



www.salo.cl

www.myline.com

© 2006 N° Reg. 114.230 SALO S.A. Todos los derechos reservados.
Hecho en Chile.

A muscular, red-skinned barbarian character with long, flowing red hair and a fierce expression. He is wearing a dark, ornate tunic and a large, silver, spiked collar. He is holding a sword in his right hand. The background is dark and atmospheric, with a full moon and silhouettes of trees.

BARBARIE

The logo for 'Mitos y Leyendas' is repeated, featuring the text 'Mitos y Leyendas' in a stylized, yellow font with a green outline, set against a background of green, leafy plants.

Mitos
y
Leyendas

Manual Oficial

Staff Mitos y Leyendas

Director Creativo:
Iván Cardemil

Director de Arte:
Isabel Espinoza

Producción Gráfica:
Juan Carlos Molina

Reglas y Habilidades:
José Luis Muñoz
Conrado Aciáres

Desarrollo:
Conrado Aciáres, Jorge Gómez, Miguel Ortiz,
Javier Rivera, Mauricio Robles

Libro de Reglas:
Miguel Ortiz, Javier Rivera

Editor Gráfico:
Gonzálo Ordoñez

Textos Referenciales y Edición:
José Luis Flores

Ilustradores:
Dario Díaz, Andrés Silva, Carolina Eade, Carlos Herrera,
Romulo Aramburu, Catalina Ahumada, Maca Sainz,
Guillermo Ahumada, Sergio Lantadilla, Joaquín Zamora,
Chamán, Gabriel Rodríguez, Genzo,
Peggo, Mauricio Herrera, Pablo Santander, Paulo Toledo,
Juan Vásquez, Venus Astudillo, Waldo Retamales.

Playtesting:
Sergio Castro, Marcelo Lamilla, Sebastián Pinto, Alberto Montt,
Juan Medina, Carlos Gómez, Alejandra Benavides, José Urra,
Jackson Iribarren, Paola Alvear, Marcelo Alvarez, César Zapata.

RESUMEN DEL TURNO

1. Agrupación

Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo de la fase.
Todas las cartas vuelven a su posición original.

2. Vigilia

Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo de la fase.
El jugador activo puede jugar una carta Oro desde su Mano.
El jugador activo puede jugar una o más cartas de Aliado, Arma, Tótem o Talismán de su Mano, o utilizar habilidades.

3. Batalla Mitológica

A. Ataque

Los Aliados en la Línea de Defensa del jugador activo pueden ser declarados atacantes, para esto deben moverse a la Línea de Ataque del jugador activo.
Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo de la Fase de Batalla Mitológica o del Paso de Ataque.

B. Bloqueo

Los Aliados en la Línea de Defensa del jugador defensor pueden ser declarados bloqueadores. El bloqueo se realiza uno contra uno.
Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo del Paso de Bloqueo.

C. Guerra de Talismanes

Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo del Paso de Guerra de Talismanes.
Comenzando por el jugador defensor, se pueden jugar Talismanes y utilizar habilidades.

D. Asignación de Daño

Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo del Paso de Asignación de Daño.
Calcula el daño hecho a los Aliados y al Mazo Castillo. Destruye todos los Aliados que hayan recibido daño igual a su Fuerza.

4. Fase Final

Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo de la Fase Final.
Todos los efectos que duran hasta la Fase Final concluyen.
El jugador activo roba una carta y termina su turno.



ÍNDICE

Prefacio	2
Libro de Reglas Mazo Iniciático	2
Libro de Reglas Mazo Avanzado	3
Documento Actualizado de Reglas	3
Introducción	4
Conceptos Importantes	5
Tipos de Cartas	5
Coste de Oro	9
Fuerza	9
Raza	9
Preparando el Juego	10
El Campo de Batalla	10
Esquema del Campo de Batalla	12
¿Quién parte primero?	13
La Mano Inicial	13
Resumen	14
Jugando Mitos y Leyendas	15
Comienzo del Turno	15
Agrupación	15
Vigilia	16
Batalla Mitológica	17
Fase Final	23
Ganar una partida	23
Otras Reglas Importantes	23
Nuevas Habilidades Especiales	23
Jugar Cartas desde tu Mazo Castillo, Cementerio o Zona de Destierro	26
Tipos de Habilidades	27
Tipos de Efectos	29
La Zona de Efectos Permanentes	31
Glosario	32
Contactos	36





PREFACIO

Si nunca has jugado con cartas de estrategia...

La mejor manera de aprender es a través de un amigo que ya sepa jugar. Si ninguno de tus amigos juega Mitos y Leyendas, te recomendamos que adquieras el Mazo Inicial, el cual contiene todas las reglas necesarias para aprender.

Si ya has jugado con otras cartas de estrategia...

Este Libro de Reglas contiene todo lo necesario para que aprendas a jugar Mitos y Leyendas. Practica un par de veces con este mazo y conoce con este Libro de Reglas todos los conceptos básicos de Mitos y Leyendas. Luego de esta experiencia, podrás comprar algunos sobres para perfeccionar la estrategia de este mazo.

Si has jugado antes Mitos y Leyendas...

Este Libro de Reglas describe un juego simplificado para nuevos jugadores. No te asustes si no encuentras un par de reglas. Éstas se encuentran en el Documento Actualizado de Reglas, que contiene todas las de juego avanzado. Te recomendamos revisar las nuevas reglas de Barbarie en la sección Nuevas Habilidades Especiales al final de este manual.

Libro de Reglas Mazo Inicial

Contiene todo lo necesario para que un jugador nuevo de Mitos y Leyendas pueda aprender. El Libro de Reglas del Mazo Inicial es una ayuda para todos ellos.

Libro de Reglas Mazo Avanzado

El Libro de Reglas del Mazo Avanzado Barbarie contiene todas las reglas básicas necesarias para jugar una partida de Mitos y Leyendas. Las 50 cartas que contiene el mazo están diseñadas para ser utilizadas entre ellas.

Documento Actualizado de Reglas

Es una herramienta diseñada especialmente para resolver dudas de juego. Se actualiza mensualmente y contiene todas las demás reglas y conceptos de Mitos y Leyendas que no están contenidos en este Libro de Reglas. El Documento Actualizado de Reglas puede ser descargado gratuitamente en nuestro sitio web www.myl-online.com





INTRODUCCIÓN

Muchos juegos de cartas tienen sólo un mazo que nunca cambia, pero un juego de cartas coleccionables (o JCC) funciona de manera diferente. En un JCC, tú personalizas tu mazo usando cartas de tu colección. En Mitos y Leyendas eres un poderoso señor de la guerra que está en constante lucha con reinos vecinos. Tienes la misión de defender tu Castillo de los ataques de tus oponentes, generando recursos para poder comprar los servicios de poderosos Aliados, que acudirán a la defensa de tu Castillo.

Las cartas de cada jugador incluidas en su Mazo Castillo, como Aliados, Armas, Talismanes, Tótem y Otros, son la representación de la fortaleza que defiendes.

En el turno de cada jugador, éstos distribuyen sus riquezas (representadas por cartas llamadas Oros) con las que pueden contratar los servicios de poderosos Aliados, junto a otros elementos que le ayudarán a proteger su Castillo. Es en el turno de un jugador donde debe decidir si atacará a su oponente o prefiere esperar por una mejor oportunidad.

Si se realiza un ataque, los Aliados de cada jugador se enfrentan en un combate, donde sólo prevalece el más fuerte. Aquellos Aliados que han derrotado a los que trataban de defender infligen daño al Castillo oponente, debilitándolo progresivamente. A medida que el juego avanza, poderosos Aliados acudirán a la defensa de tu Castillo, y la derrota de tu oponente estará cada vez más cerca. Si logras derrotar el Castillo de tu oponente, ¡eres el vencedor!



CONCEPTOS IMPORTANTES

Tipos de Cartas

Mitos y Leyendas tiene cinco tipos de cartas: Oro, Aliado, Talismán, Tótem y Arma. Cada una de ellas posee características especiales, las que te serán de gran ayuda en la construcción de tu Mazo:



Oros

Los utilizas para pagar el coste de todas las demás cartas de tu Mazo Castillo. Pueden reconocerse por el ícono dorado en la parte superior derecha. Los Oros son las únicas cartas que no poseen un número en este lugar.

Existen dos tipos de cartas: Los

Oros Normales, que son aquellos que no poseen una caja de texto, por lo tanto, no tienen habilidad; y los Oros Especiales, que sí la tienen.

Existe además un tipo de Oro que se genera por las habilidades de otras cartas. Estos Oros se denominan Oros Generados.

Los Oros no tienen coste.

1. Ícono Dorado
2. Nombre de la Carta
3. Texto de Juego (sólo en el caso de un Oro Especial)
4. Texto Épico
5. Símbolo de Frecuencia (sólo en el caso de un Oro Especial)
6. Número de Coleccionista
7. Ilustrador





Aliados

Son los guerreros que defienden tu Mazo Castillo y que luchan contra los Aliados de tu oponente. Pueden reconocerse por el ícono de Fuerza, ubicado en la parte superior izquierda de la carta.

1. Coste de Oro
2. Icono de Fuerza
3. Texto de Juego
4. Símbolo de Frecuencia
5. Número de Coleccionista
6. Nombre de la Carta
7. Texto Épico
8. Raza
9. Ilustrador



1. Coste de Oro
2. Texto de Juego
3. Símbolo de Frecuencia
4. Número de Coleccionista
5. Nombre de la Carta
6. Texto Épico
7. Icono de Tipo de Carta
8. Ilustrador

Talismanes

Son un tipo de carta que posee habilidades específicas y que tienen una duración establecida. Los Talismanes, una vez cumplida su habilidad, son enviados al Cementerio. Se reconocen porque tienen escrito "Talismán" en la parte superior izquierda de la carta.



Tótem

Son objetos de gran poder que te ayudan (o perjudican) durante el transcurso de la partida. Se reconocen porque tienen escrito "Tótem" la parte superior izquierda de la carta.



1. Coste de Oro
2. Texto de Juego
3. Símbolo de Frecuencia
4. Número de Coleccionista
5. Nombre de la Carta
6. Texto Épico
7. Icono de Tipo de Carta
8. Ilustrador





Arma

Éstas modifican los poderes especiales de los Aliados, otorgándole nuevas habilidades o aumentando o disminuyendo su Fuerza. Se juegan debajo de Aliados que ya están en juego y una vez jugada no puede ser cambiada de portador. Si el Aliado portador sale del juego, el Arma sigue el destino del Aliado. Por ejemplo, si el Aliado portador es destruido, el Arma es enviada al Cementerio junto con el Aliado. Se reconocen porque tienen escrito "Arma" en la parte superior izquierda de la carta.



Nota: A menos que se indique lo contrario, las Armas se pueden jugar en cualquier Aliado, sea tuyo o de tu oponente.

1. Coste de Oro
2. Texto de Texto
3. Símbolo de Frecuencia
4. Número de Coleccionista
5. Nombre de la Carta
6. Texto Épico
7. Icono de Tipo de Carta.
8. Ilustrador

Coste de Oro

Todas las cartas, exceptuando los Oros, tienen un Coste de Oro. Este coste está relacionado con la cantidad de Oros que debes pagar para jugar la carta. Para ello, sólo tienes que mover tantos Oros como Coste de Oro tenga desde tu Reserva de Oro hacia tu Zona de Oro Pagado. En la sección **Jugando Mitos y Leyendas** podrás encontrar más información al respecto.

Fuerza

Característica exclusiva de los Aliados que tiene varios propósitos: por un lado, sirve para determinar qué Aliado sobrevive en un combate, pero también es la cantidad de daño que hacen los Aliados al Mazo Castillo. Cuando un Aliado hace daño de combate a un Mazo Castillo, tu oponente debe enviar desde la parte superior de su Mazo Castillo a su Cementerio tantas cartas como Fuerza tenga ese Aliado. Si no tienes cartas en el Mazo Castillo, ¡pierde la partida!

Raza

La raza es una característica especial de los Aliados, que hace que los de una misma raza funcionen mejor en conjunto que por separado. No es requisito tener Aliados de una misma raza en tu Mazo Castillo, pero puedes recibir muchos beneficios al hacerlo. La raza de un Aliado puede identificarse en la esquina superior izquierda de la carta, debajo del ícono de Fuerza.

En Barbarie, existen seis razas disponibles:
·Caballero ·Dragón ·Héroe ·Sombra ·Eterno ·Desafiante.





PREPARANDO EL JUEGO

Para una partida de Mitos y Leyendas, sólo necesitas que tú y tu oponente traigan su Mazo Castillo.

El Campo de Batalla

Es el lugar donde ocurren los combates contra tu oponente. Cada carta de tu Mazo Castillo debe ser ubicada en un lugar específico dentro del Campo de Batalla. Esta área está dividida en varias partes, cada una de las cuales cumple una función específica.

Mazo Castillo

Coloca tu Mazo Castillo a la izquierda del Campo de Batalla.

Cumple dos funciones: En primer lugar, es de donde robas las cartas en cada uno de tus turnos; y en segundo lugar, es donde te debes proteger de los ataques de tu oponente, ya que representa la resistencia de tu Castillo. Si te quedas sin cartas en el Mazo Castillo, pierdes la partida.

Línea de Defensa

Ubicada a la derecha de tu Mazo Castillo, éste es el lugar donde pones en juego a tus Aliados. Colocados uno al lado de otro, los Aliados en esta área son los únicos que pueden defenderte de los ataques del oponente.

Línea de Ataque

Ubicada delante de la Línea de Defensa, es el lugar hacia donde mueves los Aliados que atacarán a tu oponente. Esta acción se llama *Paso de Ataque*, y es parte de la Batalla Mitológica.

Línea de Apoyo

Esta área está ubicada detrás de la Línea de Defensa, y es el lugar donde pones en juego tus cartas de Tótem, Armas Maquinarias y otras cartas.

Reserva de Oro

Ubicada detrás de tu Mazo Castillo, es el área donde almacenas el Oro que no has usado. En cada uno de tus turnos, puedes elegir una carta de Oro de tu Mano y ponerla en juego en tu Reserva de Oro, pero sólo como la primera carta que juegas en tu Fase de Vigilia.

Todas las demás cartas deben ser jugadas pagando su coste, usando el Oro que tengas en tu Reserva de Oro.

Zona de Oro Pagado

Esta área está ubicada delante de tu Mazo Castillo. Cada vez que pagues el Coste de Oro de una de tus cartas, debes mover la misma cantidad de Oros desde tu Reserva de Oro hacia tu Zona de Oro Pagado.

Los Oros que están en tu Zona de Oro Pagado permanecen en esa zona hasta tu siguiente Fase de Agrupación.





Cementerio

Ubicado a la izquierda de tu Mazo Castillo, es el área donde colocas todas las cartas que son descartadas de tu mano, destruidas, o los Talismanes ya jugados. Estas cartas permanecen aquí mientras dure la partida, ya que no puedes jugarlas si están en tu Cementerio (salvo que una carta especifique lo contrario).

Las cartas del Cementerio se colocan boca arriba, de manera que todos los jugadores puedan observarlas. Además, todas las cartas que botes de tu Mazo Castillo son colocadas en esta área.

Zona de Destierro

Detrás del Cementerio está la zona a donde llevas las cartas que por una habilidad son desterradas del juego. Esto quiere decir que las cartas enviadas acá se consideran removidas del juego, por lo que no pueden ser jugadas (a menos que una carta especifique lo contrario).



Zona de Remoción de Juego

Ubicada delante de tu Cementerio, es la zona donde colocas todas las cartas que son removidas del juego desde cualquier zona de juego. Sólo puedes enviar cartas a esta zona cuando una habilidad específicamente establezca en su texto de juego que esa carta debe ser removida del juego.

¿Quién comienza?

Antes de comenzar, cada jugador busca en su Mazo Castillo una carta de Oro Normal y la coloca en su Reserva de Oro. A esta carta se le denomina Oro Inicial. Luego, cada jugador baraja su respectivo Mazo Castillo. Cada jugador corta el Mazo Castillo del oponente que esté a su izquierda.

Para determinar quién parte primero, se elige un método al azar como tirar una moneda, lanzar dados, etcétera. El jugador que gane en el método elegido tomará el primer turno. Luego, los jugadores vuelven a barajar sus Mazos, y cada jugador corta el Mazo Castillo del oponente que esté a su izquierda.

La Mano Inicial

Cada jugador roba ocho cartas de la parte superior de su Mazo Castillo para formar su Mano Inicial. Comenzando con el que ganó para jugar su primer turno, cada jugador puede barajar su Mano en su Mazo Castillo y robar una carta menos. Esta acción se llama *mulligan*, y puede ser realizada todas las veces necesarias, pero se debe robar una carta menos cada vez que se cambia la Mano Inicial. Una vez





que un jugador ha dejado de hacer mulligan, la posibilidad de hacer mulligan pasa al siguiente jugador y no puede volver a hacer esta acción durante esta partida.

Nota: Cada vez que un Mazo Castillo sea alterado, debe ser barajado por su dueño y cortado por el oponente a su izquierda.

Resumen

- Cada jugador busca en su Mazo Castillo una carta de Oro Normal y la pone en la Reserva de Oro.
- Cada jugador baraja su Mazo Castillo y lo coloca en el Campo de Batalla, y el oponente a la izquierda corta el Mazo Castillo.
- Se elige un método aleatorio para decidir quién parte.
- Cada jugador roba las ocho primeras cartas de su Mazo Castillo.
- Comenzando con el que ganó el primer turno, cada jugador puede elegir barajar su Mano Inicial en su Mazo Castillo, el oponente a la izquierda corta el mazo, y luego el jugador roba la cantidad de cartas que barajó menos una. Una vez terminado este proceso, se da inicio al primer turno de la partida.



JUGANDO MITOS Y LEYENDAS

Cada jugador juega su turno de acuerdo a la siguiente secuencia de fases:

1. Agrupación
2. Vigilia
3. Batalla Mitológica
4. Fase Final

Cuando un jugador finaliza su turno, su oponente juega el siguiente turno, y así sucesivamente. Cuando hay más de un oponente la secuencia de turnos es hacia la derecha.

El Jugador Activo

Es aquél que está jugando su turno. Por lo general, muchas de las acciones explicadas en este Libro de Reglas son realizadas por el jugador activo.

Comienzo del Turno

Cada turno está dividido en cuatro fases, que se juegan una después de la otra. En el primer turno de la partida, el jugador que parte se salta la Fase de Agrupación.

1. Agrupación

En esta fase, todas las cartas que controles vuelven a su posición original. Los Aliados en tu Línea de Ataque vuelven a la Línea de Defensa, y los Oros en tu Zona de Oro Pagado vuelven a tu Reserva de Oro. En la Agrupación sólo puedes jugar cartas que establezcan expresamente que pueden o deben ser





jugadas en esta fase, en el paso para esta acción, el cual está dado al comienzo de dicha fase.

2. Vigilia

Esta es la fase en la que te preparas para la batalla. Posees acciones que puedes realizar si cumples con los requerimientos, como jugar Aliados, Oros, Armas, Talismanes y Tótem. En la Fase de Vigilia, el orden para jugar cartas es el siguiente:

- Al comienzo de la de Vigilia, se pueden jugar cartas y utilizar habilidades que digan "Al comienzo de tu Vigilia".
- El jugador activo puede jugar una Carta Oro desde su Mano.
- El jugador activo puede jugar una o más cartas de Aliado, Arma, Tótem o Talismán, o utilizar habilidades, una a la vez.

Nota: Estas acciones deben realizarse en orden correlativo. Si por alguna razón no realizas alguna de estas acciones en tu Vigilia, no puedes volver atrás para realizarla.

Las habilidades en respuesta a una fase se juegan al comienzo de la misma.

3. Batalla Mitológica

Es en esta fase cuando atacas a tu oponente. Es opcional. La Fase de Batalla Mitológica está dividida en 4 pasos, que deben seguirse en orden correlativo: Ataque, Bloqueo, Guerra de Talismanes y Asignación de Daño.

A. Ataque

El jugador activo declara cuáles de sus Aliados atacarán. Para declarar un Aliado atacante, debes moverlo desde tu Línea de Defensa a tu Línea de Ataque. Sin embargo, sólo puedes declarar Atacantes a los que hayan comenzado el turno bajo tu control, y que no sean Aliados **Guardianes**.





B. Bloqueo

Este paso ocurre una vez que se han declarado los Aliados atacantes. El bloqueo permite a tu oponente elegir a los Aliados que bloquearán el daño de tus atacantes. El Bloqueo siempre es opcional, y sólo pueden ser declarados bloqueadores los Aliados en la Línea de Defensa.

El Bloqueo siempre se realiza uno contra uno; dos Aliados no pueden combinar fuerzas para bloquear el ataque de un Aliado oponente. De la misma manera, un Aliado no puede bloquear a dos Aliados atacantes, a menos que se indique en la habilidad de la carta. La declaración de bloqueo debe hacerse verbalmente. Es decir, tu oponente debe declarar cuáles de sus Aliados bloquearán a tus Aliados atacantes.

C. Guerra de Talismanes

En esta etapa, cualquier jugador puede jugar cartas de Talismán y/o habilidades de cartas en juego.

El jugador defensor tiene la prioridad para jugar estas cartas. Luego de que éste juega un talismán, utiliza una habilidad o decide pasar, el jugador atacante tiene la prioridad para jugar una carta o utilizar una habilidad. Luego, el jugador defensor tiene la prioridad otra vez, y así sucesivamente. Si un jugador decide pasar, puede jugar una carta o usar una habilidad más tarde en la etapa, a menos que el oponente también decida pasar. Si los dos jugadores deciden pasar, termina la Guerra de Talismanes.

Ejemplo: Mauricio ataca a Jorge. Jorge elige a los Aliados bloqueadores. Jorge juega un Talismán. Mauricio usa la habilidad de un Tótem que controla. Jorge juega otro Talismán. Mauricio decide pasar. Jorge también decide pasar, por lo que la Guerra de Talismanes concluye.

Una vez jugado un Talismán, o utilizada una habilidad, los oponentes pueden responder a esta acción jugando cartas o utilizando habilidades que *anulen* a la carta o cancelen la habilidad. Luego, se resuelve el efecto. Una vez finalizado este proceso, se pueden volver a jugar otras cartas.

Si un efecto hace que un Aliado salga de la Línea de Ataque o Línea de Defensa o lo remueve del juego, ese Aliado deja de ser atacante o bloqueador. Recuerda que muchas cartas y habilidades tienen Costes que debes pagar para usarlos, por lo que debes cumplir siempre con los requerimientos que pide la carta.





La Guerra de Talismanes termina cuando ambos jugadores deciden pasar consecutivamente.

D. Asignación de Daño

Es la última etapa de la Batalla Mitológica, en la que determinas cuánto daño recibió tu Mazo Castillo. La asignación de daño se determina por estas simples reglas:

En primer lugar, los Aliados se asignan daño de combate mutuamente.

En segundo lugar, la diferencia de daño entre el Aliado atacante y el Aliado bloqueador se asigna al Mazo Castillo, sólo en el caso de que la Fuerza del Aliado atacante sea mayor a la Fuerza del Aliado bloqueador. En tercer lugar, los Aliados que reciban una cantidad de daño igual a su Fuerza son destruidos. Un Aliado no puede recibir más daño que su Fuerza.

Nota: El daño de combate siempre es un valor numérico de 1 o más. No existe una asignación de daño de combate de 0 o negativa. Por ejemplo, si un Aliado de Fuerza 0 bloquea a otro Aliado de Fuerza 0, ningún Aliado recibe daño de combate, ni tampoco es asignado daño de combate al Mazo Castillo.

Ejemplo de Batalla Mitológica:

A. Ataque

Mauricio elige un Aliado atacante de Fuerza 5 y otro de Fuerza 4 y los mueve a su Línea de Ataque.

B. Bloqueo

Jorge declara un Aliado bloqueador de Fuerza 3 para bloquear al Aliado de Fuerza 5, y decide no bloquear al Aliado de Fuerza 4.



C. Guerra de Talismanes

Como Jorge está defendiendo, tiene la prioridad para comenzar la Guerra de Talismanes:

1. Jorge juega un Talismán que dice “Destruye un Aliado en juego”, y elige destruir el Aliado de Fuerza 5.
2. Mauricio juega un Talismán que dice “Anula una carta oponente”, y decide anular el Talismán de Jorge, evitando que su Aliado sea destruido y enviando el Talismán de Jorge al Cementerio de éste, sin que cumpla su efecto.
3. Mauricio juega un Talismán que dice “Todos tus Aliados en juego ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final”, aumentando la Fuerza de sus Aliados en 1 (Ahora tiene un Aliado de Fuerza 6 y otro de Fuerza 5).
4. Ni Jorge ni Mauricio deciden jugar más cartas, por lo que termina la Guerra de Talismanes.

D. Asignación de Daño

Mauricio, luego de jugar su último Talismán, tiene ahora un Aliado de Fuerza 6 y otro de Fuerza 5. El Aliado de Fuerza 6 está siendo bloqueado por el Aliado de Fuerza 3. La diferencia entre el Aliado de Mauricio y el de Jorge es 3 ($6 - 3 = 3$), por lo que Jorge debe tomar 3 cartas de la parte superior de su Mazo Castillo y colocarlas en su Cementerio, y destruir su Aliado de Fuerza 3, puesto que éste recibió daño igual a su Fuerza. Mauricio tiene otro Aliado que no fue bloqueado, así que Jorge debe tomar las 5 cartas superiores de su Mazo Castillo y colocarlas en su Cementerio.





Jugador A Atacante



Jugador B Defensor



4. Fase Final

Esta es la última etapa antes de finalizar tu turno: Aquí todos los Efectos que duran “hasta la Fase Final” o “hasta el final del turno” concluyen.

Comenzando por el jugador activo, cualquier jugador puede jugar cartas o habilidades que puedan ser jugadas en esta Fase. Recuerda que el momento para jugar las cartas está definido en el mismo texto de juego.

Una vez que todos los jugadores han pasado consecutivamente, el jugador activo roba una carta. Si una vez robada esta carta, este jugador tiene más de ocho cartas, debe descartarse hasta tener 8 cartas. Una vez terminada esta fase, comienza el turno del siguiente jugador, que pasa por las mismas cuatro etapas. Los turnos se van alternando entre los jugadores.

Ganar una Partida

Vences cuando tu oponente se queda sin cartas. ¡El primer jugador en ganar dos de tres partidas es el ganador del juego!

OTRAS REGLAS IMPORTANTES

Nuevas Habilidades Especiales

Barbarie presenta nuevas habilidades especiales.

Relámpago

Una carta con la habilidad de *Relámpago* puede ser jugada al comienzo de cualquier Fase o Paso del juego. Sin embargo, la carta debe seguir





cumpliendo con todos los demás requerimientos, como por ejemplo, ser jugada desde tu mano.

Ejemplo:

Barbarie es un Talismán que dice: "Relámpago.

Busca una carta que no sea Oro en un Mazo Castillo y envíala al Destierro de su dueño". Al tener la habilidad de Relámpago, no estás restringido a jugar la carta sólo en tu Fase de Vigilia o en cualquier Guerra de Talismanes, sino que además puedes jugarla al comienzo de cualquier Fase o Paso del juego, como al Comienzo de tu Agrupación.



Orbe

Una carta con la habilidad de Orbe tiene las siguientes habilidades especiales: Es una carta única. Sólo puede ser afectada por cartas que afecten específicamente a cartas con la habilidad de Orbe. Si un jugador tiene un Orbe en juego, no puede jugar ni ganar el control de otra carta con la habilidad de Orbe.



Ejemplo:

Las Manos de Wotán es un Tótem con la habilidad de Orbe que dice: "Orbe. Cuando entra en juego, cada jugador baraja su Mano en su Mazo Castillo". Al tener la habilidad de Orbe, no puedes tener en tu Mazo Castillo otra carta de nombre Las Manos de Wotán. Tampoco puedes jugar ni ganar el control de otra carta con la habilidad de Orbe. Y finalmente, el Tótem Las Manos de Wotán sólo puede ser afectado por cartas que afecten específicamente a cartas con la habilidad de Orbe.



Inmunidad: "X"

La Inmunidad es una habilidad especial que permite que la carta con Inmunidad no pueda ser afectada por lo que establezca la habilidad de Inmunidad. El texto que sigue a los dos puntos es lo que no puede afectar a la carta con la habilidad de Inmunidad.

Ejemplo:

Teodorico I es un Aliado que dice: "Inmunidad: Talismanes". En este caso, este Aliado no puede ser afectado por Talismanes.





Ejemplo:

Colosos Hititas dice: Se juega en tu Línea de Apoyo, por lo que se entiende que posee la habilidad especial Maquinaria.

Jugar cartas desde tu Mazo Castillo, Cementerio o Zona de Destierro.

Cuando juegues una carta desde tu Mazo Castillo, Cementerio o Zona de Destierro, debes siempre pagar el coste de la carta.



Construcción de Mazos

Tu Mazo Castillo, además de tener exactamente 50 cartas de Mitos y Leyendas, debe cumplir con ciertos requisitos:

• Sólo puedes tener una copia de una carta única o que sea promocional. Sin embargo, puedes tener diferentes cartas únicas o promocionales. Las cartas promocionales se reconocen por el símbolo "PE" en el número de coleccionista.

• Máximo tres copias de cada una de las cartas con el mismo nombre que no sea única o promocional. Este límite también se aplica a las cartas Oro.

Tipos de Habilidades

Existen tres tipos:

Habilidades Activadas: Son aquéllas que requieren del pago de un coste para utilizarlas, siendo el controlador el que paga el coste o declara la acción activadora. Son siempre opcionales y sólo pueden ser utilizadas en Fase de Vigilia de su controlador o en Guerra de Talismanes, a menos que la carta indique lo contrario.



Ejemplos de habilidades activadas: Habilidad de robar dos cartas de El Gran Zeus (Única. Indestructible. En tu Fase de Vigilia, puedes robar hasta 2 cartas.); o la de Cronos (Única. En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 4 Oros para destruir un Aliado oponente. En respuesta a finalizar tu turno, puedes agrupar tus cartas).

activada se identifica por la palabra "Puedes" o por el coste de activación.

Habilidades Disparadas: Se disparan cuando se cumple la condición disparadora, un evento que no depende del controlador de la carta y que dispara la habilidad sin que medie la voluntad de su controlador. Una habilidad disparada se identifica a través de las palabras "Si" o "Cuando".





Un ejemplo es Bárbaros Enfurecidos (Si no tienes otro Aliado Dragón en juego, destruye Bárbaros Enfurecidos al final de este turno) o la de Dragón de Magma (Cuando Dragón de Magma entra en juego, destruye un Aliado oponente).

Habilidades Continuas: Su efecto es constante, las pueden limitar, tanto habilidades de otras cartas y/o condiciones de juego, como la propia habilidad. La manera de identificar una habilidad continua es a través de la palabra “Mientras”, que hace referencia a las condiciones necesarias para que funcione la habilidad. La condición básica para que ésta funcione, es que la carta esté en juego, por lo tanto, se asume que el término “mientras esté en juego” y similares no serán expuestos en el texto de juego.

La cantidad de veces que una habilidad pueda utilizarse está establecida en el texto de juego de la carta. En el caso de las habilidades activadas, puede no estar especificada la cantidad de veces que pueda utilizarse. En esos casos, la habilidad en cuestión puede utilizarse tantas veces como el coste sea pagado.



Nota: Algunas habilidades continuas dejan de funcionar cuando no se cumplen los requerimientos que hacen que la habilidad continua funcione.

Para que una habilidad pueda jugarse, deben cumplirse todos los requisitos establecidos en el texto de juego. Después de esto, una habilidad puede ser utilizada, sin perjuicio de que pueda o no tener efecto. Es decir, las habilidades deben cumplir el 100% de esos requisitos, lo que no implica que se deba cumplir el 100% de sus efectos.

Utilizar:

Utilizar es un término que abarca los tres tipos de habilidades de cartas en juego. Cuando una carta se refiera a “utilizar una habilidad”, se refiere tanto a activar una habilidad, disparar una habilidad o cuando una habilidad continua comienza a funcionar.



Tipos de Efectos

Los efectos son la consecuencia de las habilidades de las cartas. Es recomendable comprender a fondo los distintos tipos de habilidades antes de revisar esta sección.





1. Efectos Dirigidos: Son un tipo de efecto que afecta a cartas específicas, y no a todas las cartas de un Tipo. Un efecto dirigido puede tener muchos objetivos, pero esos objetivos tienen que estar definidos en el texto de juego. Por ejemplo, la habilidad de Dragón de Magma (Cuando entra en juego, destruye un Aliado oponente) tiene un efecto dirigido, ya que si bien puede destruir cualquier Aliado oponente, sólo puede ser uno.

De la misma manera, la habilidad de Aed (Cuando entra en juego, puedes subir a la Mano de tu oponente 2 de sus Aliados) también tiene un efecto dirigido, ya que si bien sube a la Mano 2 Aliados oponentes, esos Aliados tienen que especificarse al momento en que la carta entra en juego.

Cuando se cancela una habilidad con un efecto dirigido, se cancela la totalidad de la habilidad, aunque su efecto tenga más de un objetivo.

2. Efectos Universales: Afectan a todas las cartas en juego, a todas las cartas de un Tipo(s) o a todos los jugadores, zona de juego o fase(s) del juego. Ejemplos de efectos universales son Eolo (Cuando entra en juego, destruye todas las cartas en juego a excepción de Eolo) y Qadesh (Destruye todos los Aliados en juego. Tu oponente puede pagar 5 Oros para anular esta carta).

Los efectos universales no hacen objetivo a las cartas, pero las siguen afectando.

Duración de los Efectos

La duración en tiempo de juego de los efectos es absolutamente variable, dependiendo tanto de lo que indique la carta fuente del efecto como de las condiciones de juego o bien de las habilidades y efectos de otras cartas.

Cumplimiento de los Efectos

Es absolutamente variable. Es decir, los efectos pueden cumplirse en porcentajes del 0% al 100%, dependiendo tanto de lo que indique la carta fuente del efecto como de las condiciones de juego o bien de las habilidades y efectos de otras cartas.

Fuente del Efecto / Objetivo(s) del Efecto
Es la carta cuya habilidad está siendo utilizada con el fin de cumplir dicho efecto.

Objetivo del Efecto es la(s) carta(s) en juego, las carta(s) de un Tipo(s), a uno o más jugadores, zona de juego o fase(s) del juego que está(n) que sería(n) afectada(s) por dicho efecto.

La Fuente del Efecto puede afectarse a sí misma, salvo en el caso de que ésta fuera a perder su habilidad por efecto de sí misma.





GLOSARIO

Absorción: El daño de combate asignado al Mazo Castillo por los Aliados bloqueados por un Aliado con la habilidad de Absorción es 0.

Acción de Juego: Es la utilización de habilidades en juego o la declaración de fases o pasos del juego.

Anulación: Es un tipo de habilidad que debe jugarse al momento en que la carta a anular se está jugando, luego de que se hayan pagado todos sus costes. Al anular una carta, la envías al Cementerio de su dueño, y en el caso de los Talismanes, impides que se resuelvan las habilidades de ese Talismán.

Barajar: Devolver una o más cartas al Mazo Castillo. Si no se especifica, el término barajar se refiere a cartas del Cementerio que se devuelven al Mazo Castillo.

Bloquear: Cada vez que un Aliado bloquea, reduce el daño del atacante un punto por cada punto de Fuerza que tenga el Aliado bloqueador.

Botar: Enviar cartas de la parte superior de tu Mazo Castillo a tu Cementerio. Cada vez que recibes daño, debes enviar esa cantidad desde la parte superior de tu Mazo Castillo a tu Cementerio.

Cancelación: Es la acción de evitar la utilización de una acción de juego. Al cancelar una acción de juego, ninguno de sus efectos se cumple (en el caso de las habilidades), y ninguno de sus pasos se cumple (en el caso de las fases), y ninguna habilidad que se relacione con la acción cancelada puede activarse o dispararse. Al cancelar una fase de juego, se pasa directamente a la siguiente fase. La cancelación debe jugarse al momento en que la acción de juego va a utilizarse, antes de que ésta se resuelva.

Descartar: Habilidad especial que hace que envíes cartas de tu Mano hacia tu Cementerio.

Desterrar: Enviar una carta a la Zona de Destierro.

Destruir: Enviar una carta en juego al Cementerio.

Errante: Habilidad especial de una carta que establece que sólo puedes tener una copia en juego. Si en algún momento del juego llegas a controlar dos o más copias de una carta con la habilidad Errante, remueve esa carta del juego.

Frecuencia: Determina la posibilidad de obtener esa carta en los sobres de superación de Mitos y Leyendas. Un sobre siempre tiene una carta Real (carta con folia especial), tres cartas Cortesano (carta con el símbolo de frecuencia rojo) y siete cartas Vasallo (carta con el símbolo de frecuencia azul).





Fuerza: El ícono de Fuerza de un Aliado determina la cantidad de daño que un Aliado puede infligir en combate, así como su capacidad para bloquear un ataque. Las Armas o las habilidades de cartas pueden aumentar este valor.

Furia: Un Aliado que tiene esta habilidad especial no necesita pasar por una Fase de Agrupación para ser declarado atacante.

Guardián: Un Aliado con esta habilidad no puede ser declarado atacante.

Imbloqueable: Un Aliado con esta habilidad no puede ser bloqueado.

Indestructible: Un Aliado con esta habilidad especial no puede ser destruido en combate, y los efectos de “destruir” no lo afectan.

Inmunidad: La Inmunidad es una habilidad especial que permite que la carta con Inmunidad no pueda ser afectada por lo que establezca la habilidad de Inmunidad. El texto que sigue a los dos puntos es lo que no puede afectar a la carta con la habilidad de Inmunidad.

Maquinaria: Un Arma con esta habilidad especial se juega en tu Línea de Apoyo, y sólo puedes usar sus habilidades si controlas por lo menos un Aliado.

Mercenario: Es una habilidad especial que permite tener más de 3 copias de la carta en el Mazo Castillo.



Orbe: Una carta con la habilidad de Orbe tiene las siguientes habilidades especiales:
Es una carta única.

Sólo puede ser afectada por cartas que afecten específicamente a cartas con la habilidad de Orbe. Si un jugador tiene un Orbe en juego, no puede jugar ni ganar el control de otra carta con la habilidad de Orbe.

Oro Generado: Es un tipo especial de Oro que se produce por habilidades especiales de cartas, y una vez finalizado el turno en que se utilizó la habilidad, desaparece.

Pagar: Cuando pagas un coste, estás cumpliendo con los requerimientos que una carta o habilidad pide para poder jugarse o usar su habilidad. Por lo general, el pago es en Oro, pero a veces tiene otros costes asociados.

Pasar: Ceder la prioridad para jugar cartas o usar habilidades.

Permanente: Un efecto que dura por el resto del juego.

Prevención: Es la acción de evitar el cumplimiento de un efecto sobre un objetivo válido. La prevención debe jugarse al momento en que la carta va a ser afectada, no antes o después, y sólo funciona sobre el efecto específico que afecta al objetivo, y no a los demás efectos u objetivos que pudiera tener la habilidad.





Redirección: Es una acción que permite cambiar el objetivo de un efecto dirigido. Al redirigir el efecto de una habilidad, tomas el control del efecto y puedes usarlo como si tú lo estuvieras jugando.

Robar: Tomar una carta de la parte superior de tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano.

Relámpago: Una carta con la habilidad de *Relámpago* puede ser jugada al comienzo de cualquier Fase o Paso del juego. Sin embargo, la carta debe seguir cumpliendo con todos los demás requerimientos, como por ejemplo, ser jugada desde tu mano.

Set Paralelo: Es una selección de las mejores cartas de una edición determinada, que tienen un tratamiento foil especial, junto con un arreglo de imagen. Estas cartas son más difíciles de conseguir, ya que puedes obtenerlas en uno de cada seis sobres aproximadamente.

CONTACTOS

¿Necesitas Ayuda?

Puedes visitar nuestro sitio web www.myl-online.com para información acerca del juego, estrategias e información de torneos.

¿Comentarios? ¿Sugerencias?

Escríbenos a: Bellavista 044, Providencia
Santiago, Chile
FonoSalo: 600 600 6070 - staffmyl@salocl

