.

506.5b. Algunas cartas declaran que pueden ser jugadas “sólo después de [cierta etapa dentro del Combate]”. Esta indicación hace referencia a que puede jugarse siempre que se haya propuesto un combate, éste se encuentre desarrollándose y ya se haya superado la etapa a la cual se hace alusión. No importa que previamente se hubiese superado esa etapa en un combate previo.

506.5c. Algunas cartas declaran que pueden ser jugadas “mientras no se haya propuesto un combate este turno”. Esta indicación hace referencia a que puede jugarse exclusivamente antes que el primer combate del turno haya sido propuesto.

507. Proponer un Combate

507.1. Primero, el jugador activo manifiesta su intención de proponer un combate. Esto se considera una acción especial y no utiliza la cadena. A partir de este momento se considera que los jugadores han entrado en la etapa de Proponer un Combate.

507.2. Segundo, el jugador activo propone un aliado (o demonio en su forma terrenal) en juego bajo su control que sea válido como atacante. Si el elemento propuesto como atacante no fuese válido, el combate se cancela inmediatamente. Esta acción basada en el turno no utiliza la cadena.

507.2a. Aquí se considera válido a todo elemento que posea fuerza, se encuentre enderezado, haya estado bajo control de su controlador desde el principio del turno y que no exista un efecto que le prohíba ser propuesto como atacante.

507.3. Tercero, el jugador activo propone un aliado o demonio válido en juego bajo el control de un oponente como defensor. Si el elemento propuesto como defensor no fuese válido, el combate se cancela inmediatamente. Esta acción basada en el turno no utiliza la cadena.

507.3a. Se considera válido todo aliado o demonio que no posea una restricción para ser propuesto como defensor y que cumpla cualquier requisito que se le imponga al elemento propuesto como atacante. Los elementos que posean una habilidad que les prohíba ser propuestos como defensores se consideran como si no existieran dentro de un combate, por este motivo, cualquier restricción que surja de estos elementos no deben ser consideradas para chequear la validez del elemento propuesto como defensor.

507.3b. Si el elemento propuesto como atacante posee una habilidad que lo obliga a atacar exclusivamente elementos con determinadas características, todos los demás elementos son considerados como inválidos. De cualquier manera, cualquier restricción que surja de elementos inválidos deben ser considerados para chequear la validez del elemento propuesto como defensor.

507.3c. Si el elemento propuesto como atacante posee una habilidad que le prohíbe atacar determinados elementos con determinadas características, esos elementos se consideran como si no existieran en ese combate en particular, por lo que ninguna restricción que surja de estos elementos deben ser consideradas para chequear la validez del elemento propuesto como defensor.

***Ejemplo:** Hija del valor posee una habilidad que dice “Hija del valor no puede atacar a aliados”. Carnada kirch posee la habilidad de agresor, que dice “Los demonios y aliados sin la habilidad de agresor no pueden ser propuestos como defensores”. En cuanto Hija del valor es propuesta como atacante, se considera como si Carnada kirch no estuviese en juego, por lo que Hija del valor puede atacar a cualquier demonio enemigo.*

507.4. Puede darse el caso en el cual múltiples restricciones se imponen simultáneamente.

507.4a. Si múltiples efectos exigen que deba proponerse como defensor diferentes elementos, el jugador activo puede escoger libremente entre estos elementos.

507.5. Puede darse el caso en que haya que pagar un coste para que el elemento propuesto como atacante o el elemento propuesto como defensor puedan ser escogidos como tal. Estos costes pueden incluir un pago de energía, girar cartas, destruir o descartar cartas, etcétera. Una vez que el coste total se encuentra determinado, no puede ser modificado.

507.5a. Una vez que el jugador tiene suficiente cantidad de energía en su reserva de energía, éste pagará los costes en cualquier orden. No se permiten pagos parciales.

507.6. Cuarto, todas las habilidades que disparan al principio de un combate son puestas en la cadena (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”). Nótese que si el combate es cancelado por haberse propuesto un atacante o defensor inválido, éstas habilidades no llegan a disparar.

507.7. Quinto, el jugador activo recibe prioridad. Los jugadores pueden jugar cartas o activar habilidades.

507.8. Si los jugadores pasan en sucesión con la cadena vacía, y tanto el elemento propuesto como atacante y el propuesto como defensor permanecen como válidos y en juego, se pasa a la siguiente etapa del Combate. Si alguno de los dos elementos ha dejado de ser válido o ha dejado el juego, el ataque se cancela inmediatamente.

508. Ataque

508.1. Al comienzo de la etapa de Ataque, el elemento propuesto como atacante pasa a considerarse como atacante. A su vez, el elemento propuesto como defensor pasa a considerarse como defensor. Ambos elementos se consideran atacante y defensor, respectivamente, hasta que sean removidos de combate o la etapa de Final del Combate termine.

508.2. Primero, el elemento atacante es girado. Girar un aliado o un demonio atacante no es un coste; atacar simplemente causa que el elemento atacante se gire. Esta acción basada en el turno no utiliza la cadena.

508.3. Segundo, las habilidades que disparan “siempre que un aliado ataque” o “siempre que un aliado defienda” son puestas en la cadena (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”).

508.3a. Una habilidad que dispara cuando un elemento con determinadas características ataca sólo disparará si el elemento posee esas características a esta altura del procedimiento. Si el elemento obtiene esas características luego que el atacante sea girado, la habilidad no disparará.

***Ejemplo:** Una carta tiene la habilidad “Siempre que un Kirch ataque, destrúyelo al final del combate”. Si un aliado Cyborg es girado para atacar, y luego es convertido en Kirch, la habilidad no disparará.*

508.4. Tercero, el jugador activo obtiene prioridad. Los jugadores pueden jugar cartas o activar habilidades.

508.5. Si los jugadores pasan en sucesión con la cadena vacía, y tanto el elemento atacante como el elemento defensor permanecen en juego, se pasa a la siguiente etapa del Combate. Si alguno de los dos elementos ha dejado el juego, el ataque se cancela inmediatamente.

508.5a. En el caso de que uno de los elementos participantes del combate fuera reemplazado por otro que se encuentra atacando o defendiendo, el combate continua normalmente, siempre y cuando hayan al menos un elemento atacando y otro defendiendo. Caso contrario el combate se cancela inmediatamente.

509. Daño de Combate

509.1. Primero, cada elemento asigna daño igual a su fuerza. Aquellos elementos que fuesen a asignar una cantidad de daño igual o menor a 0, no asignan daño alguno. Esta acción basada en el turno no utiliza la cadena.

509.1a. Si se diera el caso en que más de dos elementos participen en un mismo ataque, cada elemento asignará tanto daño como FUE tenga, dividido entre los elementos del oponente acorde a las normas establecidas en 509.1b y 509.1c.

509.1b. Primero, el jugador activo asigna el daño que harían sus elementos, y luego continúan los demás jugadores asignando el daño de sus propios elementos, según el orden establecido de turnos.

509.1c. Para asignar el daño que fuera a hacer un determinado elemento, es necesario establecer un orden en el que el/los elemento/s atacantes y/o defensor/es recibirán el daño, teniendo que asignarse al primer elemento una cantidad de daño no menor a su RES, para continuar asignando daño al siguiente elemento, y así consecutivamente con todos los elementos participantes.

***Ejemplo:** Anastacia controla dos aliados que se encuentran atacando a un aliado de su oponente, Brian. Los aliados atacantes son un kirch con 3 FUE, 2 RES y un humano con 2 FUE, 2 RES; el aliado defensor es un Barahai 3 FUE, 3 RES. Al momento de asignar daño, Anastacia asigna todo el daño sobre el aliado defensor, con lo cual suma un total de 5 puntos de daño de combate. Por su parte, Brian asigna 2 puntos de daño al kirch, siendo la cantidad justa y necesaria para destruirlo, y el punto restante al humano.*

***Ejemplo:** Alberto controla dos aliados atacantes, un barahai 3 FUE, 2 RES, y un humano 1 FUE, 1 RES, que juntos atacan al demonio con 3 FUE de Brian. En este caso Brian decide asignar los 3 puntos de daño que asigna su demonio al barahai, ya que sospecha que Alberto tiene un ritual que previene un punto de daño que fuera a recibir un aliado, asegurándose de asignar así los 2 puntos de daño necesarios para que el barahai muera en ese ataque.*

509.2. Segundo, el daño que ha sido asignado a cada elemento es realizado de forma simultánea. Esta acción basada en el turno no utiliza la cadena. Ningún jugador tiene la prioridad para jugar cartas o activar habilidades entre el momento en que el daño de combate es asignado y el momento en que es realizado.

509.3. Tercero, las habilidades que disparan cuando se haga o se reciba daño de combate son puestas en la cadena (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”).

509.4. Cuarto, el jugador activo recibe prioridad. Los jugadores pueden jugar cartas o activar habilidades.

509.5. Si los jugadores pasan en sucesión con la cadena vacía se pasa a la siguiente etapa del Combate.

510. Final del Combate

510.1. Primero, todas las habilidades que disparan “al final del combate” son puestas en la cadena (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”).

510.2. Segundo, el jugador activo recibe prioridad. Los jugadores pueden jugar cartas y activar habilidades.

510.3. Si los jugadores pasan en sucesión con la cadena vacía finalizará el procedimiento de Combate. Tan pronto como esto suceda, el elemento atacante y el elemento defensor (si éstos permanecen en juego). son removidos de combate, dejando de considerarse atacante y defensor.

511. Fase Final

511.1. La Fase Final consiste de dos pasos: Fin y Limpieza.

512. Fin

512.1. Primero, todas las habilidades que disparan “al final del turno” son puestas en la cadena (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”).

512.2. Segundo, el jugador activo recibe prioridad. Los jugadores pueden jugar cartas y activar habilidades.

512.3. Si una carta con una habilidad que dispara “al final del turno” es puesta en juego durante este paso, esa habilidad no disparará hasta el próximo paso de Fin. Lo mismo sucederá con una habilidad disparada retrasada que dispare “al final del turno”. Esta regla únicamente se aplica a habilidades disparadas; no se aplica a efectos continuos que duren “hasta el final del turno” o “este turno” (Ver la Regla 513: “Limpieza”).

513. Limpieza

513.1. Primero, si la mano del jugador activo contiene una cantidad de cartas mayor a su *límite de cartas en la mano*, éste descarta una cantidad de cartas igual al excedente. Esta acción basada en el turno no utiliza la cadena.

513.2. Todos los efectos que duran “hasta el final del turno” o “este turno” finalizan. Esta acción basada en el turno no utiliza la cadena.

513.3. Normalmente, ningún jugador recibe prioridad durante el paso de Limpieza. Por lo tanto, no pueden jugarse cartas ni habilidades. Salvo, por las siguientes excepciones:

513.3a. A esta altura, el juego chequea si existe alguna acción basada en estado para ejecutar, así como también alguna habilidad disparada que espere ser puesta en la cadena (incluyendo aquellas que disparen “al principio del paso de Limpieza”). Si existiera alguna, todas las acciones basadas en estado son ejecutadas, todas las habilidades disparadas son puestas en la cadena y el jugador activo recibe prioridad, en ese orden. Los jugadores pueden jugar cartas o habilidades. Una vez que la cadena se encuentre vacía y todos los jugadores pasen en sucesión, otro paso de Limpieza comienza.

6. Cartas en la Cadena, Habilidades y Efectos

600. General

601. Jugando Cartas

601.1. Se considera “jugar una carta” a remover una carta en una zona específica (normalmente la mano de un jugador), ponerla en la cadena y pagar sus respectivos costes, de forma tal que eventualmente se resuelva y se ejecuten sus efectos. Jugar una carta es un procedimiento que sigue distintos pasos, los cuales se encuentran detallados más abajo. Si en algún punto durante el procedimiento de jugar una carta, un jugador se ve imposibilitado de cumplir con alguno de los pasos descritos, la acción de jugar esa carta se considera ilegal; el juego regresa al momento en que el procedimiento de jugar la carta se inició (Ver la Regla 708: “Manejando Acciones Ilegales”). Los anuncios y los pagos no pueden ser alterados luego de haber sido realizados.

601.1a. El jugador anuncia que está por jugar una carta. Esa carta (o la copia de una carta) es trasladada desde la zona en donde se encuentra hasta la cadena, convirtiéndose en el elemento superior de ésta. Posee todas las características de la carta (o de la copia de la carta) asociada con ella, y ese jugador se convierte en el controlador de esa carta en la cadena. Ésta permanece allí hasta que es cancelada, se resuelve o un efecto la coloque en otra zona.

601.1b. Si la carta posee un coste alternativo o adicional que fuese a pagarse (Ver la Regla 117.8. y 117.9.), el jugador anuncia cuáles de estos pagará (Ver la Regla 601.1e.). Un jugador no puede aplicar sobre una misma carta dos métodos alternativos de juego o dos costes alternativos de manera simultánea. Si la carta posee un coste variable que debe pagarse al momento de ser jugada (por ejemplo, si contiene una X en su coste; Ver la Regla 107.3.), el jugador anuncia el valor de esa variable. Elecciones realizadas previamente pueden restringir al jugador acerca de las opciones disponibles a la hora de realizar una elección.

601.1c. El jugador anuncia los elementos o zonas para cada uno de los objetivos requeridos por la carta. Una carta puede requerir algunos objetivos sólo si un coste alternativo o adicional fue escogido; de haberse

escogido no pagar estos costes, al jugar la carta no deben escogerse estos objetivos. Si la carta posee una cantidad variable de objetivos, el jugador anuncia qué cantidad de objetivos escogerá antes de anunciar cuáles son los objetivos. El mismo objetivo no puede ser escogido múltiples veces para una única instancia de la palabra “objetivo”, aunque si la palabra “objetivo” aparece en múltiples instancias dentro del texto de la carta, el mismo elemento o zona puede ser escogido como objetivo una vez por cada una de éstas, siempre y cuando cumpla con los requisitos que exija cada instancia. Si cualquier efecto determina que un elemento debe ser escogido como objetivo, el jugador escoge objetivos de forma tal que se obedezca a la mayor cantidad posible de esos efectos sin violar ninguna otra regla o efecto que determine que un elemento no puede ser escogido como objetivo. Los elementos o zonas escogidos se convierten en los objetivos de la carta en la cadena (Cualquier habilidad que dispare cuando esos elementos o zonas sean objetivos de una carta en la cadena disparan a esta altura; pero esperarán a ser puestos en la cadena hasta la próxima vez que un jugador reciba prioridad).

601.1d. Si la carta requiere que el jugador divida o distribuya un efecto entre uno o más objetivos, el jugador anuncia como realizará ésta. Cada uno de esos objetivos debe recibir al menos una unidad de lo que sea que está intentando dividirse o distribuirse.

601.1e. El jugador determina el coste total de la carta en la cadena. Aunque usualmente éste se condice con el coste de energía, algunas cartas poseen costes alternativos o adicionales. Algunos efectos pueden incrementar o disminuir el coste de jugar una carta, así como también proveer costes alternativos. Un coste puede incluir pagar energía, girar o destruir cartas en juego, descartar una carta de la mano, etcétera. Se considera como coste total de energía al coste de energía (o el coste alternativo, como ha sido determinado en la Regla 601.1b), sumado a todos los costes adicionales e incrementos en el coste, sustrayendo las reducciones en éste. Si el componente de energía del coste total es reducido a nada por efectos de reducción, se considera que es 0. No puede reducirse a un número inferior a 0. Una vez que el coste total es determinado, cualquier números de efectos que directamente afecten el coste total son aplicados. Luego, el coste resultante es “congelado”. Si algún efecto intentase modificar el coste posteriormente, no habrá ningún efecto.

601.1f. Si el coste total incluye un pago de energía, entonces el jugador tiene la chance de activar habilidades de energía (Ver la Regla 605: “Habilidades de Energía”). Las habilidades de energía deben ser activadas antes de pagarse los costes.

601.1g. El jugador paga el coste total en cualquier orden. No se aceptan pagos parciales. No puede pagarse un coste vacío.

601.1h. Una vez que los pasos descritos en 601.1a-g. son completados, se considera que la carta es jugada. Cualquier habilidad que dispare cuando una carta sea jugada o puesta en la cadena disparará en este momento. Si el controlador de la carta en la cadena tenía prioridad antes de jugarla, éste vuelve a obtenerla.

601.2. Algunas cartas pueden especificar que uno de los oponentes de su controlador toma decisiones o acciones, que normalmente tomaría su controlador, al momento de jugar la carta. Estas elecciones se realizan en el momento que normalmente las realizaría el controlador de la carta en la cadena.

601.2a. Si existe más un oponente que pudiera tomar esas decisiones, el controlador de la carta en la cadena escoge cuál de esos oponentes tomará la decisión.

601.2b. Si la carta obliga a su controlador y a otro jugador a realizar acciones al mismo tiempo que la carta está siendo jugada, el controlador realiza esas acciones primero, luego la realiza el otro jugador. Esto es una excepción a la Regla 101.4.

601.3. Jugar una carta que altera costes no afectará a aquellas cartas y habilidades que ya han sido puestas en la cadena.

601.4. Un jugador no puede comenzar a jugar una carta que se encuentra prohibida de ser jugada.

602. Activando Habilidades Activadas

602.1. Las habilidades activadas poseen un coste y un efecto. Éstas se encuentran escritas de la forma “[Coste] : [Efecto]. [Instrucciones para poder activarse (si las hubiera).]”.

602.1a. El *coste de activación* es todo aquello que se describa antes de los dos puntos (:). El coste de activación debe ser pagado por el jugador que se encuentra activando la habilidad.

602.1b. Algunas veces, después de los dos puntos de una habilidad activada se detallan instrucciones que deben seguirse al momento de activar una habilidad. Éstas instrucciones pueden detallar qué jugadores pueden activar la habilidad, puede restringir cuándo un jugador puede activarla, o incluso puede definir algunos aspectos relevantes sobre el coste de activación. Estas instrucciones no son parte de los efectos de la habilidad y son relevantes en todo momento.

602.1c. Sólo las habilidades activadas tienen la oportunidad de ser activadas. Si un elemento o regla hace referencia a activar una habilidad sin especificar ningún tipo específico, hace referencia a una habilidad activada genérica.

602.2. Se considera activar una habilidad a colocarla en la cadena y pagar sus respectivos costes, de forma tal que eventualmente se resuelva y se ejecuten sus efectos. Únicamente el controlador de un elemento (o su propietario, si éste no tuviera un controlador) puede activar una habilidad que éste posea, a menos que específicamente se indicara lo contrario. Activar una habilidad es un procedimiento que sigue distintos pasos, los cuales se encuentran detallados más abajo. Si en algún punto durante el procedimiento de activar una habilidad, un jugador se ve imposibilitado de cumplir con alguno de los pasos descritos, la activación se considera ilegal; el juego regresa al momento en que el procedimiento de activar la habilidad se inició (Ver la Regla 708: “Manejando

Acciones Ilegales”). Los anuncios y los pagos no pueden ser alterados luego de haber sido realizados.

602.2a. El jugador anuncia que está por activar una habilidad. Si la habilidad está por ser activada desde una zona oculta, la carta que posee la habilidad debe ser revelada a todos los jugadores. La habilidad es generada en la parte superior de la cadena como un elemento que no es propiamente una carta. Posee el texto de la habilidad que la creó, pero ninguna otra característica. Su controlador es el jugador que activó la habilidad. La habilidad permanece en la cadena hasta que sea cancelada, se resuelva o un efecto la coloque en otra zona.

602.2b. El resto del procedimiento para activar una habilidad es idéntico al procedimiento por el cual puede jugarse una carta (Ver las Reglas 601.1b-h.). Esas reglas se aplican a activar una habilidad de la misma forma que se aplican a jugar una carta. El concepto análogo al coste de energía de una carta (Ver la Regla 601.1e.) es el coste de activación de una habilidad.

602.3. Algunas habilidades pueden especificar que uno de los oponentes de su controlador toma decisiones o acciones, que normalmente tomaría su controlador, al momento de activar la habilidad. Estas elecciones se realizan en el momento que normalmente las realizaría el controlador de la habilidad en la cadena.

602.3a. Si existe más un oponente que pudiera tomar esas decisiones, el controlador de la habilidad en la cadena escoge cuál de esos oponentes tomará la decisión.

602.3b. Si la habilidad obliga a su controlador y a otro jugador a realizar acciones al mismo tiempo que la habilidad está siendo activada, el controlador realiza esas acciones primero, luego las realiza el otro jugador. Esto es una excepción a la Regla 101.4.

602.4. Activar una habilidad que altera costes no afectará a aquellas cartas y habilidades que ya han sido puestas en la cadena.

602.5. Un jugador no puede comenzar a activar una habilidad que se encuentra prohibida de ser activada.

602.5a. La habilidad activada de un aliado que posea como coste girar dicho aliado, no puede ser activada a menos que dicho aliado haya estado bajo control de su controlador desde el principio de su turno.

602.5b. Si una habilidad activada posee una restricción en su uso (por ejemplo, “Esta habilidad sólo puede activarse una vez por turno”), la restricción continúa aplicándose a ese elemento, aunque éste cambie de controlador.

602.5c. Si un elemento adquiere una habilidad activada de otro elemento con una restricción en su uso, la restricción se aplica únicamente a dicha habilidad adquirida. No se aplica a otras habilidades, aunque el texto sea idéntico.

602.5d. Las habilidades activadas que digan “Esta habilidad solo puede jugarse en cualquier momento en que pueda jugarse un ritual” hacen alusión a que pueden jugarse únicamente durante la Fase Principal del turno del controlador del elemento que posee la habilidad, siempre que éste tenga prioridad, la cadena se encuentre vacía y no se esté desarrollando ningún combate. El jugador no necesita jugar un ritual para poder activar la habilidad.

603. Manejando Habilidades Disparadas

603.1. Las *habilidades disparadas* poseen una condición y un efecto a realizarse. Éstas se encuentran definidas como “[Condición], [Efecto]” y utilizan palabras que definen el momento en que disparan, como pueden ser “Siempre”, “Cuando”, “En cuanto”, “Al principio de”, etc.

603.2. Siempre que un evento o un estado en el juego cumpla con la condición de la habilidad disparada, ésta automáticamente dispara. Sin embargo, la habilidad no realiza ninguna acción en este punto.

603.2a. Como el disparo de una habilidad no depende de su controlador, las habilidades disparadas pueden disparar incluso cuando no sea legal jugar cartas o activar habilidades. Efectos que prevengan que se activen habilidades no las afecta.

603.2b. Cuando un paso o fase comienza, todas las habilidades que disparan al comienzo de ese paso o fase disparan.

603.2c. Una habilidad dispara solo una vez por cada oportunidad en la que se cumple la condición. Sin embargo, puede disparar múltiples veces si un evento tiene múltiples ocurrencias.

603.2d. Algunas condiciones utilizan la frase “siempre que” (por ejemplo, “siempre que sea girado” o “siempre que ataque”). Estas habilidades disparan únicamente cuando el evento mencionado sucede, no disparan si ese estado ya existía con anterioridad y no vuelven a disparar si el estado persiste. De la misma manera, no disparan si un elemento entra en juego cumpliendo dicha condición.

Ejemplo: *Una habilidad que dispara siempre que un aliado “sea girado” dispara únicamente cuando el estado de un aliado en juego cambia a girado, no si entra directamente girado al juego.*

603.2e. Una habilidad dispara únicamente si el evento indicado por la condición realmente ocurre, si éste es reemplazado o prevenido, ninguna habilidad disparará.

603.3. Una vez que la habilidad ha disparado, su controlador la coloca en la parte superior de la cadena la próxima vez que un jugador fuese a recibir prioridad, como un elemento que no es una carta (Ver la Regla 116: “Sincronización y Prioridades”). La habilidad en la cadena tiene el texto de la habilidad que la creó, pero ninguna otra característica, y permanece en la cadena hasta que sea cancelada, se resuelva, una regla determine que sea removida de la cadena, o un efecto la coloque en otra zona.

603.3a. Una habilidad disparada es controlada por el jugador que controlaba la fuente al momento en que ésta disparó, a menos que sea una

habilidad disparada retrasada. Para determinar el controlador de una habilidad disparada retrasada, ver las Reglas 603.7d-f.

603.3b. Si múltiples habilidades han disparado desde la última vez que un jugador recibió prioridad, cada jugador, en el orden establecido por un ciclo de elecciones simultáneas, coloca las habilidades que controla en la cadena en el orden que prefiera (Ver la Regla 101.4.). Luego, se chequean y resuelven todas las acciones basadas en estado que sean necesarias, hasta que ninguna más deba ejecutarse; entonces, las habilidades que hayan disparado durante este proceso son puestas en la cadena. Este proceso se repite hasta que ninguna acción basada en estado se realice y ninguna habilidad dispare. Al finalizar, el jugador apropiado recibe prioridad.

603.3c. El resto del procedimiento correspondiente para colocar una habilidad disparada en la cadena es idéntico al proceso para jugar una carta detallado en las Reglas 601.1c-d. Si una elección fuese requerida al momento de colocar la habilidad disparada en la cadena, pero ninguna elección legal puede ser realizada, o si una regla o efecto continuo determina que la habilidad es ilegal, la habilidad es simplemente removida de la cadena.

603.3d. Una vez que los pasos descriptos en 603.3a-c. son completados, se considera que la habilidad es jugada. Cualquier habilidad que dispare cuando una habilidad sea jugada o puesta en la cadena disparará en este momento. Si el controlador de la habilidad en la cadena tenía prioridad antes de jugarla, éste vuelve a obtenerla.

603.4. Una habilidad disparada puede ser de la forma “Siempre/Cuando/En cuanto [1° Condición], si [2° Condición], [Efecto]”. Cuando la primera condición se cumpla, la habilidad automáticamente chequea si la segunda condición también se cumple. La habilidad dispara únicamente si ambas condiciones se cumplen simultáneamente, sino nada sucede. Si la habilidad disparase, la segunda condición vuelve a chequearse al momento en que la habilidad se resuelve, si se diera el caso en que la segunda condición ya no se cumple, la habilidad es removida de la cadena y no se realiza ningún efecto. Nótese que el comportamiento de la habilidad en función del cumplimiento de la segunda condición es similar al chequeo de objetivos válidos.

603.5. Los efectos de algunas habilidades disparadas son opcionales (contienen la palabra “puedes”). Estas habilidades son puestas en la cadena cuando disparan, más allá de si su controlador optará por ejecutar la habilidad o no. El jugador debe escoger al momento de resolverse la habilidad. De igual manera, habilidades disparadas que producirán un efecto “a menos que” se de cierta situación o un jugador realice determinada acción permanecerán en la cadena normalmente; la cláusula de “a menos que” de la habilidad es tomada en cuenta únicamente durante la resolución

603.6. Condiciones de disparo que involucren elementos cambiando de zonas se denominan “condicionales de traslado de zonas”. Muchas habilidades con “condicionales de traslado de zonas” pueden intentar realizar acciones sobre ese elemento luego de haber cambiado de zona. Durante la resolución, la habilidad

busca el elemento dentro de la zona de destino. Si éste no puede ser ubicado allí, la parte de la habilidad que intenta realizar alguna acción sobre el elemento no podrá realizar ninguna acción. La habilidad podría no encontrar el elemento pues éste nunca entró en la zona especificada, porque dejó la zona antes que la habilidad se resolviera, o porque se encuentra en una zona oculta para el jugador (por ejemplo, el mazo). Esta regla se aplica incluso si el elemento deja la zona de destino y regresa nuevamente antes que la habilidad se resuelva.

603.6a. Habilidades del tipo “Cuando [este elemento] entre en juego” o “Siempre que un [algo] entre en juego” disparan cuando un elemento es puesto desde una zona cualquiera (normalmente la cadena) en juego. Cada vez que un evento pone uno o más elemento en juego, todas las cartas en juego (incluyendo las que acaban de ser puestas allí) chequean si alguna habilidad de este tipo debe disparar.

603.6b. Los efectos continuos que modifican características de una carta lo hacen desde el momento en que la carta es puesta en juego (pero nunca antes de esto). No existe un lapso de tiempo en el cual la carta se encuentre en juego sin las modificaciones en sus características. Los efectos continuos no se aplican antes que la carta se encuentre en juego, sin embargo ver lo especificado en la Regla 603.6e.

603.6c. Habilidades del tipo “Cuando [este elemento] deje el juego” o “Siempre que [algo] sea puesto en [una zona] desde el juego” que intentan realizar acciones sobre la carta que dejó el juego, únicamente chequean la primera zona de destino. Ésta habilidad no debe confundirse con una habilidad del tipo “Cuando [este elemento] sea puesto en [una zona] desde cualquier lado”, aún si originalmente se encontraba en juego.

603.6d. Normalmente, elementos que son creados inmediatamente después de un evento buscan si el evento cumple alguna condición para disparar una habilidad. Cualquier efecto continuo que exista en ese momento es utilizado para determinar si la condición se cumple o qué características posee el elemento involucrado con el evento. Sin embargo, algunas habilidades disparadas deben ser tratadas especialmente, pues el elemento con la habilidad puede haber dejado el juego, puede haber sido en una zona oculta o puede haber cambiado de controlador. En estos casos se utilizará la última información conocida, por lo tanto, habilidades que disparan cuando un elemento deja el juego, cuando un elemento que todos los jugadores pueden ver es puesto en una zona oculta, cuando un elemento es desanexado o cuando un jugador pierde el control de un elemento, serán puestas en la cadena si el juego chequea que éstas condiciones se cumplirían antes de suceder el evento y no se cumplieron luego que sucediera.

Ejemplo: Si dos aliados se encuentran en juego, y ambos poseen la habilidad “Siempre que un aliado deje el juego, [este aliado] hace un punto de daño al demonio objetivo” y ambos son destruidos simultáneamente por un mismo efecto. El juego chequea que al momento de dejar el juego ambos aliados eran plausibles de dejar el juego y de disparar tanto su habilidad como la del otro aliado. En definitiva cuatro instancias de la habilidad son puestas en la cadena, pues el juego puede ver que en retrospectiva la condición se cumplió cuatro veces.

603.6e. Algunas cartas dicen “[Esta carta] entra en juego con”, “En cuanto [esta carta] entre en juego”, “[Esta carta] entra en juego como” o “[Esta carta] entra en juego girada”. Éstas son habilidades estáticas (no habilidades disparadas) cuyos efectos suceden como parte del evento que pone las cartas en juego.

603.6f. Algunas armas poseen habilidades que disparan cuando el aliado anexado deja el juego. Estas habilidades disparadas pueden encontrar el nuevo elemento en que se convirtió el aliado anexado al cambiar de zona.

603.7. Un efecto puede crear una habilidad disparada retrasada que puede realizar efectos en un momento posterior. Una habilidad disparada retrasada igualmente incluye palabras como “cuando”, “siempre” o “en cuanto”, aunque generalmente no iniciarán la oración.

603.7a Las habilidades disparadas retrasadas provienen de cartas u otras habilidades en la cadena que las crean en su resolución, o que son creadas como resultado de la aplicación de un efecto de reemplazo. Eso significa que una habilidad disparada retrasada no disparará hasta que haya sido creada, aún si la condición para disparar se cumpliera antes de ello. Otros eventos que sucedieron previamente pueden hacer que incluso sea imposible que dispare la habilidad retrasada.

Ejemplo: Si parte de un efecto dice “Cuando este aliado deje el juego”, pero el aliado en cuestión deja el juego antes que la carta o habilidad en la cadena que genera el efecto se resuelva, la habilidad retrasada jamás disparará.

Ejemplo: Si un efecto dice “Cuando este aliado sea girado” pero el aliado bajo mención es girado antes que el efecto se resuelva, la habilidad esperará hasta la próxima vez que el aliado se gire.

603.7b. Una habilidad retrasada disparará una única vez (la próxima vez que la condición se cumple) a menos que el efecto haya declarado una duración, como “este turno”.

603.7c. Una habilidad disparada retrasada que hace referencia a un elemento en particular puede afectarlo incluso si el elemento ve modificadas sus características. Sin embargo, si ese elemento ya no se encontrase en la zona en la cual uno esperaría que se encuentre cuando la habilidad disparada retrasada se resuelva, la habilidad no lo afectará. Nótese que si el elemento deja la zona en consideración, pero luego vuelve, igualmente es considerado un elemento nuevo, y por lo tanto no se verá afectado (Ver la Regla 400.7.).

603.7d. Si una carta en la cadena crea una habilidad disparada retrasada, la fuente de esa habilidad es la carta en la cadena. El controlador de la habilidad es el jugador que controlaba la carta en la cadena en el momento en que ésta se resolvió.

603.7e. Si una habilidad activada o disparada genera una habilidad disparada retrasada, la fuente de la habilidad retrasada es la misma fuente que de la habilidad original. El controlador de la habilidad original durante la resolución de la habilidad disparada, es también el controlador de la habilidad disparada.

603.7f. Si una habilidad estática genera un efecto de reemplazo que causa la creación de una habilidad de reemplazo, la fuente de la habilidad

retrasada es el elemento que posee la habilidad estática. El controlador de la habilidad disparada retrasada es el mismo controlador de dicho elemento durante la resolución de la habilidad.

603.8. Algunas habilidades disparan cuando el estado del juego alcanza determinada situación (por ejemplo, un jugador no controla aliados), en lugar de disparar cuando ocurre un evento. Éstas habilidades disparan tan pronto como el estado del juego alcanza dicha situación y son puestas en la cadena tan pronto como sea posible. Éstas habilidades (denominadas “habilidades disparadas en función de un estado”) no vuelven a disparar hasta que la habilidad se haya resuelto, haya sido cancelada, o por algún motivo haya dejado la cadena. Entonces, si el elemento con la habilidad permanece en juego y el estado del juego aún coincide con la condición planteada en la habilidad, ésta vuelve a disparar.

603.9. Algunas habilidades disparan específicamente cuando un jugador pierde la partida. Éstas habilidades disparan cuando un jugador pierde la partida o deja el juego, sin importar cuál fue la razón, a menos que el jugador hubiese dejado el juego como resultado de un empate (Ver la Regla 104.3.).

603.10. Algunos elementos poseen habilidades estáticas que se encuentran enlazadas con una habilidad disparada (Ver la Regla 606: “Habilidades Enlazadas”). Estos elementos combinan ambas habilidades en un único párrafo, donde puede observarse primero la habilidad estática y luego la habilidad disparada.

***Ejemplo:** Una habilidad dice “Muestra la primer carta que tomas cada turno. Siempre que muestres una carta de aliado, puedes tomar una carta” es una habilidad estática correlacionada con una habilidad disparada.*

604. Manejando Habilidades Estáticas

604.1. Las habilidades estáticas generan un efecto que se encuentra vigente todo el tiempo, pues no deben activarse o dispararse. Se encuentran escritas como afirmaciones y son verdaderas en todo momento.

604.2. Las habilidades estáticas crean efectos continuos, algunos de los cuales son efectos de prevención o de reemplazo. Estos efectos se encuentran activos mientras la carta con la habilidad permanezca en juego y posea la habilidad, o mientras la carta con la habilidad permanezca en la zona apropiada como se describe en la Regla 113.3d.

604.3. Algunas habilidades son *habilidades que definen características*. Una habilidad con estas propiedades trasmite información acerca de las características de un elemento que normalmente podrían encontrarse en otro lugar (cómo su coste de energía, línea de tipos, fuerza y resistencia, etcétera). Las habilidades que definen características funcionan en todas las zonas, incluso fuera del juego.

604.3a. Una habilidad estática se considera que define una característica si cumple los siguientes requisitos: (1) define la senda, el subtipo, la fuerza o la resistencia de un elemento; (2) se encuentra impresa en la carta, fue

adquirida por una ficha por el efecto que creó a dicha ficha, fue adquirida por un elemento como resultado de un efecto de copiado o modificación de texto, o fue adquirida a través de los modificadores de fuerza y resistencia de un arma; (3) no afecta directamente las características de ningún otro elemento; (4) no es una habilidad que un elemento se otorga a sí mismo; y (5) determina los valores de esas características en todo momento y no sólo en caso de cumplirse ciertos requisitos.

604.3b. Si un aliado no posee una habilidad que define su fuerza o resistencia, y un arma se encuentra anexada éste, el aliado obtiene una habilidad que define éstas características de forma tal que su fuerza y resistencia es igual a la suma de los valores impresos en el aliado y los modificadores impresos en el arma.

604.3c. Si un aliado ya posee una habilidad que define su fuerza o resistencia, y a su vez un arma se encuentra anexada a éste, el aliado obtiene una nueva habilidad que define características que sobrescribe a la anterior. La nueva habilidad definen que la fuerza y resistencia del aliado es igual a la suma entre los valores indicados por la vieja habilidad que los definía y los modificadores impresos en el arma. Si el arma es posteriormente desanexada, la habilidad original vuelve a cobrar relevancia.

604.4. Las armas además poseen habilidades estáticas que modifican al elemento sobre el cual se encuentran anexadas, pero esas habilidades no hacen objetivo al elemento en sí. Si un arma es anexada a un nuevo elemento, esa habilidad deja de aplicarse sobre el elemento original y comienza a aplicarse sobre el nuevo elemento.

604.5. Algunas habilidades estáticas se aplican mientras una carta se encuentra en la cadena. Éstas son habilidades que normalmente hacen referencia a la cancelación de la carta. Además, habilidades que determinan “Como coste adicional para jugar esta carta”, “Puedes pagar [coste] en lugar de pagar el coste de energía de [este elemento]”, “Puedes jugar [este elemento] sin pagar su coste de energía” son habilidades que únicamente se aplican mientras la carta se encuentra en la cadena.

604.6. Algunas habilidades estáticas se aplican mientras la carta se encuentra en cualquier zona desde la cual puede jugarse (usualmente la mano del jugador). Estos casos se encuentran limitados sólo a aquellas cartas que incluyan frases como “Puedes jugar [esta carta] desde”, “[Esta carta] no puede jugarse desde” y “Juega [esta carta] solamente desde”.

604.7. A diferencia de las cartas en la cadena y otro tipo habilidades, las habilidades estáticas no pueden utilizar la última información conocida de un elemento para determinar como se aplican sus efectos.

605. Habilidades de Energía

605.1. Algunas habilidades activadas y algunas habilidades disparadas son a su vez habilidades de energía, que se encuentran sujetas a reglas especiales. Sin importar qué otros efectos pudiera generar o si pudiera jugarse en cualquier

momento, una habilidad se considera de energía sólo si satisface alguno de los siguientes criterios:

605.1a. Una habilidad activada se considera una habilidad de energía si satisface dos criterios: no tiene objetivo y puede agregar energía a la reserva de energía del jugador en cuanto se resuelva.

605.1b. Una habilidad disparada sin objetivo que dispare al activar una habilidad de energía y pudiese agregar energía a la reserva de un jugador en cuanto se resuelva también se considera una habilidad de energía.

605.2. Una habilidad de energía se considera como tal aún si un estado particular del juego no le permite producir energía.

605.3. Activar una habilidad de energía sigue las mismas reglas aplicables para activar cualquier otra habilidad activada (Ver la Regla 602.1), con las siguientes excepciones:

605.3a. Un jugador puede activar una habilidad de energía siempre que tenga prioridad, se encuentre jugando una carta o activando una habilidad que requiere un pago de energía, o siempre que una regla o efecto solicite un pago de energía. Si algún jugador está jugando una carta, activando una habilidad o resolviendo un elemento en la cadena, de igual manera una habilidad de energía puede activarse.

605.3b. Una habilidad de energía no utiliza la cadena, por lo que no puede ser objetivo de una carta o habilidad, así como tampoco puede ser cancelada o respondida de alguna forma. Estas habilidades poseen la particularidad de resolverse inmediatamente (Ver la Regla 405.6c.).

605.4. Las habilidades de energía disparadas siguen las mismas reglas que cualquier otra habilidad disparada (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas), con la siguiente excepción:

605.4a. Una habilidad de energía no utiliza la cadena, por lo que no puede ser objetivo de una carta o habilidad, así como tampoco puede ser cancelada o respondida de alguna forma. Estas habilidades poseen la particularidad de resolverse inmediatamente después de haber disparado, sin esperar que algún jugador reciba prioridad.

605.5. Aquellas habilidades que no satisfagan los criterios especificados en las reglas 605.1a-b. y las cartas en la cadena no pueden considerarse que son habilidades de energía.

605.5a. Una habilidad si posee objetivo no es una habilidad de energía, aún si ésta pudiese agregar energía en la reserva de un jugador en cuanto se resuelva. Lo mismo es cierto para una habilidad disparada que pudiese producir energía, pero no es disparada por la activación de una habilidad de energía; o para una habilidad que es disparada por la activación de una habilidad de energía pero no tiene la capacidad de producir energía. Estas habilidades siguen las reglas tradicionales para activar habilidades activadas o para manejar habilidades disparadas.

605.5b. Una carta en la cadena jamás puede considerarse una habilidad de energía, sin importar si el único efecto que ésta fuese a producir en el juego es agregar energía a la reserva de un jugador en cuanto resuelva. Es jugada y se resuelve como cualquier otra carta en la cadena, sin particularidades adicionales.

606. Habilidades Enlazadas

606.1. Un elemento puede poseer dos habilidades impresas sobre él, de forma tal que una de ellas determina que ciertas acciones deban llevarse a cabo o ciertos elementos se vean afectados; mientras que la segunda habilidad directamente hace referencia sobre esas acciones o elementos. Cuando se dan estos casos, se considera que ambas habilidades se encuentran *enlazadas*, por lo que la segunda habilidad únicamente hace referencia a las acciones o elementos que son propios de la primera habilidad, y no por las mismas acciones o elementos que pudiera determinar cualquier otra habilidad.

606.1a. Si ambas habilidades enlazadas fuesen adquiridas por otra habilidad o efecto, de igual manera se consideran “impresas” para este propósito.

606.1b. Una habilidad impresa en un elemento que cumple con ambos criterios descritos en la Regla 606.1. se considera enlazada a sí misma.

606.2. Existen diferentes tipos de habilidades enlazadas

606.2a. Si un elemento posee una habilidad disparada o activada impresa sobre él que instruye a un jugador a exiliar una o más cartas; y una habilidad impresa sobre él que hace referencia a “las cartas exiliadas” o a cartas “exiliadas con [este elemento]”, esas habilidades se encuentran enlazadas. La segunda habilidad únicamente hace referencia a las cartas exiliadas mediante la primera habilidad.

606.2b. Si un elemento posee una habilidad impresa sobre él que genera un efecto de reemplazo que causa que una o más cartas sean exiliadas; y una habilidad impresa sobre él que hace referencia a “las cartas exiliadas” o a cartas “exiliadas con [este elemento]”, esas habilidades se encuentran enlazadas. La segunda habilidad únicamente hace referencia a cartas en el exilio puestas ahí mediante un efecto de reemplazo que haya sido causado directamente por la primera habilidad (Ver la Regla 613: “Efectos de Reemplazo”).

606.2c. Si un elemento posee una habilidad activada o disparada impresa sobre él que pone uno o más elemento en el juego; y una habilidad impresa sobre él que hace referencia a elementos “que hayan sido puestos en juego con [este elemento]”, esas habilidades se encuentran enlazadas. La segunda habilidad únicamente puede hacer referencia a elementos que hayan sido puestos en juego como resultado de la primera habilidad.

606.2d. Si un elemento posee una habilidad impresa sobre él que obliga a un jugador a “escoger un [valor]” o “nombrar una carta”; y una habilidad impresa sobre él que hace referencia a “la carta nombrada”, “el último valor escogido” o “el valor escogido”, esas habilidades se encuentran

enlazadas. La segunda habilidad únicamente hace referencia a una elección realizada como resultado de la primera habilidad.

606.2e. Si un elemento posee una habilidad impresa sobre él que obliga a un jugador a pagar un coste “en cuanto [este elemento] entre en juego”; y una habilidad impresa sobre él que hace referencia al coste pagado, esas habilidades se encuentran enlazadas. La segunda habilidad hace únicamente referencia al coste pagado como resultado de la primera habilidad.

606.2f. Si un elemento posee tanto una habilidad estática como una habilidad disparada impresa sobre él en el mismo párrafo, esas habilidades se encuentran enlazadas. La habilidad disparada hace referencia únicamente a acciones tomadas como resultado de la habilidad estática (Ver la Regla 603.10.).

606.2g. Si un elemento posee una habilidad impresa sobre él que obliga a un jugador a pagar un coste adicional variable al momento de ser jugado; y una habilidad impresa sobre él que hace referencia al coste pagado “en cuanto [este elemento] fue jugado”, esas habilidades se encuentran enlazadas. La segunda hace referencia únicamente al valor escogido para el coste listado en la primera habilidad en el momento en que la carta fue jugada (Ver la Regla 601.1b.).

606.3. Una habilidad puede encontrarse enlazada a más de una habilidad.

606.4. Si un elemento adquiere un par de habilidades enlazadas como parte del mismo efecto, las habilidades se encontrarán enlazadas una a la otra en ese elemento, aún si éstas no se encuentran literalmente impresas sobre él. Estas habilidades no pueden encontrarse enlazadas a ninguna otra habilidad, sin importar que otras habilidades puede poseer o haber poseído el elemento.

607. Resolviendo Cartas y Habilidades en la Cadena

607.1. Cada vez que todos los jugadores pasan en sucesión, la carta o habilidad en la parte superior de la cadena se resuelve (Ver la Regla 608: “Efectos”).

607.2 Si el elemento que se encuentra resolviéndose es una carta de ritual o una habilidad, su resolución puede implicar varios pasos. Aquellos descritos en las Reglas 607.2a. y 607.2b. son los primeros en realizarse, luego los pasos descritos en las Reglas 607.2c-j. se siguen sin orden específico, y por último el paso descrito en 607.2k.

607.2a. Si una habilidad disparada posee dos condiciones, primero se chequea si la segunda condición aún es cierta. Si esto no fuese así, la habilidad es removida de la cadena sin ningún efecto adicional; sino continúa resolviéndose (Ver la Regla 603.4.).

607.2b. Si la carta o habilidad en la cadena especifica objetivos, se chequea si estos son todavía válidos. Un objetivo que ya no se encuentre en la zona en la que fue declarado objetivo se considera inválido. Otras modificaciones al estado del juego pueden causar que un objetivo ya no sea válido; por ejemplo, sus características pueden haber cambiado o un efecto puede haber modificado el texto de la carta en la cadena. Si la fuente de una habilidad ha dejado la zona en la que se encontraba, la

última información conocida sobre ésta es utilizada durante el proceso. La carta o habilidad es cancelada únicamente si todos los objetivos para cada una de las instancias de la palabra “objetivo” que hayan sido declarados se vuelven inválidos. Si el elemento en la cadena no es cancelado, se resolverá normalmente. Sin embargo, si alguno de sus objetivos no fuera legal, la parte de la carta o la habilidad que hace referencia a los efectos a realizar sobre el objetivo que ya no es válido no puede realizar ninguna acción o efecto. De igual manera, la carta o habilidad podrá determinar información acerca de los objetivos que no son válidos, de la misma forma que se realizarán todas las acciones pertinentes sobre los objetivos que han permanecido válidos.

Ejemplo: *Tormenta de fuego es un ritual que dice “Destruye el escenario objetivo. Tu demonio hace 2 puntos de daño a su controlador”. Si el escenario no es un objetivo válido durante la resolución de Tormenta de fuego, la carta en la cadena se cancela. El controlador del escenario objetivo no recibe daño.*

607.2c. El controlador de la carta o habilidad en la cadena sigue todas sus instrucciones al pie de la letra en el orden que han sido escritas. Sin embargo, distintos efectos de reemplazo pueden modificar estas acciones. Los efectos no deben aplicarse ciegamente paso a paso sin tomar en cuenta el sentido concreto del elemento en la cadena, oraciones posteriores pueden darle mayor significado a instrucciones anteriores. Debe leerse el texto completo y luego aplicarse las instrucciones como son pretendidas por el texto de la carta.

607.2d. Si el efecto de una carta o habilidad en la cadena ofrece opciones distintas a las ya escogidas como parte de jugar la carta, activar la habilidad o poner el elemento en la cadena, el jugador anuncia estas decisiones mientras se encuentra aplicando el efecto. El jugador no puede escoger una opción que sea inválida o imposible, con la excepción de que tener un mazo sin cartas en él no lo imposibilita de tomar una (Ver la Regla 119.3.). Si un efecto busca dividir o distribuir algo, mientras el jugador escoge entre cualquier número de elementos que no hayan sido declarados como objetivos, escoge la cantidad de elementos y unidades de lo que intenta dividirse sobre cada uno de éstos, de forma tal que al menos un elemento ha sido escogido y al menos una unidad ha sido colocada sobre cada elemento escogido. Nótese que si un efecto divide o distribuye algo entre elementos que han sido declarados como objetivos, la forma en que se producirá la división ha sido declarado en el mismo momento en que fueron declarados los objetivos y no al momento de la resolución (Ver la Regla 601.1d.).

607.2e. Algunas cartas o habilidades en la cadena pueden poseer múltiples pasos o acciones, señalado mediante oraciones o cláusulas separadas, y cada una de ellas puede incluir a múltiples jugadores. Si éste es el caso, las elecciones para la primera acción se realizan en función de un ciclo de elecciones simultáneas y luego se procesan de forma simultánea, luego las elecciones para la segunda acción se realizan de la misma forma y así sucesivamente (Ver la Regla 101.4.).

607.2f. Si un efecto le diera a un jugador la opción para pagar energía, éste puede activar habilidades de energía antes de tomar esa acción. Si un efecto específicamente instruyera o permitiera que durante la resolución

un jugador juegue una carta, éste deberá inmediatamente colocarla en la cadena y continuar con el procedimiento descrito en 601.1a-h., excepto que ningún jugador recibirá prioridad cuando ésta se resuelva. Luego, la carta o habilidad que originalmente se encontraba en plena resolución continúa con este procedimiento, el cual puede incluir jugar otras cartas de la misma manera. Ninguna otra carta puede ser jugada y ninguna otra habilidad puede ser activada durante la resolución de un elemento en la cadena.

607.2g. Si un efecto requiere información sobre el estado del juego (por ejemplo, la cantidad de aliados en juego), la respuesta se determina por única vez cuando el efecto es aplicado. Si el efecto requiere información acerca de un elemento específico, incluyendo la fuente de la habilidad o un objetivo que se ha convertido en inválido, el efecto utiliza la información vigente de ese elemento si se encuentra en la zona pública que se espera que esté; si no se encuentra en esa zona, o si ha sido trasladado desde una zona pública a una zona oculta, el efecto utiliza la última información conocida acerca de ese elemento (Ver la Regla 113.6a.). Si una habilidad declara que un elemento debe realizar algo, es el elemento tal y como existe (o como recientemente existía) quien lo realiza, no la habilidad.

607.2h. Si un efecto hace referencia a ciertas características, chequea únicamente por el valor de las características especificadas, más allá de cualquier otra que el mismo elemento pudiera poseer.

607.2i. Si el efecto de una habilidad hace referencia a un elemento específico que no ha sido declarado como objetivo, pero al cual se ha hecho referencia previamente mediante el coste de la habilidad o la condición de disparo, ese elemento se ve afectado aunque sus características hayan sido modificadas.

607.2j. Si un ritual o una habilidad puede resolverse legalmente, deja la cadena una vez que comienza a resolverse; luego continuará resolviéndose completamente.

607.2k. Como paso final de la resolución de una carta de ritual, la carta es puesta en el Inferno de su propietario. Como paso final de la resolución de una habilidad, la habilidad es removida de la cadena y deja de existir.

607.3. La resolución de una carta que no sea de ritual en la cadena, implica únicamente poner la carta en juego bajo el control del jugador que puso la carta en la cadena.

607.3a. Si una carta que no sea de ritual se resuelve, pero, por algún motivo, no puede ser puesta en juego, en vez de eso es puesta en el Inferno de su propietario.

608. Efectos

608.1. Se considera efecto a todo aquello que sucede en el juego como resultado de una carta en la cadena o una habilidad. Cuando una carta, habilidad activada o habilidad disparada se resuelve, puede crear uno o más efectos de única repercusión, así como también uno o más efectos continuos. Las habilidades

estáticas pueden generar uno o más efectos continuos. El texto en sí mismo no debe considerarse como un efecto.

608.2. Los efectos únicamente se aplican sobre aquellas cartas que se encuentran en juego, a menos que específicamente las instrucciones del efecto determinen lo contrario o claramente pueda aplicarse a elementos en otras zonas.

608.3. Si un efecto intenta realizar algo imposible, hace tanto como sea posible.

Ejemplo: *Un jugador tiene una sola carta en su mazo y un efecto que dice “exilia las dos cartas superiores de su mazo”, entonces remueve la única carta que se encuentra en su mazo.*

608.4. Algunos efectos determinan que un jugador puede hacer algo “como si” cierta condición fuera cierta, o que un aliado puede hacer algo “como si” cierta condición fuese cierta. Esto se aplica únicamente al efecto determinado, por lo que en función de ese efecto debe tratarse al juego como si esa condición fuese cierta, sin embargo, para cualquier otro propósito debe tratarse el juego normalmente.

608.4a. Si dos efectos determinan que un jugador (o un aliado) puede hacer la misma cosa “como si” dos condiciones distintas fueran ciertas, ambas condiciones pueden aplicarse. Si uno de los “como si” satisface los requerimientos para otro “como si”, entonces ambos efectos se aplican.

608.5. Algunos efectos continuos son efectos de reemplazo o efectos de prevención (Ver las Reglas 613: “Efectos de Reemplazo”; y 614: “Efectos de Prevención”).

608.6. Algunos efectos se aplican al daño de una fuente.

608.6a. Si un efecto requiere que un jugador elija una fuente de daño: puede elegir una carta en juego, una carta en la cadena o un elemento al que se haga referencia a través de otro elemento en la cadena, un efecto de prevención o de reemplazo que está esperando a ser aplicado, o una habilidad disparada retrasada que está esperando disparar (aunque se encuentre en una zona diferente a la que se esperaría que esté). Una fuente no necesita ser capaz de hacer daño para ser una elección legal. La fuente es escogida cuando el efecto es creado. Si el jugador elige una carta en juego, el efecto se aplica al próximo daño que sea realizado por esa carta, sin importar si es daño de combate o daño provocado por una carta en la cadena o una habilidad. Si el jugador escoge una carta en la cadena que no sea de ritual, el efecto se aplica sobre cualquier tipo de daño realizado por esa carta, sea realizado mientras ésta se encuentra en la cadena o en el juego.

608.6b. Algunos efectos provenientes de cartas o habilidades que se han resuelto previenen o reemplazan daño de fuentes con ciertas propiedades. Cuando una fuente fuese a hacer daño, el “escudo” vuelve a chequear las propiedades de la fuente. Si las propiedades ya no coinciden, el daño no es reemplazado ni prevenido. Si por alguna razón el daño no es prevenido ni

reemplazado, se considera que el “escudo” no ha sido utilizado, y por lo tanto permanece allí para un futuro uso.

608.6c. Algunos efectos provenientes de habilidades estáticas previenen o reemplazan daño de fuentes con ciertas propiedades. Para estos efectos, la prevención o el reemplazo se aplica tanto a fuentes que sean elementos en juego y que posean esa propiedad, o cualquier fuente que no se encuentre en el juego pero también posea esa propiedad.

609. Efectos de Única Repercusión

609.1. Un efecto de única repercusión realiza algo por única vez y no posee una duración. Ejemplos típicos de efectos de única repercusión pueden ser la realización de daño, la destrucción de una carta, trasladar un elemento de una zona a otra, entre otros.

609.2. Algunos efectos de única repercusión crean habilidades disparadas retrasadas, que instruyen al jugador a realizar algo luego durante la partida (usualmente en un momento específico de ésta) en lugar de realizarlo al momento en que la carta o habilidad que ha creado el efecto de única repercusión se resuelve (Ver la Regla 603.7.).

610. Efectos Continuos

610.1. Un efecto continuo modifica las características o el control de los elementos, así como también afecta a los jugadores y las reglas del juego. Estas modificaciones pueden extenderse por un periodo determinado o indefinidamente.

610.2. Un efecto continuo puede ser generado por la resolución de una carta o habilidad en la cadena.

610.2a. Un efecto continuo generado por la resolución de una carta o habilidad en la cadena dura tanto como se describa en la carta o en la habilidad que lo genera. Si no se determina una duración específicamente, se considera que dura hasta el final de la partida.

610.2b. Algunos efectos continuos generados por la resolución de una carta o habilidad en la cadena poseen duraciones determinadas por la palabra “mientras”. Si la situación determinada por el “mientras” nunca comienza o termina antes que el efecto se aplique por primera vez, el efecto no hace nada. No debe considerarse que comienza e inmediatamente termina, ni tampoco que este dura para siempre.

610.2c. Si un efecto continuo generado por la resolución de una carta o habilidad en la cadena modifica las características o el control de algunos elementos, éstos son determinados en el momento en que el efecto continuo comienza a aplicarse. Después de este momento, el conjunto de elementos afectados no se ve modificado. Aquellos efectos continuos generados por la resolución de una carta o habilidad en la cadena que no modifiquen características o el control de ningún elemento, modifican las reglas del juego, por lo que pueden afectar elementos que no fuesen afectados en el momento en que el efecto continuo comenzó.

610.2d. Si una carta o habilidad en la cadena crea un efecto continuo durante su resolución, y ésta posee una variable como X, el valor de esa variable se determina por única vez durante su resolución (Ver la Regla 607.2g.).

610.3. Un efecto continuo puede ser generado por la habilidad estática de un elemento.

610.3a. Un efecto continuo generado por una habilidad estática se aplica en todo momento sobre aquellas reglas o elementos que su texto indique.

610.3b. El efecto se aplica en todo momento, pero sólo mientras el elemento que la genera se encuentra en juego o en la zona apropiada.

610.3c. Si un efecto continuo modifica características de una carta en juego, éste no espera que el elemento entre en juego y después las aplica, sino que en el mismo momento en que el elemento es puesto en juego la habilidad encuentra aplicándose.

611. Efectos que Modifican Texto

611.1. Algunos efectos continuos modifican el texto de un elemento. Esto puede aplicarse a cualquier palabra, número o símbolo impreso sobre el elemento, aunque normalmente afecte la caja de texto o la línea de tipos impresas sobre el elemento. Éstos efectos son considerados *efectos que modifican texto*.

611.2. Un efecto que modifica texto, altera únicamente aquellas palabras que representan categorías propias del juego y que pueden usarse adecuadamente (por ejemplo, una palabra que se corresponde con una senda de **Inferno®**, una palabra que se corresponde con un tipo de aliado, entre otras). Un efecto que modifica una palabra por otra, no puede alterar el nombre de un elemento, aún si una palabra que habitualmente se utiliza como categoría o propiedad del juego es parte del nombre de ese elemento.

611.2a. La mayoría de las cartas y habilidades que generan fichas utilizan tipos de aliados para definir tanto el tipo de aliado como el nombre de dicha ficha. Si un efecto que modifica texto afectase una de estas cartas o habilidades en la cadena, podría modificar el nombre que fuese a obtener la ficha al alterar el tipo de aliado que poseerá, pero como puede observarse, el efecto no se encuentra intentando modificar el nombre del elemento directamente.

611.3. Efectos que agregan o remueven habilidades no modifican el texto de los elementos que afectan, de la misma manera, habilidades que son otorgadas a un elemento no pueden ser modificadas por un efecto que modifica texto que afectase a ese elemento.

611.4. El subtipo y el texto de una ficha son definidos por la carta o habilidad en la cadena que las generó. Un efecto que modifica texto que la afecte puede modificar éstas características.

612. Interacción entre Efectos Continuos

612.1. Los valores de las características de un elemento se determinan empezando por las características del propio elemento. Para una carta, esto significa los valores de las características impresas en ella. Para una ficha o la copia de una carta en la cadena, eso significa los valores de las características definidas por el efecto que la creó. Entonces, todos los efectos continuos relevantes son aplicados en una serie de capas con el siguiente orden:

612.1a. *Primera Capa:* Se aplican los efectos de copia (Ver la Regla 705: “Copiando Elementos”).

612.1b. *Segunda Capa:* Se aplican aquellos efectos que modifiquen el control de un elemento.

612.1c. *Tercer Capa:* Se aplican los efectos que modifican texto (Ver la Regla 611: “Efectos que Modifican Texto”).

612.1d. *Cuarta Capa:* Se aplican los efectos que modifican tipos. Esto incluye tanto aquellos efectos que modifican el tipo de carta de un elemento, así como también aquellos que modifican sus supertipos o subtipos.

612.1e. *Quinta Capa:* Se aplican los efectos que agregan o remueven habilidades.

612.1f. *Sexta Capa:* Se aplican los efectos que modifican la fuerza y la resistencia (en aquellos casos que se trate de un aliado o demonio).

612.2. Dentro de las primeras cinco capas, los efectos de habilidades que definen características se aplican primero (Ver la Regla 604.3.), luego, todos los otros efectos se aplican en orden cronológico (Ver la Regla 612.6.). Nótese que la subordinación puede alterar el orden en que los efectos deben aplicarse dentro de una capa (Ver la Regla 612.7.).

612.3. Dentro de la sexta capa, los efectos se aplican en función de una serie de subcapas descriptas a continuación. Dentro de cada subcapa, los efectos se aplican en orden cronológico (Ver la Regla 612.6.). Nótese que la subordinación puede alterar el orden en que los efectos deben aplicarse dentro de una subcapa (Ver la Regla 612.7.).

612.3a. *Subcapa A:* Se aplican los efectos provenientes de habilidades que definen características (Ver la Regla 604.3.).

612.3b. *Subcapa B:* Se aplican todos aquellos efectos que fijen la fuerza o la resistencia de un elemento en un determinado valor.

612.3c. *Subcapa C:* Se aplican todos aquellos efectos que aumentan o reducen la fuerza o la resistencia de un elemento (sin incluir aquellos efectos aplicados en la subcapa B).

612.3d. *Subcapa D:* Se aplican todos aquellos efectos que intercambian la fuerza con la resistencia de un elemento.

612.3e. *Subcapa E:* Se aplican aquellos cambios en la resistencia de un aliado, provenientes de contadores de daño (Ver la Regla 121: “Contadores”).

612.4. La aplicación de efectos continuos como ha sido descrito por el sistema de capas es continua y automáticamente realizada por el juego. Todos los cambios resultantes sobre las características de un elemento son instantáneos.

612.5. Si un efecto debiese ser aplicado en distintas capas o subcapas, las distintas partes del efecto se aplican cada una en las capas o subcapas apropiadas. Si un efecto comienza a aplicarse en una capa o subcapa, éste continuará aplicándose sobre el mismo grupo de objetivos en cada capa y/o subcapa que corresponda, inclusive si la habilidad que generó dicho efecto abandona el juego mientras éste se estaba aplicando.

612.6. Dentro de una capa o subcapa, determinar el orden en que los efectos son aplicados sobre el elemento se realiza según un orden cronológico. Aquellos efectos que primero aparecen en juego son aplicados primero.

612.6a. El orden cronológico de un efecto continuo generado por una habilidad estática se considera en función del momento en que ésta se hizo relevante. Sea porque el elemento que posee la habilidad ingresó en la zona correspondiente para que la habilidad genere el efecto (normalmente el juego) o porque se ejecutó el efecto que creó la habilidad estática.

612.6b. El orden cronológico de un efecto continuo generado por la resolución de una carta o habilidad en la cadena se considera en función del momento en que ésta se resolvió.

612.6c. Si dos o más elementos compartiesen el mismo orden cronológico, pues ingresaron en una zona simultáneamente o los efectos que crearon la habilidad fueron generados de manera simultánea, el jugador activo escoge el orden relativo que estos elementos obtendrán en ese momento. El orden establecido entre estos elementos no puede ser modificado posteriormente.

612.7. Dentro de una capa o subcapa, puede suceder que el orden de aplicación de los efectos sigue un sistema de subordinación. Si una subordinación existe, se considera que sobrescribe el orden cronológico.

612.7a. Se dice que un primer efecto se encuentra subordinado a un segundo efecto cuando: (1) el primero es aplicado en la misma capa (o subcapa) que el segundo (Ver las Reglas 612.1. y 612.3.); (2) aplicar el segundo efecto cambiaría el texto o la existencia del primer efecto, sobre qué elemento se aplicaría o cómo se aplicaría; y (3) ninguno de estos efectos corresponde a una habilidad que define una característica. En todo otro caso se considera que dos efectos son independientes uno del otro.

612.7b. Un efecto subordinado a uno o más efectos, es aplicado luego que esos efectos han sido aplicados. Si múltiples efectos subordinados fuesen a aplicarse de manera simultánea, entre ellos se utiliza un orden cronológico. Si múltiples efectos subordinados al intentar aplicarse generasen un bucle infinito, esta regla es ignorada y en su lugar se utiliza el orden cronológico.

612.8. Un efecto continuo puede sobrescribir a otro. Algunas veces el resultado de un efecto determina si otro efecto se aplica o cómo se aplica.

612.9. Algunos efectos continuos no afectan elementos, sino que afectan directamente a las reglas del juego. Por ejemplo, un efecto puede modificar el límite máximo de la mano de un jugador, o determinar que los aliados no pueden atacar, etcétera. Estos efectos son aplicados luego de haberse aplicado los restantes efectos continuos. Los efectos continuos que afectan el coste de cartas o habilidades en la cadena son aplicados en función del orden descrito en la Regla 601.1e. Todos los demás efectos continuos que modifiquen reglas del juego son aplicados en orden cronológico. Ver además las reglas para determinar el orden cronológico o la subordinación (Reglas 612.6. y 612.7.).

613. Efectos de Reemplazo

613.1. Algunos efectos continuos son a su vez efectos de reemplazo. Al igual que los efectos de prevención (Ver la Regla 614: “Efectos de Prevención”), los efectos de reemplazo se aplican continuamente a medida que los eventos acontecen, es decir, no son determinados previamente. Estos efectos esperan por ciertos eventos en particular y luego los reemplazan total o parcialmente por un evento diferente.

613.1a. Todo efecto que utilice la palabra “en vez de eso”, se considera un efecto de reemplazo. Este término es utilizado para indicar que una cosa será reemplazada por otra.

613.1b. Todo efecto que utilice la palabra “saltea”, se considera un efecto de reemplazo. Este término es utilizado para indicar que un evento, paso, fase, etapa o turno será reemplazado por nada.

613.1c. Efectos de la forma “[Esta carta] entra en juego con”, “En cuanto [esta carta] entre en juego” o “[Esta carta] entra en juego como” son efectos de reemplazo.

613.1d. Efectos continuos de la forma “[Esta carta] entra en juego” o “[Ciertos elementos] entran en juego”, son efectos de reemplazo.

613.2. Algunos efectos de reemplazo son aplicados al daño de una fuente (Ver la Regla 608.6.).

613.3. No existen restricciones especiales para jugar una carta o activar una habilidad que genere un efecto de reemplazo. Estos efectos duran hasta que son utilizados o su duración expira.

613.4. Los efectos de reemplazo deben existir con anterioridad a que el evento apropiado ocurra, por lo que no pueden modificar algo que ya sucedió. Las cartas o habilidades que generan estos efectos son normalmente jugadas en respuesta a cualquier efecto que fuese a producir el evento que busca reemplazarse, y de esta forma estar allí cuando estos eventos ocurran.

613.5. Un efecto de reemplazo no puede invocarse indefinidamente y sólo tiene una oportunidad de reemplazar un evento cuando éste ocurra. Múltiples instancias de un mismo efecto de reemplazo que cambian un evento por otro similar pueden acumularse.

Ejemplo: *Un jugador controla dos cartas en juego, cada una con una habilidad que dice “Si un aliado que controles fuese a hacer daño de combate a un aliado, en vez de eso hace esa misma cantidad de daño más 1”. Si un aliado fuese normalmente a realizar 2 puntos de daño, en su lugar hace 4. No 3 ni infinito.*

613.6. Si un evento es reemplazado, nunca sucede. Un evento modificado ocurre en su lugar, el cual podría llegar a disparar habilidades. Si un evento es reemplazado por una serie de instrucciones y algunas de éstas no pueden realizarse, las instrucciones imposibles son simplemente ignoradas.

613.7. Si un efecto de reemplazo fuese a reemplazar un evento, pero ese evento nunca sucede, el efecto de reemplazo simplemente no hace nada.

613.7a. Si una fuente cualquiera fuese a hacer una cantidad de daño igual a 0, no realiza daño alguno. Efectos de reemplazo que fuesen a incrementar el daño realizado por esa fuente, o que permitiesen realizar ese daño a un elemento distinto, al final de cuentas no tienen efecto que reemplazar, por lo que no realizarán ningún reemplazo.

613.8. Algunos efectos reemplazan el daño realizado a un aliado o demonio, por el mismo daño realizado a otro aliado o demonio; éstos efectos son denominados efectos de *redirección*. Si alguno de los elementos ya no se encuentra en juego o ya no se trata de un aliado o un demonio al momento de redirigir el daño, el efecto no realiza ningún reemplazo.

613.9. Un efecto que determina que un jugador debe saltarse un evento, paso, fase, etapa o turno es un efecto de reemplazo. “Saltea [algo]” es lo mismo que “En lugar de hacer [algo], no hagas nada”. Una vez que un paso, fase, etapa o turno ha comenzado no puede saltarse, por lo que el efecto espera por la próxima ocurrencia.

613.9a. Cualquier cosa programada para ejecutarse en una etapa, fase, paso o turno que ha sido saltado, no sucederá, pero si ha sido programada para ocurrir en la próxima ocurrencia de una etapa, fase, paso o turno, espera por la primer ocurrencia que no sea saltada. Si dos efectos determinan que un jugador debe saltarse la próxima ocurrencia de una etapa, fase, paso o turno; ese jugador deberá saltarse dos ocurrencias de ese tipo. El primer efecto se satisfará al saltarse la primer ocurrencia, mientras que el segundo efecto continuará vigente hasta que una nueva ocurrencia pueda ser saltada.

613.9b. Algunos efectos determinan que un jugador deba saltarse un paso, etapa, fase o turno y luego tomar otra acción. Esa acción es considerada como la primer cosa que debe ejecutarse al comienzo de la siguiente etapa, fase, paso o turno que no sea saltado.

613.10. Algunos efectos reemplazan la acción de tomar cartas. Estos efectos son aplicados incluso si ninguna carta pudiera tomarse por encontrarse vacío el mazo afectado.

613.10a. Si un efecto reemplaza una única acción de tomar una carta dentro de una secuencia de tomar cartas, el efecto de reemplazo debe completarse antes de continuar con la secuencia.

613.10b. Si un efecto determina que un jugador debe, tanto tomar una carta como realizar una acción adicional sobre ésta; pero la acción de tomar la carta es reemplazada, las acciones adicionales no son realizadas en aquellas acciones de tomar una carta que fueron reemplazadas.

613.11. Algunos efectos de reemplazo modifican el modo en que una carta entra en juego (Ver las Reglas 613.1c-d.). Estos efectos pueden ser propios de la carta que se encuentra entrando en juego o puede provenir de efectos de otras fuentes. Para determinar qué efectos de reemplazo deben aplicarse y como hacerlo, deben chequearse las características de la carta como existiría en juego, tomando en consideración efectos de reemplazo que ya hubiesen modificado su entrada al juego, efectos continuos generados por la resolución de cartas o habilidades en la cadena que afectaron directamente a la carta en cuestión mientras se encontraba en la cadena (Ver la Regla 400.7a.), y efectos continuos de habilidades estáticas de la misma carta, pero ignorando efectos continuos de otras fuentes que pudiera afectarlo.

613.12. Un elemento puede tener una habilidad impresa que genera un efecto de reemplazo que ocasiona que una o más cartas sean exiliadas, y otra habilidad que hace referencia a “las cartas exiliadas” o a las cartas “exiliadas con [este elemento]”. Estas habilidades se consideran enlazadas: la segunda habilidad hace referencia únicamente a las cartas exiliadas mediante la primer habilidad (Ver la Regla 606: “Habilidades Enlazadas”).

613.13. Algunos efectos de reemplazo no son efectos continuos, en cambio, son efectos propios de la resolución de una carta o habilidad en la cadena que reemplazan parte o la totalidad del efecto de la propia carta o habilidad. Éstos son denominados efectos de *auto-reemplazo*. Al momento de aplicar efectos de reemplazo sobre un evento, los efectos de auto-reemplazo son aplicados previamente a otros efectos de reemplazo.

614. Efectos de Prevención

614.1. Algunos efectos continuos son a su vez efectos de prevención. Al igual que los efectos de reemplazo (Ver la Regla 613: “Efectos de Reemplazo”), los efectos de prevención se aplican continuamente a medida que los eventos acontecen, es decir, no son determinados previamente. Estos efectos esperan que un evento de realización de daño ocurra y previene que ese daño se realice parcial o totalmente.

614.1a. Efectos que utilizan la palabra “prevén” se denominan efectos de prevención, y son utilizados para indicar que el daño no será realizado.

614.2. Muchos efectos de prevención pueden aplicarse al daño realizado por una fuente (Ver la Regla 608.7).

614.3. No existen restricciones especiales a jugar una carta o activar una habilidad que generen un efecto de prevención. Estos efectos duran hasta que son utilizados o su duración expira.

614.4. Los efectos de prevención deben existir con anterioridad a que el evento de daño ocurra, por lo que no pueden prevenir algo que ya sucedió. Las cartas o habilidades que generan estos efectos son normalmente jugadas en respuesta a cualquier efecto que fuese a producir el evento de daño que busca prevenirse, y de esta forma estar allí cuando estos eventos ocurran.

***Ejemplo:** Un jugador puede activar una habilidad para prevenir el daño en respuesta a que una carta en la cadena fuese a realizarlo. Pero una vez que el daño se ha resuelto, es muy tarde para prevenir ese daño.*

614.5. Algunos efectos de prevención además pueden incluir un efecto adicional, el que puede hacer referencia a la cantidad de daño que ha sido prevenida. La prevención se realiza en el momento en que el evento original de daño hubiese ocurrido; el resto del efecto ocurre inmediatamente después.

614.6. Si el daño que fuese a realizarse es prevenido, nunca sucede. Un evento modificado ocurre en su lugar, el cual podría llegar a disparar habilidades. Si un evento es reemplazado por una serie de instrucciones y algunas de éstas no pueden realizarse, las instrucciones imposibles son simplemente ignoradas.

614.7. Algunos efectos de prevención generados por la resolución de una carta o habilidad en la cadena hacen referencia a una cantidad específica de daño. Este concepto es análogo al de un escudo. Cada punto de daño que fuese realizado al elemento que posee el escudo es prevenido, pero cada punto prevenido reduce el escudo en 1. Si varias instancias de daño fueran a realizarse sobre el elemento que posee el escudo de prevención simultáneamente, el controlador del elemento escoge que fuente es prevenida. Una vez que el escudo ha sido reducido a 0, cualquier cantidad de daño adicional se realiza normalmente. Estos efectos únicamente toman en consideración la cantidad de daño realizada; la cantidad de eventos o fuentes que realizan daño no es relevante.

614.8. Algunos efectos de prevención generados por la resolución de una carta o habilidad en la cadena hacen referencia a la próxima vez que una fuente específica realice daño. Estos efectos de daño previenen la próxima instancia de daño de esa fuente, sin importar la cantidad de daño de la que se trate. Una vez que se ha prevenido una instancia de daño de esa fuente, cualquier instancia de daño que fuese a ser realizada posteriormente por la misma fuente es realizada normalmente.

614.9. Algunos efectos de prevención generados por habilidades estáticas hacen referencia a una cantidad específica de daño. Estos efectos de prevención previenen únicamente la cantidad indicada de daño en cualquier evento de daño aplicable en cualquier momento. El efecto de prevención se aplicará separadamente a cada instancia de daño realizada por otros eventos aplicables o en un momento diferente.

614.10. Algunos efectos de prevención, previenen los próximos N puntos de daño que fuesen a ser realizados a cada uno de una serie de elementos que no han sido declarados como objetivos. Estos efectos crean un “escudo” de prevención para cada uno de los elementos aplicables al momento en que la habilidad o carta en la cadena que creó el efecto se resolvió.

614.11. Algunos efectos declaran que el daño “no puede ser prevenido”. Si el daño con estas características fuese a ser realizado, cualquier efecto de prevención aplicable aún se aplica sobre él. Si bien el efecto no prevendrá el daño, todo otro efecto adicional adjudicado al efecto de prevención de daño tendrá lugar.

614.11a. Un efecto de prevención intentará ser aplicado sobre una fuente de daño que no puede ser prevenida una única vez. No se invocará a sí misma repetidamente intentando prevenir el daño.

615. Interacción entre Efectos de Reemplazo y/o Prevención

615.1. Si dos o más efectos de reemplazo y/o prevención se encuentran intentando modificar la forma en que un evento modifica un elemento, el controlador del elemento afectado (o su propietario, en caso de no existir controlador) escoge cual aplicar, siguiendo los pasos listados más abajo. Si dos o más jugadores, debieran tomar decisiones al mismo momento, éstas son realizadas mediante un ciclo de decisiones simultáneas (Ver la Regla 101.4.).

615.1a. Si cualquiera de los efectos de reemplazo o prevención son efectos de auto-reemplazo (Ver la Regla 613.13.), uno de ellos debe escogerse. Caso contrario, puede continuarse con la Regla 615.1b.

615.1b. Si cualquiera de los efectos de reemplazo o prevención, fuesen a modificar bajo el control de qué jugador fuese a entrar un elemento al juego, uno de estos efectos debe ser escogido. Caso contrario, puede continuarse con la Regla 615.1c.

615.1c. Cualquiera de los efectos de reemplazo o prevención deben ser escogidos.

615.1d. Una vez que el efecto escogido ha sido aplicado, el proceso es repetido, solamente teniendo en cuenta aquellos efectos de reemplazo o prevención que aún son aplicables, hasta que no resten efectos para ser aplicados.

615.2. Un efecto de reemplazo o prevención puede volverse aplicable a un evento luego que otro efecto de reemplazo o prevención haya modificado al evento original y debe ser tenidos en cuenta en nuevos procesos.

7. Reglas Adicionales

700. General

700.1. Todo acontecimiento en un juego de **Inferno**® es considerado un evento. Múltiples eventos se dan lugar durante la resolución de una carta o habilidad en la cadena. El texto de habilidades disparadas y efectos de reemplazo definen el evento que se busca precisamente. Un acontecimiento

puede ser considerado como un evento para un efecto o como múltiples eventos para otro.

700.2. Algunas veces un efecto puede causar que ciertos elementos sean agrupados en distintas pilas.

700.2a. Cada uno de los elementos afectados debe ser puesto en una de esas pilas, a menos que un efecto especificara de otra manera.

700.2b. Cada elemento en cada una de las pilas aún se considera un elemento individualmente. La pila no es un elemento.

700.2c. Aquellos elementos que han sido agrupados en una pila no dejan la zona en la que se encuentran. Si cartas en un infierno fuesen divididas en pilas, el orden del infierno debe mantenerse.

700.2d. Una pila puede contener cero o más elementos.

701. Palabras Claves para Acciones

701.1. Muchas de las acciones descritas en la caja de texto de una carta utilizan verbos especializados para describir acciones específicas dentro del juego cuyos significados pueden no ser claros para una interpretación mediante el español tradicional. Estas palabras claves son *términos del juego*.

701.2. Activar

701.2a. Activar una habilidad se considera a colocarla en la cadena y pagar sus respectivos costes, de forma tal que eventualmente se resuelva y se ejecuten sus efectos. Únicamente el controlador de un elemento (o su propietario, si éste no tuviera un controlador) puede activar una habilidad que éste posea, a menos que específicamente se indicara lo contrario. Un jugador puede activar una habilidad siempre que tenga prioridad (Ver la Regla 602: “Activando Habilidades Activadas”).

701.3. Anexar

701.3a. Anexar un arma se considera a la acción mediante la cual un aliado obtiene los bonificadores y habilidades descritos en el arma. Si un arma se encuentra anexada a un aliado, es necesario ubicar ambos elementos de forma tal que esta información quede clara para todos los jugadores. Un arma no puede ser anexada a una carta que no sea de aliado.

701.3b. Si un efecto intenta anexar un arma a una carta que no sea de aliado, el arma no se moverá. Si un efecto intenta anexar un arma al mismo aliado a la cual se encuentra anexada, el efecto no logrará nada.

701.3c. Anexar un arma a un aliado distinto al que se encuentra anexado causa que se resetee el orden cronológico de los efectos del arma.

701.3d. Desanexar un arma significa remover el arma del aliado que se encuentra equipado, de forma tal que el arma no se encuentra anexada a ningún aliado. Si un arma deja de encontrarse anexada a un aliado, esa acción cuenta como “ser desanexada”; esto incluye tanto si el arma como si el aliado dejan el juego.

701.4. Buscar

701.4a. Buscar una carta en una zona significa mirar todas las cartas en esa zona (incluso si se trata de una zona oculta) y encontrar una carta que cumpla con la descripción solicitada.

701.4b. Si un jugador se encuentra buscando cartas con características determinadas en una zona oculta, ese jugador no se encuentra obligado a encontrar siquiera una carta, aunque existan cartas con esas características en la zona en la que se está buscando.

701.4c. Si un jugador se encuentra buscando una zona oculta por una cantidad determinada de cartas, el jugador debe encontrar esa cantidad de carta (o la mayor cantidad posible en el caso que la zona posea una cantidad de cartas menor).

701.4d. Si un efecto que contiene la instrucción de buscar una carta no incluye simultáneamente la instrucción de mostrarla, entonces, ésta no se muestra a los demás jugadores.

701.5. Cancelar

701.5a. Cancelar una carta o habilidad en la cadena hace referencia a removerla de la cadena. Ésta no se resuelve y ninguno de sus efectos llega a ocurrir. Una carta cuando es cancelada es puesta en el infierno de su propietario.

701.5b. El jugador que jugó una carta o habilidad que fue cancelada no obtiene un reembolso de ninguno de los costes que fueron pagados.

701.6. Destruir

701.6a. Destruir una carta en juego, es trasladarla desde el juego hasta el infierno de su controlador.

701.6b. Una carta puede ser destruida como el resultado de un efecto que utiliza la palabra “destruye”, como resultado de una acción basada en estado que chequea por daño letal (Ver la Regla 705.5f.), o como acción necesaria para pagar un coste que requiere la destrucción de determinada carta en juego. Si una carta es puesta en el infierno de su propietario por cualquier otra razón, no se considera que ha sido destruida.

701.7. Descartar

701.7a. Descartar una carta se considera a trasladarla desde la mano de su propietario al infierno de ese jugador.

701.7b. A menos que se especifique lo contrario, un efecto que cause que un jugador deba descartar una carta, le permite a ese jugador escoger cuál carta descartar. Algunos efectos, sin embargo, pueden requerir que se descarte una carta al azar o permitir a otro jugador escoger cuál carta será descartada.

701.7c. Si una carta es descartada, pero un efecto determina que ésta debe ser puesta en una zona oculta en lugar del infierno de su propietario, todos los valores de las características de esa carta se encuentran indefinidos. Si una carta fuese descartada de esta manera para pagar un coste que

especifica características de la carta descartada, el pago del coste es ilegal; el juego regresa al momento previo en que el coste fue pagado (Ver la Regla 708: “Manejando Acciones Ilegales”).

701.8. Enderezar y girar

701.8a. Girar una carta en juego significa que una carta que se encuentra en posición vertical debe ser puesta de lado. Únicamente aquellas cartas que se encuentran enderezadas pueden ser giradas.

701.8b. Enderezar una carta en juego significa que una carta que se encuentra de lado debe ser puesta en posición vertical. Únicamente aquellas cartas que se encuentran giradas pueden ser enderezadas.

701.9. Exiliar

701.9a. Exiliar un elemento es trasladarlo desde la zona en la que se encuentra hasta el exilio (Ver la Regla 406: “Exilio”).

701.10. Intercambiar

701.10a. Una carta o habilidad en la cadena puede obligar a los jugadores a intercambiar el control de dos elementos como parte de su resolución. Si al momento de resolverse la habilidad o la carta en la cadena, el cambio no puede completarse totalmente, no ocurre intercambio alguno.

701.10b. Cuando el control de dos cartas en juego es intercambiado, si esas cartas son controladas por diferentes jugadores, cada uno de esos jugadores simultáneamente gana el control de la carta que era controlada por el otro jugador. Si, en cambio, ambas cartas son controladas por el mismo jugador, el efecto de intercambio no logrará nada.

701.10c. Una carta o habilidad en la cadena puede obligar a un jugador a intercambiar cartas en una zona con cartas en una zona diferente. Estas cartas o habilidades funcionan de la misma manera que cualquier otro efecto de intercambio, excepto que el intercambio únicamente puede producirse si todas las cartas involucradas en el intercambio son de propiedad del mismo jugador.

701.81d. Si una carta en una zona es intercambiada con una carta en una zona diferente, y alguna de ellas se encuentra anexada a otro elemento, la carta deja de estar anexada al elemento, mientras que la otra carta pasa a estar anexada al elemento.

701.10e. Si una carta o habilidad obliga a un jugador a simplemente intercambiar dos zonas, todas las cartas de una zona son intercambiadas por las cartas de la otra zona. Las zonas en sí no son afectadas. Si alguna de las zonas se encuentra vacía, el intercambio igual es válido y se efectuará. Ambas zonas deben corresponder al mismo jugador.

701.10f. Una carta o habilidad en la cadena puede obligar a los jugadores a intercambiar el rol de dos elementos como parte de su resolución. Si al momento de resolverse la habilidad o la carta en la cadena, el cambio no puede completarse totalmente, no ocurre intercambio alguno.

Ejemplo: Si la habilidad de protector de un aliado intenta producir el intercambio entre el aliado defensor y el aliado con la habilidad, pero al

momento de resolverse, alguno de los dos aliados no se encuentra en juego, no se produce tal intercambio.

701.11. Jugar

701.11a. Jugar un elemento se considera a colocarlo de manera efectiva en la cadena y pagar sus respectivos costes, de forma tal que eventualmente: se resuelva ejecutándose sus efectos, sea cancelado o se remueva de la cadena (Ver la Regla 601: “Jugando Cartas).

701.11b. Algunas cartas hacen referencia a jugar una habilidad, este concepto es análogo al de activar una habilidad activada (Ver la Regla 701.2.).

701.11c. Algunos efectos determinan que un jugador debe “jugar” con algún aspecto del juego modificado, como por ejemplo “Juega mostrando la carta superior de tu mazo”.

701.12. Mezclar

701.12a. Mezclar un mazo, o una pila de cartas que se encuentre boca abajo, se denomina a la acción mediante la cual un jugador puede aleatorizar el orden de las cartas de forma tal que ninguno de los jugadores pueda conocerlo.

701.12b. Algunos efectos determinan que un jugador debe buscar su mazo por una carta con características específicas, mezclar su mazo y luego poner la carta encontrada en determinada posición dentro del mazo. Si bien la carta encontrada nunca deja el mazo, ésta por obvias razones no debe ser incluida en el proceso de mezclado. Todas las demás cartas deben mezclarse y todas las habilidades que disparen cuando un mazo se mezcla dispararán.

701.12c. Si un efecto determinase que un jugador debe mezclar uno o más elementos específicos en un mazo, pero ninguno de esos elementos se encuentran en la zona que se esperaría que esté, ese mazo no se mezcla.

701.12d. Si un efecto determinase que un jugador deba mezclar determinada cantidad de elementos en un mazo, el mazo debe mezclarse aunque se determine una cantidad igual a cero.

701.12e. Si un efecto determina que un jugador debe mezclar un mazo que contiene cero o una carta, las habilidades que disparan cuando un mazo se mezcla aún dispararán.

701.12f. Si dos o más efectos determinan que un mazo debe ser mezclado múltiples veces de manera simultánea, las habilidades que disparan cuando un mazo se mezcla dispararán esa misma cantidad de veces, aunque el proceso de mezclado se haga una única vez. Si el proceso de mezclado fuese relevante en función de la habilidad disparada, entonces cada instancia de mezclado deberá desarrollarse independientemente.

701.13. Mostrar

701.13a. Mostrar una carta hace referencia a ponerla a la vista de todos los jugadores por un período de tiempo determinado. Si un efecto implica que una carta debe ser mostrada, permanece así mientras sea necesario para

completar todas las partes del efecto en las cuales la carta mostrada es relevante. Si mostrar una carta fuese parte del coste de jugar una carta o habilidad, la carta permanece mostrada desde que el proceso de jugar la carta o activar la habilidad es anunciado hasta que dejen la cadena.

701.13b. Mostrar una carta no implica que ésta deje la zona en la que se encuentra.

701.14. Ordenar

701.14a. Una carta o habilidad en la cadena puede permitir a un jugador mirar un determinado conjunto de cartas en una zona privada y luego regresarlas, dándole cualquier orden.

701.14b. Una carta o habilidad en la cadena puede permitir a un jugador cambiar el orden de un determinado conjunto de cartas en una zona pública.

702. Palabras Claves para Habilidades

702.1. La mayor parte de las habilidades describen exactamente qué hacen en la caja de texto de las cartas que las poseen. Sin embargo, algunas habilidades, por distintos motivos, han sido reemplazadas por palabras claves.

702.2. Agresor

702.2a. Agresor es una habilidad estática. Significa “Los demonios y aliados sin la habilidad de agresor no pueden ser propuestos como defensores”.

702.2b. Si el elemento propuesto como atacante posee una habilidad que lo obliga a atacar exclusivamente elementos con determinadas características, y esto produce que ninguno de los aliados con la habilidad de agresor pueda ser propuesto válidamente como defensor; ningún elemento en juego puede ser propuesto como defensor en función del atacante propuesto. El combate es cancelado (Ver la Regla 507.3b.).

702.2c. Si el elemento propuesto como atacante posee una habilidad que le prohíbe atacar determinados elementos con determinadas características, y esto produce que ninguno de los aliados con la habilidad de agresor pueda ser propuesto válidamente como defensor; para ese elemento propuesto como atacante, puede proponerse cualquier otro elemento como defensor sin que la habilidad de agresor afecte su validez (Ver la Regla 507.3c.).

702.2d. Si un elemento sin la habilidad Agresor fue propuesto defensor habiendo un elemento con Agresor en juego controlado por un jugador defensor, y siendo el elemento con Agresor una elección válida para el atacante, el combate en curso es anulado.

702.2e. Múltiples instancias de agresor en el mismo aliado son redundantes.

702.3. Evasivo

702.3a. Evasivo es una habilidad estática. Significa “Este aliado no puede ser propuesto como defensor”.

702.3b. Si un aliado posee simultáneamente la habilidad de agresor y evasivo, la habilidad de agresor es irrelevante en función de los efectos descritos en la Regla 507.3a., pero aún es poseída por el aliado.

702.3c. Si un elemento sin la habilidad Evasivo fue propuesto defensor, y ese mismo elemento adquiere dicha habilidad durante la etapa de Proponer un Combate, el combate en curso es anulado.

702.3d. Múltiples instancias de evasivo en el mismo aliado son redundantes.

702.4. Furia

702.4a. Furia es una habilidad estática.

702.4b. Si un aliado posee la habilidad de furia, puede ser propuesto como atacante aunque no haya estado bajo control de su controlador de manera continua desde el comienzo de su última Fase Inicial (Ver la Regla 301.6.).

702.4c. Múltiples instancias de furia en el mismo aliado son redundantes.

702.5. Halo

702.5a. Halo es una habilidad estática. Significa “Esta carta no puede ser objetivo de cartas o habilidades en la cadena que controle un oponente” .

702.5b. Múltiples instancias de halo en una misma carta son redundantes.

702.6. Protector

702.6a. Protector es una habilidad disparada con doble condición (Ver la Regla 603.4.). Significa “Siempre que un demonio o aliado enemigo ataque, si [este aliado] se encuentra enderezado, puedes girarlo e intercambiar [este aliado] con el aliado o demonio defensor”.

702.6b. Si al momento de resolverse la habilidad, alguno de los elementos involucrados en el intercambio ha dejado el juego, el intercambio no se produce y el combate (o la resolución de otras instancias de protector) continúa normalmente.

702.6c. Si el intercambio se lleva a cabo exitosamente, el aliado con la habilidad de protector pasa a considerarse el aliado defensor; de igual manera el elemento anteriormente considerado como defensor pasa a considerarse un elemento fuera de combate.

702.6d. Múltiples instancias de protector en el mismo aliado son redundantes.

702.7. Recobrar

702.7a. Recobrar es una habilidad que aparece en algunos rituales. Representa dos habilidades estáticas distintas, una que funciona mientras la carta se encuentra en el inferno, y otra que funciona mientras la carta se encuentra en la cadena. “Recobrar [coste]” significa “Puedes jugar esta carta desde tu inferno pagando [coste] en lugar de pagar su coste de

energía” y “Si el coste de recobrar fue pagado, al momento de dejar la cadena esta carta es exiliada en lugar de ser puesta en cualquier otra zona”. Jugar una carta de ritual utilizando su habilidad de recobrar sigue todos los pasos para pagar costes alternativos descritos en las Reglas 601.1b. y 601.1e-g.

702.8. Thanatos

702.8a. Thanatos es una habilidad estática. Significa “Hay thanatos mientras esta carta permanezca en juego”.

702.8b. Cuando una carta con thanatos entra en juego, se considera que el entorno ha sido activado, asimismo, cuando deje el juego, se considera que el entorno ha sido desactivado.

702.8c. Algunos rituales indican que “Hay thanatos hasta el final del turno”, este efecto funciona de manera análoga a la habilidad estática.

702.8d. Múltiples instancias de thanatos en el mismo aliado son redundantes

702.9. Vínculo

702.9a. Vínculo representa dos habilidades distintas, una habilidad estática, que crea un efecto de reemplazo en cuanto la carta con vínculo fuera a ser puesta en el inferno directamente desde el mazo, y una habilidad disparada, que dispara si el controlador de la carta con vínculo elige exiliarla.

702.9b. Vínculo [coste] - [efecto] significa: "En cuanto [esta carta] fuese a ser puesta en el inferno desde tu mazo, en vez de eso, puedes exiliarla. Cuando [esta carta] sea exiliada desde tu mazo por el anterior efecto de reemplazo, puedes pagar [coste]. Si lo haces, [efecto]."

702.9c. Si otro efecto reemplazara el evento que pone la carta con Vínculo desde el mazo en el inferno, su controlador puede elegir cuál de los dos efectos de reemplazo se aplica primero sobre la misma (Ver la regla 613, "Efectos de Reemplazo").

702.9d. La condición para que el efecto de la habilidad de Vínculo dispare, es que la carta sea movida al exilio como producto de un reemplazo generado por la primera parte de la misma habilidad.

702.9e. Si un efecto exilia una carta con Vínculo directamente desde el mazo, la segunda parte de la habilidad de Vínculo no disparará, al no cumplirse la condición para hacerlo (Ver la regla 702.9d).

702.9f. Múltiples instancias de Vínculo en una carta funcionan independientemente, y sólo una de ellas disparará luego de exiliarse la carta como producto del reemplazo generado por cualquiera de las instancias de Vínculo en la carta (Ver la regla 702.9d). Dicha elección debe anunciarse al momento de exiliarse la carta, y no después.

702.10. Golpe de Gracia

702.10a. Golpe de gracia es una habilidad disparada que se encuentra en aliados y armas que significa: “Siempre que [este aliado/el aliado

equipado] sea fuente del efecto o del último punto de daño que destruya a un aliado; [Efecto]”.

702.10b. Cada instancia de Golpe de gracia en una misma carta se considera como un efecto individual y funcionan de manera independiente.

702.11. Bendición de Ubanna

702.11a. Bendición de Ubanna es una habilidad estática que describe un coste alternativo para ciertas cartas. Significa: “Cuesta 2 energías menos jugar [esta carta] si hay Thanatos.”

702.11b. Múltiples instancias de Bendición de Ubanna en una misma carta son redundantes.

702.12. Indestructible

702.12a. Indestructible es un descriptor de característica que puede encontrarse en algunos aliados o ser otorgado por otros efectos. Significa: “[Este aliado] no puede ser destruido por efectos ni para pagar costes, no puede recibir daño ni se pueden colocar contadores de daño sobre él.”

702.12b. Múltiples instancias de Indestructible en una misma carta son redundantes.

702.13. Abismal

702.13a. Abismal es una habilidad de reemplazo que significa: “Siempre que [esta carta] haga daño, las cartas que fueran a ser puestas en un infierno como resultado de ese daño, en vez de eso son puestas en el Exilio.”

702.13b. Múltiples instancias de Abismal en una misma carta son redundantes.

702.14. Sangre débil

702.14a. Sangre débil es una habilidad estática que se encuentra en algunas cartas y significa: “Sólo puedes jugar [esta carta] si hay Thanatos.”

702.14b. Múltiples instancias de Sangre débil en una misma carta son redundantes.

702.15. Estocada

702.15a. Estocada es una habilidad disparada que se encuentra en aliados y armas, que significa: “Cada vez que [esta carta/la carta equipada] haga daño de combate a un demonio; [Efecto].”

702.15b. Cada instancia de Estocada en una misma carta se considera como un efecto individual y funcionan de manera independiente.

702.16. Réplica

702.16a. Réplica es una habilidad disparada que significa. “Siempre que juegues una copia de [esta carta] desde tu mano, puedes jugar [esta carta] desde tu inferno, pagando su coste de réplica.”

702.16b. Cada instancia de Réplica en una misma carta se considera como un efecto individual y funcionan de manera independiente.

702.17. Acuático

702.17a. Acuático es una habilidad disparada que se encuentra en aliados y que significa: “Al comienzo de tu restauración, si no hay Acqua, coloca un contador de daño sobre [este aliado].”

702.17b. Múltiples instancias de Acuático en un mismo aliado funcionan independientemente.

702.18. Inmerso

702.18a. Inmerso es una habilidad estática que se encuentra en algunas cartas y significa: “Sólo puedes jugar [esta carta] si hay Acqua.”

702.18b. Múltiples instancias de Inmerso en una misma carta son redundantes.

702.19. Acqua

702.19a. Acqua es una habilidad estática. Significa “Hay acqua mientras esta carta permanezca en juego”.

702.19b. Cuando una carta con acqua entra en juego, se considera que el entorno ha sido activado, asimismo, cuando deje el juego, se considera que el entorno ha sido desactivado.

702.8c. Algunos rituales indican que “Hay acqua hasta el final del turno”, este efecto funciona de manera análoga a la habilidad estática.

702.8d. Múltiples instancias de acqua en el mismo aliado son redundantes.

702.20. Impulso

702.20a. Impulso es una habilidad disparada que significa “Cuando una carta neutral sea jugada desde tu mano; [Efecto]”

702.20b. Múltiples instancias de Impulso son independientes.

702.21. Inmune

702.21a. Inmune es una habilidad estática que se encuentra en Aliados descrita de la forma “Inmune – [Fuente]”

702.21b. Inmune a [Fuente] significa "No puede ser objetivo de [Fuente], no puede ser atacado por [Fuente] y no recibe daño de [Fuente]"

702.21c. Múltiples instancias de Inmune son independientes, excepto en caso que la fuente sea la misma, donde es redundante.

702.22. Plaga

702.22a. Plaga es una habilidad estática. Significa “Hay plaga mientras esta carta permanezca en juego”.

702.22b. Cuando una carta con plaga entra en juego, se considera que el entorno ha sido activado, asimismo, cuando deje el juego, se considera que el entorno ha sido desactivado.

702.22c. Algunos rituales indican que “Hay plaga hasta el final del turno”, este efecto funciona de manera análoga a la habilidad estática.

702.22d. Múltiples instancias de plaga en la misma carta son redundantes

702.23. Tributo

702.23a. Tributo representa una habilidad disparada mientras la carta se encuentra en el infierno o en la mano.

702.23b. Tributo significa “Al comienzo de tu restauración puedes mostrar esta carta. Si lo haces, pon esta carta en juego boca abajo como recurso desde tu mano o infierno. Saltéate tu próxima fase de agregar recurso. Solo puede resolver un tributo por turno.”

702.23c. Múltiples instancias de Tributo en una misma carta son redundantes.

703. Otras Palabras Clave

703.1. Profundidad

703.1a. Profundidad es una palabra clave que significa “Cantidad de cartas con Acqua en juego”.

703.1b. Profundidad es siempre un valor numérico entero mayor que cero.

703.1c. Si no hay cartas con Acqua en juego se considera que no hay Profundidad.

703.1d. El valor de Profundidad se chequea siempre que un jugador fuese a recibir la prioridad.

703.1e. Siempre que un elemento o un efecto fuera a necesitar información sobre Profundidad, se utilizará la última información conocida de la misma si es posible.

703.1f. Profundidad es independiente del entorno Acqua, por lo que desactivar dicho entorno no afecta el valor de Profundidad.

703.2. Afinidad de sendas

703.2a. Una carta con Afinidad de senda significa que si el Demonio que juega esa carta es de la senda especificada, la carta posee un efecto adicional.

703.2b. La Afinidad de senda se representa con el ícono de una senda en la caja de texto de la siguiente manera: “[ícono de senda]: {efecto}”.

704. Acciones Basadas en el Turno

704.1. Las acciones basadas en el turno son acciones que suceden automáticamente cuando ciertos pasos, fases o etapas del turno comienzan o terminan. Las acciones basadas en el turno no utilizan la cadena.

704.1a. Aquellas habilidades que están a la mira del comienzo de una etapa, paso, o fase específica comience, son habilidades disparadas, no habilidades basadas en el turno (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”).

704.2. Las acciones basadas en el turno no son controladas por ningún jugador.

704.3. Siempre que un paso, fase o etapa comience, si es un paso, fase o etapa que tiene acciones basadas en el turno asociadas a éstas, esas acciones basadas en el turno son automáticamente realizadas al principio. Esto sucede antes de chequearse las acciones basadas en estado, de colocarse las habilidades disparadas en la cadena y antes de cedérsele prioridad a los jugadores.

704.4. Las acciones basadas en el turno son las siguientes:

704.4a. Al comienzo del paso de Restauración, el jugador activo determina qué cartas en juego que controla se enderezan, luego, todas ellas se enderezan simultáneamente (Ver la Regla 502.1.).

704.4b. Al comienzo del paso de Tomar, el jugador activo toma una carta (Ver la Regla 503.1.).

704.4c. Al comienzo del paso de Agregar un Recurso, el jugador activo agrega un recurso bajo su control (Ver la Regla 504.1.).

704.4d. Al haberse manifestado la acción especial de proponer un combate, el jugador activo propone un aliado (o demonio en su forma terrenal) en juego bajo su control que sea válido como atacante (Ver la Regla 507.2.).

704.4e. Luego de proponer un elemento válido como atacante, el jugador activo propone un aliado o demonio válido en juego bajo el control de un oponente como defensor (Ver la Regla 507.3.).

704.4f. Luego de la reclasificación de los elementos como atacante y defensor, el elemento atacante es girado (Ver la Regla 508.2.).

704.4g. Al comienzo de la fase de Daño de Combate, cada elemento asigna daño igual a su fuerza (Ver la Regla 509.1.).

704.4h. Inmediatamente después que los elementos entablados en combate han asignado daño, éste es realizado de forma simultánea (Ver la Regla 509.2.).

704.4i. Al comienzo del paso de Limpieza, si la mano del jugador activo contiene una cantidad de cartas mayor a su límite de cartas en la mano, éste descarta una cantidad de cartas igual al excedente (Ver la Regla 513.1.).

704.4j. Inmediatamente después que el jugador activo ha descartado cartas (si fuese necesario) durante el paso de Limpieza, todos los efectos que duran “hasta el final del turno” o “este turno” finalizan (Ver la Regla 513.2.).

704.4k. Cuando un paso o fase termina, la reserva de energía de todos los jugadores se vacía (Ver la Regla 500.4.).

705. Acciones Basadas en Estado

705.1. Las acciones basadas en estado son acciones del juego que ocurren automáticamente siempre que ciertas condiciones abajo descritas se cumplen. Las acciones basadas en estado no utilizan la cadena.

705.1a. Aquellas habilidades que están a la mira del cumplimiento de condiciones específicas son habilidades disparadas, no habilidades basadas en estado (Ver la Regla 603: “Manejando Habilidades Disparadas”).

705.2. Las acciones basadas en estado son chequeadas a lo largo de la partida y no son controladas por ningún jugador.

705.3. Siempre que un jugador fuese a recibir prioridad (Ver la Regla 116: “Sincronización y Prioridades”), el juego chequea por cualquiera de las condiciones listadas como acciones basadas en estado, luego realiza todas aquellas que sean aplicables de manera simultánea como un evento único. Si alguna de las acciones basadas en estado fuesen realizadas, el juego vuelve a chequear posteriormente si existe alguna acción basada en estado que fuese aplicable; caso contrario todas las habilidades disparadas que están esperando son puestas en la cadena, posteriormente el juego vuelve a chequear por habilidades basadas en estado. Una vez que ninguna acción basada en estado ha sido realizada y ninguna habilidad disparada ha sido puesta en la cadena, el jugador apropiado recibe prioridad. Este proceso también es ejecutado durante el paso de Limpieza (Ver la Regla 513: “Limpieza”), salvo que ningún jugador recibe prioridad al finalizar el procedimiento, sino que el paso concluye.

705.4. A diferencia de las habilidades disparadas, las acciones basadas en estado no prestan jamás atención a lo que sucede durante la resolución de una carta o habilidad en la cadena.

705.5. Las acciones basadas en estado son las siguientes:

705.5a. Si un jugador intentó tomar una carta de un mazo sin cartas en él desde la última vez que se chequearon acciones basadas en estado, éste pierde la partida.

705.5b. Si un jugador intentó agregar un recurso desde un mazo sin cartas en él desde la última vez que se chequearon acciones basadas en estado, éste pierde la partida.

705.5c. Si un jugador no puede poner una carta desde su mazo en el infierno como parte de la resolución de un evento de daño, pues éste no contiene cartas en él, el jugador pierde la partida.

705.5d. Si una ficha se encuentra en una zona que no es el juego, deja de existir.

705.5e. Si la copia de un ritual se encuentra en una zona que no es la cadena, deja de existir. Si la copia de una carta que no sea de ritual se encuentra en una zona que no es ni la cadena ni el juego, deja de existir.

705.5f. Si un aliado posee un valor de resistencia igual o menor a 0, es puesto en el infierno de su propietario.

705.5g. Si dos cartas con el supertipo único y con el mismo nombre se encuentran en juego bajo el control del mismo jugador, todas menos una de estas cartas son puestas en el infierno de su propietario. El controlador de las cartas puede escoger cuál permanece en juego.

705.5h. Si dos o más escenarios se encuentran en juego, todos los escenarios menos uno son puestos en los infiernos de su propietarios. Para determinar que escenario debe permanecer en juego ver la Regla 303.3.

705.5i. Si un arma se encuentra anexada a un elemento que no sea un aliado, es desanexado de ese permanente. El arma permanece en juego.

705.5j. Si un aliado se encuentra anexado a otro elemento, éste es desanexado y permanece en juego. Un aliado no puede ser anexado a ningún otro elemento, incluso si éste posee tanto el tipo de carta aliado como arma.

705.5k. Si una carta posee una habilidad que determina que no puede tener más de N contadores sobre ella, pero posee N+A contadores, A contadores son removidos de ésta.

705.6. Si múltiples acciones basadas en estado fuesen a tener el mismo resultado al mismo tiempo, un único efecto de reemplazo reemplazará a todas ellas.

706. Copiando Elementos

706.1. Algunos elementos pueden convertirse (o ser convertidos por otro elemento) en una copia de una carta. Algunos efectos ponen fichas en juego que son una copia de otro elemento.

706.2. Al copiar un elemento, la copia adquiere todos los valores copiables de las características del elemento original. En el caso de un elemento en la cadena, además adquiere todas las elecciones realizadas al momento de jugar la carta o activar la habilidad. Se consideran valores copiables las características impresas en la carta, o en caso de tratarse de la copia de una copia, a los valores copiados por el efecto anterior. Otros efectos o características no son copiados.

706.2a. Si un efecto intentara generar una ficha de aliado cuya Fuerza y/o Resistencia no se encuentran definidas, la ficha no es generada.

706.3. Algunos efectos causan que una carta en juego, que se encuentra copiando un elemento, copie un elemento diferente mientras permanece en juego. Este cambio no dispara habilidades del tipo “cuando [este elemento] entre en juego” o “cuando [este elemento] deje el juego”. Tampoco afecta ninguno de los efectos no copiables que se encuentren afectando a la carta.

706.4. Un elemento que entra al juego “como una copia de” o “que es una copia de” otro elemento, se convierte en la copia mientras entra al juego. No debe considerarse que entra al juego y después se convierte en la copia. Si la caja de texto que se copia incluye habilidades que reemplaza efectos del tipo “cuando [este elemento] entra en juego”, esas habilidades tendrán efecto. Lo mismo sucede si se copia habilidades que disparan cuando la carta entra en juego.

706.5. Cuando se copia una carta en juego, cualquier decisión que se haya realizado para esa carta no es copiada. En vez de eso, al momento en que la copia entra al juego, su controlador tendrá la oportunidad de volver a escoger por aquellos efectos que generaron las opciones para la carta copiada.

706.6. Si un par de habilidades enlazadas son copiadas, esas habilidades se encontrarán enlazadas de la misma manera en el elemento que las copió. Una habilidad hace referencia únicamente a acciones que fueron tomadas o elemento que fueron afectados por la otra. No pueden encontrarse enlazadas con ninguna otra habilidad, sin importar qué otras habilidades la copia aún puede poseer o puede haber poseído en el pasado (Ver la Regla 606: “Habilidades Enlazadas”).

706.6a. Si una habilidad obliga a un jugador a “escoger un [valor]” o “nombrar una carta”, y una habilidad enlazada con aquella hace referencia a esa elección, la segunda habilidad es la única habilidad que puede hacer referencia a esa elección; es decir, las habilidades enlazadas no poseen una memoria que pueda utilizar con futuras habilidades. Si un elemento copia una habilidad que hace referencia a una elección, pero (a) no copia la habilidad enlazada con la habilidad mencionada; o (b) copia la habilidad enlazada, pero ninguna elección se realizó para ella; entonces la elección se considera indefinida. Si una habilidad hace referencia a una elección indefinida, esa parte de la habilidad no realizará nada.

706.7. Los efectos de copia pueden incluir modificaciones o excepciones al proceso de copiado.

706.7a. Algunos efectos de copia implican que la copia gana determinada habilidad como parte del proceso de copiado. Esta habilidad se convierte en parte de los valores copiables de la copia junto con las restantes habilidades que hayan sido copiadas.

706.7b. Algunos efectos de copia específicamente determinan que algunas de las características no son copiadas, reteniendo alguno de los valores originales. Estos efectos utilizan frases del tipo “excepto que su [característica] aún es [valor]” o “excepto que aún es [valores]”. Pueden, sino, determinar simplemente que determinada característica no será copiada.

706.7c. Algunos efectos de copia modifican una característica como parte del proceso de copiado. El valor final para dicha característica se convierte en uno de los valores copiables de la copia.

706.8. Copiar una carta o habilidad en la cadena significa poner una copia de ella en la cadena; una copia de una carta en la cadena no es jugada, mientras que una copia de una habilidad no es activada o disparada. Una copia de una carta o habilidad en la cadena, copia tanto las características de la carta o habilidad copiada, así como también todas las decisiones que sea hayan realizado sobre ellas (Ver las Reglas 601: “Jugando Cartas”; y 602: “Activando Habilidades Activadas”). Aquellas elecciones que se realizan normalmente durante la resolución de una carta o habilidad en la cadena no son copiadas. Si un efecto hace referencia a los elementos utilizados para pagar sus costes, hace referencia

a los elementos utilizados para pagar los costes de la copia. La copia de una carta en la cadena es de propiedad y control del jugador que la puso en la cadena. La copia de una carta en la cadena es considerada a efectos de las reglas como una carta en la cadena en sí misma, a pesar de no tener una carta asociada a ella. La copia de una habilidad en la cadena es una habilidad en la cadena.

706.8a. Si la copia de un ritual se encuentra en una zona que no es la cadena, deja de existir. Si la copia de una carta que no sea de ritual se encuentra en una zona que no es ni la cadena ni el juego, deja de existir. Éstas son acciones basadas en estado (Ver la Regla 705: “Acciones Basadas en Estado”).

706.8b. La copia de una habilidad posee la misma fuente que la habilidad original. Si la habilidad hace referencia a la fuente por su nombre, la copia hace referencia al mismo elemento y no a cualquier otro elemento con el mismo nombre. Si un efecto tiene en cuenta cuántas veces una habilidad se ha resuelto durante un turno, la copia no se considera como una habilidad extra.

706.8c. Algunos efectos copian cartas o habilidades en la cadena y determinan que su controlador puede escoger nuevos objetivos para la copia. El controlador de la copia puede no modificar cualquier cantidad de los objetivos originales, incluso si estos fuesen a ser ilegales. Si el jugador escoge cambiar algunos o todos los objetivos, los nuevos objetivos deben ser legales. Una vez que el jugador ha escogido cuáles serán los objetivos de la copia, la copia es puesta en la cadena con esos objetivos.

706.9. Si un efecto hace referencia a una carta en juego por su nombre, el efecto encuentra esa carta aunque haya cambiado de nombre o se haya convertido en una copia de otra carta.

706.10. Un efecto que obligue a un jugador a “jugar una copia” de un elemento sigue las mismas reglas para jugar una carta, excepto que la copia es jugada mientras otra carta o habilidad se resuelve. Jugar la copia de un elemento sigue los pasos 601.1a-g. La copia jugada es considerada una carta en la cadena, aunque no tenga una carta asociada en ella, y como cualquier otra carta o habilidad en la cadena, puede resolverse o ser cancelada.

707. Tomando Atajos

707.1. Muchas veces, durante una partida de **Inferno®**, los jugadores estarán de acuerdo en seguir algunos atajos consensuados, en lugar de explícitamente identificar cada uno de los pasos, etapas, fases, elecciones o acciones del turno.

707.1a. Mientras los jugadores que participan de la partida se encuentren de acuerdo y comprendan las intenciones de los demás jugadores, cualquier sistema de atajos es aceptable.

707.1b. En algunas ocasiones puede darse una situación en el juego en la cual un mismo procedimiento es repetido indefinidamente. En estos casos, los atajos pueden ser utilizados para determinar cuántas veces se repetirá el procedimiento, así como también para determinar cómo se saldrá bucle.

707.2. Tomar un atajo se conduce mediante el siguiente procedimiento:

707.2a. A cualquier altura de la partida, el jugador que tiene prioridad puede sugerir un atajo al describir a los demás jugadores una secuencia de elecciones dentro del juego que puede ser legalmente desarrollada, basada en la situación actual de la partida y los resultados predecibles de la secuencia de elecciones. Esta secuencia puede ser una serie de elecciones no repetitivas, un bucle que se repite una determinada cantidad de veces, múltiples bucles independientes, bucles anidados e incluso acciones que atraviesa múltiples turnos. Por ningún motivo puede incluir acciones condicionales, donde el resultado de un evento del juego determine la siguiente acción que tomará el jugador. El punto final de la secuencia descrita debe ser donde alguno de los jugadores tenga prioridad, aunque no necesariamente debe ser donde el jugador que propuso el ciclo la tenga.

707.2b. Cada otro jugador, en función del orden establecido de turnos, empezando por el jugador siguiente a aquel que propuso el atajo, puede rechazar el atajo propuesto, aceptarlo sin modificaciones o acortarlo al mencionar en qué punto de la secuencia realizará una acción diferente a la considerada en la propuesta. Hasta el momento no debe especificarse qué acción diferente se llevará a cabo, sino que la anunciación de este momento específico sirve como un nuevo punto de finalización de la secuencia.

707.2c. Una vez que todos los jugadores han aceptado o acortado el atajo propuesto, éste es ejecutado. El juego avanza como se describió en la secuencia aceptada, con todas las elecciones y acciones definidas en ella. Luego la partida continúa normalmente.

707.3. Puede suceder que un bucle puede fragmentarse, lo que significa que cada jugador involucrado en el bucle puede realizar acciones independientes que resulta en llegar a la misma situación en el juego una y otra vez. Si eso sucede, el jugador activo (o el jugador que primero reciba prioridad, si el jugador activo no se encuentra involucrado). se encuentra obligado a tomar una elección diferente de forma tal de romper con el bucle.

707.4. Si un bucle contiene únicamente acciones obligatorias, que no permite a ninguno de los jugadores romper con éste, el juego es considerado un empate (Ver la Regla 104.4b. y 104.4f.).

707.5. Ningún jugador puede ser forzado a realizar una acción para terminar un bucle que no sean acciones determinadas por los elementos involucrados en el bucle.

707.6. Si un bucle contiene un efecto que dice “[A], a menos que [B]” donde [A] y [B] son acciones, ningún jugador puede ser forzado a realizar [B] para romper el bucle. Si ningún jugador escoge realizar [B], el bucle continuará hasta que escoger [A] sea obligatorio (Ver la Regla 706.3.).

708. Manejando Acciones Ilegales

708.1. Si un jugador se da cuenta que no puede tomar una acción (pues esta es inválida o ilegal) después de haber comenzado a realizarla, deberá deshacer los

pasos realizados hasta el momento, hasta retornarse al momento inmediato previo del inicio de la acción. Cualquier pago que se haya realizado hasta ese momento es cancelado. Ninguna habilidad dispara y ningún efecto se aplica como resultado de ninguna acción desecha. El jugador puede deshacer igualmente cualquier habilidad de energía que legalmente haya activado al momento de la acción ilegal, a menos que energía de éstas o de cualquier habilidad que haya disparado de éstas haya sido utilizada para pagar el coste de una acción que no ha sido deshecha. Los jugadores no podrán deshacer acciones que hayan puesto cartas en un mazo, trasladado cartas desde el mazo a cualquier otra zona, o que hayan implicado que algún mazo deba mezclarse.

708.2. Al deshacer una acción ilegal, el jugador que tenía prioridad la recupera y puede tomar una nueva acción o pasar. El jugador puede rehacer la acción de una manera legal o tomar cualquier otra acción permitida por las reglas.

8. Reglas para Partidas Multijugador

800. General

800.1. Se considera una partida multijugador a toda aquella que comience con más de dos jugadores. Ésta sección contiene consideraciones adicionales a la hora de iniciar una partida multijugador.

800.2. Gran cantidad de torneos multijugador de **Inferno®** poseen reglas adicionales que no se encuentra incluidas aquí. Por este motivo se aconseja revisar la sección multijugador dentro de **Reglas de Torneos de Inferno**.

800.3. A diferencia de una partida de dos jugadores, una partida multijugador puede continuar después de que uno o más jugadores hayan dejado el juego.

800.3a. Cuando un jugador deja el juego, todos los elementos (Ver la Regla 109: “Elementos”) que sean propiedad de ese jugador dejan el juego, todas las cartas y habilidades en la cadena que sean controladas por ese jugador dejan de existir, y cualquier efecto que le hayan otorgado a ese jugador control sobre otros elementos cesan. Luego, si aún existen elementos controlados por ese jugador, éstos son exiliados. Esto no es una acción basada en estado, sino que sucede tan pronto como el jugador deja el juego. Si el jugador que dejó el juego tenía prioridad al momento en que se fue, la prioridad es sucedida, en función del orden preestablecido de turnos, al próximo jugador que aún permanezca en juego.

***Ejemplo:** Alejandro controla Sirena de voz dulce, un aliado que dice “Cuando Sirena de voz dulce entre en juego, gana el control del aliado objetivo mientras Sirena de voz dulce permanezca en juego” que ha tomado el control de la Carnada kirch de Belén. Si Alejandro deja el juego, Sirena de voz dulce también deja el juego, por lo que Carnada kirch vuelve al control de Belén. En cambio, si Belén deja el juego, Carnada kirch deja el juego, pero nada ocurre con Sirena de voz dulce.*

***Ejemplo:** Analía controla un arma anexada a un aliado controlado por Bruno. Si Analía deja el juego, el arma también deja el juego, sin embargo nada sucede al aliado de Bruno. En cambio, si Bruno deja el juego, lo mismo sucede con el aliado de Bruno; el arma de Analía es desanexada y permanece en juego.*

800.3b. Si un elemento fuese a ser puesto bajo el control de un jugador que ha dejado el juego, en vez de eso el cambio de control no se efectúa. Si una ficha fuese a ser puesta en juego bajo el control de un jugador que ha dejado el juego, en vez de eso la ficha no es creada.

800.3c. Si un elemento que fuese a ser creado en cualquier zona bajo la propiedad de un jugador que ha dejado el juego, en vez de eso, no se crea ningún elemento. Si una habilidad disparada bajo el control de un jugador que ha dejado el juego fuese a ser puesta en la cadena, en su lugar nada es puesto en la cadena.

800.3d. Si un elemento requiere que un jugador que ha dejado el juego realice una acción, el controlador de ese elemento escoge otro jugador para realizar esa elección. Si la elección original debía ser realizada por un oponente del controlador del objeto, el controlador debe escoger otro oponente para realiza la elección.

800.3e. Si un efecto necesita información acerca de un jugador específico, el efecto utiliza la información actual de cualquiera de los jugador que aún se encuentra en juego, en cambio, si se trata de un jugador que ha dejado el juego, utiliza la última información conocida acerca de éste antes que dejara el juego.

800.3f. Si un jugador deja el juego durante su turno, ese turno continua hasta que sea completado, aunque sin un jugador activo. Si el jugador activo fuese a recibir prioridad, en vez de eso el siguiente jugador en función del orden de turnos recibe prioridad, el elemento que se encuentra en la parte superior de la cadena se resuelve, o el paso o fase finaliza, dependiendo lo que corresponda.

800.4. En una partida multijugador, un efecto que declare que un jugador gana la partida, en vez de eso determina que todos los oponentes de ese jugador pierden el juego.

800.5. Si un efecto hace referencia a un demonio enemigo, hace referencia a todos o a cualquiera de los oponentes o jugadores de un equipo oponente, según sea apropiado. Si un efecto hace referencia a un demonio compañero, hace referencia a cualquier jugador que pertenezca al mismo equipo que el controlador o propietario del efecto.

800.6. Los recursos, energía, cartas en juego y manos no son compartidos por los jugadores de un mismo equipo. Sólo los compañeros de equipo que permanezcan en juego pueden consultar o ser consultados sobre estrategias del juego, así como también consultar sobre la mano de otros compañeros de equipo. Los compañeros de equipo no pueden manipular las cartas de otros compañeros de equipo.

800.7. Los jugadores se ubican en la mesa de forma tal que al comienzo de la partida no haya dos jugadores de un mismo equipo sentados uno junto al otro.

En una partida avanzada puede darse que dos jugadores de un mismo equipo se encuentren sentados uno junto al otro, esta situación no requiere consideraciones adicionales.