

Reglas completas del JCC Vs. System versión 1.4

Última actualización 9 de febrero de 2005

Introducción

Estas reglas fueron pensadas para ser la última autoridad en el juego competitivo del juego de cartas coleccionables (JCC) del **Vs. System**. Si eres un jugador nuevo, puedes encontrar estas reglas algo intimidantes. Te recomendamos que busques el reglamento básico que está en nuestro sitio web en ude.com/marvel y ude.com/dc.

Este documento está dividido en tabla de contenidos, reglas, glosario, créditos e información de contacto. Las reglas a su vez están divididas en secciones, y algunas reglas individuales están divididas en subreglas. El glosario ofrece las definiciones de los términos usados en las reglas.

Aunque hemos realizado todos los esfuerzos posibles para que estas reglas sean lo más completas posible, puede haber situaciones en las que este documento de reglas no es suficiente para resolver una diferencia en el juego. En dichas situaciones, por favor envíanos un email con tu pregunta de reglas. La información de contacto se encuentra al final de este documento.

Puedes encontrar la versión actualizada de estas reglas en ude.com/rules.

1. Bases del juego

- 100. General
- 101. Comenzando el Juego
- 102. Ganando y Perdiendo
- 103. Regla de Contradicciones
- 104. Valores Negativos o Indefinidos

2. Partes del juego

- 200. General
- 201. Nombre de la Carta
- 202. Versión
- 203. Costes
- 204. Ilustración
- 205. Color de la Carta
- 206. Tipo de Carta
- 207. Código de Expansión
- 208. Texto Legal
- 209. Recuadro de Texto
- 210. Valores de ATK y DEF
- 211. Íconos
- 212. Zonas de Juego
- 213. Contadores
- 214. Prioridad

3. Tipos de Cartas

- 300. General
- 301. Personajes
- 302. Equipo
- 303. Ubicaciones
- 304. Vuelcos de la Trama

4. Secuencia del Turno

- 400. General
- 401. Fase de Robar
- 402. Fase de Construcción
- 403. Paso de Recursos
- 404. Paso de Reclutamiento
- 405. Paso de Formación
- 406. Fase de combate
- 407. Paso de Ataque
- 408. Fase de Recuperación

5. Poderes, Efectos y Modificadores

- 500. Tipos de Poderes
- 501. Poderes de Pago
- 502. Poderes Disparados
- 503. Poderes Continuos
- 504. Efectos
- 505. Jugando Efectos
- 506. Efectos Disparados
- 507. Efectos Basados en el Juego
- 508. Resolviendo Efectos
- 509. Negando Efectos
- 510. Volteando Ubicaciones
- 511. Tipos de Modificadores
- 512. Modificadores de Un Solo Uso
- 513. Modificadores Continuos
- 514. Interacción de Modificadores
- 515. Orden de Llegada de los Modificadores

6. Atacando

- 600. General
- 601. Proponiendo un Ataque
- 602. Subpaso de Ataque

7. Reglas adicionales

- 700. Cambiando el Control de los Objetos
- 701. Características
- 702. Aturdiendo Personajes
- 703. Acciones Simultáneas
- 704. Repeticiones y la Regla de Infinitud
- 705. Regla de Unicidad
- 706. Posición
- 707. Palabras Clave

Glosario

Créditos

¿Preguntas?

1. Bases del Juego

100. General

- 100.1 Estas reglas de juego se usan para juegos que involucran a dos o más jugadores.
- 100.2 Los jugadores de torneos deben seguir estas reglas además de la política de torneos delineada en el sitio web oficial de UDE en ude.com/policy.
- 100.3 Los jugadores deben asegurarse que están jugando usando los textos más actualizados de las cartas. El texto más actualizado puede encontrarse en el documento de Referencia Oficial de Cartas que puede encontrarse en ude.com/rules.

101. Comenzando el Juego

- 101.1 Cada jugador necesitará un mazo de al menos 60 cartas, alguna manera de llevar la cuenta de su total de puntos de resistencia, algunos objetos pequeños para representar contadores en el juego, y algo para representar un marcador de iniciativa. Los mazos no tienen un límite máximo de cartas.
- 101.2 Al comienzo del juego, el mazo de un jugador puede tener sólo 4 copias de cualquier carta con el mismo nombre. Esto se conoce como la regla de "cuatro por mazo". Existen dos excepciones a esta regla:
 - 101.2a Un mazo puede incluir hasta cuatro copias de cada versión diferente de una carta.
 - 101.2b Un mazo puede incluir cualquier cantidad de cartas de Ejército.
- 101.3 Los jugadores deben usar un método aleatorio para determinar quién elige el jugador que comenzará el juego con la iniciativa.
- 101.4 Los torneos siguen un conjunto de reglas específico para la construcción de mazos. Las reglas para la construcción de mazos están delineadas en las Políticas de Torneo: **Vs. System JCC** (Apéndice B), documento ubicado en ude.com/policy. Estas reglas para la construcción de mazos pueden ser diferentes a las que figuran en las Reglas Completas. Si éste es el caso, aquellas reglas tienen prioridad durante el torneo.
- 101.5 Cada jugador comienza el juego con cuatro cartas en su mano y 50 puntos de resistencia, que representan la integridad total de su equipo.

101.6 Una vez por juego, luego de que cada jugador tiene una mano inicial de cuatro cartas, pero antes del comienzo del primer turno, cada jugador puede colocar sus cuatro cartas iniciales debajo de su mazo en cualquier orden y robar cuatro nuevas cartas. A esto se le llama “la regla de mulligan”. El jugador que comenzará el juego con la iniciativa decide primero si hace o no mulligan, y luego deciden cada uno de los otros jugadores en sentido horario.

102. Ganando y Perdiendo

102.1 Cuando queda sólo un jugador en el juego, ése jugador gana.

102.2 Cuando un jugador gana el juego, todos los jugadores aún en juego lo pierden.

***Ejemplo:** El Sueño de Xavier dice: "Cuando hay tres contadores de sueño en El Sueño de Xavier, ganas el juego". Si un jugador gana el juego, el resto de los jugadores lo pierde.*

102.3 Un jugador que pierde el juego sale de éste. Todos los objetos que posee ese jugador son removidos del juego. Cualquier efecto que ese jugador controle en la cadena no son tenidos en cuenta por las reglas del juego. Los objetos que ese jugador controla pero no le pertenecen vuelven a su último controlador. Los modificadores continuos de objetos y efectos que ese jugador controlaba ya no se aplican. Esta regla es una excepción a la regla 505.4 y a la regla 513.2b.

102.4 En la verificación de los puntos de resistencia durante la fase de recuperación, un jugador con 0 o menos puntos de resistencia puede perder el juego, y por lo tanto ser removido de éste. (Ver la regla 408.2a.)

102.5 Un jugador puede conceder el juego en cualquier momento. El jugador que concede se va voluntariamente del juego en curso, y luego pierde el juego.

102.6 Un jugador no pierde el juego si no puede robar cartas.

103. Regla de Contradicciones

103.1 Si el texto de una carta contradice las reglas delineadas en las reglas completas, el texto de la carta sustituye a éstas. El texto de una carta reemplaza a las reglas sólo cuando lo dice explícitamente.

***Ejemplo:** Nightcrawler, Kurt Wagner dice "Mientras Nightcrawler está atacando, no puede ser aturdido". El controlador de Nightcrawler ataca a un Nightcrawler, Kurt Wagner oponente. Normalmente, esto resultaría en que ambos quedaran aturdidos; sin embargo, el texto de la carta sustituye las reglas de combate y el Nightcrawler atacante no queda aturdido.*

Ejemplo: Las reglas dicen: "701.12a Un personaje aturdido no puede ser preparado". Radiación Cósmica dice: "Prepara cualquier número de personajes de los Fantastic Four que controles". La Radiación Cósmica no puede preparar a un personaje aturdido porque Radiación Cósmica no dice explícitamente que reemplaza a esta regla.

- 103.2 Si un modificador o regla establece que <algo> no puede suceder, y otro modificador o regla intenta hacer que ese mismo <algo> suceda, el modificador o regla "no puede" siempre reemplazará el modificador o regla "puede", independientemente del orden de llegada o dependencias. Los modificadores y reglas "no puede" no son modificadores de reemplazo. Un evento que no puede suceder nunca sucede y no puede ser reemplazado.

Ejemplo: Quemando Neumáticos dice: "El personaje objetivo que controlas tiene refuerzo este turno". Cegado de Costado dice: "El personaje objetivo pierde refuerzo y no puede tener refuerzo este turno". Un personaje afectado primero por Cegado de Costado y luego por Quemando Neumáticos, no obtendrá refuerzo este turno.

Ejemplo: Mystique dice: "Si Mystique causará daño de traspaso a un oponente, ese oponente pierde 5 de resistencia en vez de eso". Beso Paralizante dice: "Los atacantes no causan daño de traspaso al atacar a personajes de Internados de Arkham este turno". Mystique está atacando a un personaje Internados de Arkham. Cualquier daño de traspaso que haga mientras Beso Paralizante esté en efecto no sucede, ya que no puede hacer daño de traspaso. El reemplazo de Mystique no tendrá oportunidad de reemplazar la pérdida de resistencia por traspaso antes de que el modificador de Beso Paralizante lo prevenga.

Ejemplo: Las reglas dicen: "701.12a Un personaje aturdido no puede ser preparado". Radiación Cósmica dice: "Prepara cualquier número de personajes de los Fantastic Four que controles". La Radiación Cósmica no puede preparar a un personaje aturdido porque las reglas dicen que los personajes aturdidos no pueden ser preparados.

104. Valores Negativos o Indefinidos

- 104.1 Los números negativos en el **Vs. System** sólo se usan para aumentar o disminuir valores y para comparar totales de puntos de resistencia a otros totales de puntos de resistencia. Un efecto o modificador que necesita determinar un valor negativo siempre trata a ese valor como 0, salvo que siga cambiando ese valor o, sólo en el caso de totales de puntos de resistencia, lo compare con otro total de puntos de resistencia.

Ejemplo: Tierra Salvaje dice, "Activar >>> El atacante objetivo de la Hermandad que controles recibe +1 ATK y -1 DEF para este ataque por cada recurso que controles". El controlador de Tierra Salvaje usa este

poder de pago sobre Toad mientras controla tres recursos. Toad tenía 3 ATK/2 DEF y ahora tiene 5 ATK/0 DEF, excepto para seguir cambiando su DEF. Para seguir cambiando su DEF, la DEF de Toad es -1.

104.2 El ATK de un atacante en equipo que sea 0 o menos se considera 0 para combinarlo con el ATK de otros atacantes en equipo. (Ver la regla 602.5.)

104.3 Los valores indefinidos que serían numéricos valen 0.

2. Partes del Juego

200. General

200.1 Esta sección define las reglas para las partes de una carta y zonas de juego.

201. Nombre de la Carta

201.1 El nombre de una carta figura en la parte superior de la misma. Siempre que un efecto o modificador se refiera al nombre de la carta que lo produce, sólo se refiere a la carta que puso el efecto en la cadena o cuyo texto produjo el modificador, y no a cualquier otra instancia de esa carta. Siempre que un efecto o modificador se refiera al control de un nombre de una carta, se está refiriendo a un objeto con el nombre de esa carta. (Ver también "Considerado" en el Glosario).

201.2 Algunas cartas de personaje tienen el símbolo <> detrás del nombre, seguido de texto. Estos personajes tienen una identidad. El formato de nombre para esos personajes es nombre <> identidad. La identidad de un personaje se ignora al determinar si ese personaje es único.

202. Versión

202.1 El texto que aparece debajo del nombre de la carta es la versión de esa carta.

202.2 La versión puede o bien identificar unívocamente a esa carta, o bien ser la palabra clave Ejército. (Ver la regla 202.4.)

202.3 Si un efecto se refiere al nombre de una carta, distinto del nombre de la carta que produce el efecto, sin referirse al nombre de la versión de una carta, el efecto se refiere a todas las versiones de esa carta.

***Ejemplo:** Doom-Bot, Ejército dice "Activar >>> Prepara el Dr. Doom objetivo". Este poder de pago puede hacer objetivo a Dr. Doom, Genio Diabólico; Dr. Doom, Victor Von Doom; o Dr. Doom, Señor de Latveria, ya que Doom-Bot no especifica una versión. Esto no puede preparar a Doomstadt o a Kristoff von Doom, porque ninguno de ellos se llama "Dr. Doom."*

202.4 "Ejército" es tanto una versión como una palabra clave con un significado específico. Los personajes de versión "Ejército" no están limitados a la "regla de cuatro por mazo". (Ver la regla 101.2b.)

202.4a Los personajes de versión "Ejército" no tienen la característica "único". Las reglas para resolver efectos de reclutamiento que verifican unicidad (ver las reglas 508.3b y 705.1) no se aplican al resolver efectos de reclutamiento de Ejército.

202.5 Un efecto que se refiere a una versión sin referirse al nombre de una carta se refiere a todas las cartas con esa versión.

203. Costes

203.1 Los costes de juegos expresados en números en el **Vs. System** son siempre integrales positivos o 0. Los costes nunca pueden ser negativos. Un coste de 0 igual debe ser pagado. Tener un coste de 0 no juega automáticamente una carta o un efecto.

203.2 Si un efecto o modificador busca el coste de una carta, usará el valor impreso en la esquina superior izquierda de la carta.

203.3 Un jugador no puede pagar un coste a menos que ese jugador tenga los materiales disponibles para pagarlo.

***Ejemplo:** Storm dice "Pagar 2 puntos de resistencia >>> Los personajes que controlan tus oponentes pierden vuelo este turno". Un jugador con resistencia -2 no puede pagar este coste, ya que no tiene la resistencia disponible para pagarlo.*

203.4 Costes de Reclutamiento

203.4a Los costes de reclutamiento aparecen en la esquina superior izquierda de las cartas de equipo y personaje. Los costes de reclutamiento están en dorado.

203.4b Los costes de reclutamiento requieren pagos de la cantidad total de puntos de recurso en la reserva de recursos de un jugador de ese turno.

203.4c Las cartas con costes de reclutamiento sólo pueden ser jugadas durante el paso de reclutamiento. (Ver la regla 404.)

203.5 Costes de Umbral

203.5a Los costes de umbral aparecen en la esquina superior izquierda de las cartas de ubicación y vuelco de la trama. Los costes de umbral están en plateado.

203.5b Los costes de umbral verifican el número de coste de umbral contra el total de recursos de un jugador en su hilera de recursos. Si la cantidad total de recursos es igual o mayor que el coste de umbral, el coste puede ser cubierto. Cubrir un coste de umbral no remueve puntos de recurso de la reserva de recursos de un jugador.

203.5c Los costes de umbral siguen siendo costes y deben ser satisfechos para poder jugar los efectos que los poseen. (Ver la regla 505.)

203.6 Costes de Poderes de Pago

203.6a Los costes de los poderes de pago aparecen a la izquierda de un poder de pago, antes de la flecha. Están impresos del color normal del texto. Algunos costes de poderes de pago incluyen la palabra "Activar". Los poderes que tienen dichos costes se llaman "poderes activados" (ver la regla 500.3a). Todos los costes de poderes de pago son una acción, una secuencia de acciones, costes en puntos de recurso, y/o costes de resistencia.

203.6b Si un coste de poder de pago requiere que se lleven a cabo acciones, pueden ser hechas en cualquier orden que permita que se hagan todas las acciones. Si no todas las acciones listadas pueden realizarse, el coste no puede ser pagado, y el poder no puede ser jugado legalmente.

203.7 Costes en Resoluciones

203.7a Algunos poderes piden que se "pague" resistencia o puntos de recurso como parte de sus efectos, durante la resolución. Algunos modificadores de reemplaza piden que se "pague" resistencia en vez de hacer alguna otra acción. Estos también son costes.

203.7b Perder resistencia nunca es un coste. Pagar resistencia lleva a una pérdida de resistencia, y no viceversa.

203.8 Las acciones que se realizan para pagar costes no pueden ser reemplazadas. Si un modificador de reemplazo intenta reemplazar una parte de o todo un coste, nada de ese coste es reemplazado.

***Ejemplo:** Tim Drake <> Robin, Joven Detective dice "Si un atacante de equipo que controlas fuera a ser aturdido, en vez de eso puedes aturdir a otro atacante de equipo". Un atacante en equipo que controlas con evasión no puede reemplazar el coste de evasión de "Aturde a este personaje" con el modificador de reemplazo del poder de Tim Drake. Para usar la evasión del*

personaje, debes aturdir a ese personaje particular y no puedes "redireccionar" el aturdimiento a otro atacante en equipo que controlas.

203.8a Algunos efectos tienen un coste alternativo. Estos no son modificadores de reemplazo del coste original, sino un coste alternativo que puede ser pagado en vez de pagar el coste original. Los costes alternativos pueden ser identificados por las palabras "en lugar de" o "en vez de".

204. Ilustración

204.1 La ilustración es una parte de la ambientación de la carta y no tiene efecto en el juego. Una ilustración mostrando una característica del juego como vuelo no le otorga esa característica al personaje.

204.2 Cada carta tiene un crédito de la ilustración debajo del arte. El crédito de la ilustración no tiene efecto en el juego.

205. Color de la Carta

205.1 El tipo de una carta determina su color. Las cartas rojas o negras son cartas de personaje, las cartas azules con cartas de vuelcos de la trama, las cartas verdes son cartas de ubicación, y las cartas grises son cartas de equipo.

205.2 El color de la carta es un recordatorio visual del tipo de carta. El color de una carta no tiene efecto en el juego.

206. Tipo de Carta

206.1 El tipo de una carta está impreso verticalmente en el costado izquierda de la carta. Cada carta, con la excepción de las cartas de personaje, tiene su tipo de carta mostrado en la línea de tipo de carta. Las cartas de personaje tienen sus afiliaciones de equipo mostradas en su línea de tipo de carta. Algunos personajes no tienen afiliación de equipo y no tienen nada escrito en la línea de tipo de carta. (Ver también la sección 3.)

206.1a Las cartas de personaje pueden tener afiliaciones de equipo impresas en su área de tipo de carta. Las afiliaciones de equipo permiten a los personajes atacar en equipo y reforzar. (Ver las reglas 601.5 y 701.10a.)

207. Código de Expansión

207.1 El código de expansión es una abreviación de tres letras del nombre de la colección a la cual pertenece la carta. Esta abreviación de tres letras está seguida por el número de la carta en la colección. Ni la abreviación de la expansión ni el número en la colección tienen efecto en el juego.

207.2 Una carta también puede tener el símbolo de primera edición si es de la primera impresión de una colección. El símbolo de primera edición no tiene efecto en el juego.

207.3 El color del código de la expansión marca la rareza de la carta en la colección. Este color no tiene un efecto en el juego.

208. Texto Legal

208.1 Cada carta oficial del **Vs. System** tiene el texto de derechos legales ubicado en la parte inferior de la carta al lado del texto de la expansión. El texto de derechos legales no tiene efecto en el juego.

208.2 Además del texto legal, cada carta tiene un logo de marca específico en la esquina superior derecha. Este logo no tiene un efecto en el juego.

208.3 Un logo premium de seguridad con la forma de una letra "e" se encuentra en la esquina inferior derecha de todas las cartas oficiales. No tiene efecto en el juego.

209. Recuadro de Texto

209.1 El recuadro de texto de la carta es donde está escrito el texto de la carta. El texto de la carta incluye, pero no está limitado a, poderes, palabras clave y algunas características, como único y continuo. Saltos de párrafo en el texto normalmente marcan un nuevo poder; sin embargo, algunos poderes representados por una palabra clave pueden estar agrupados para ahorrar algo de espacio.

209.2 El texto recordatorio es texto en cursiva y entre paréntesis, y normalmente se encuentra después de una palabra clave o una sección particularmente complicada de texto de juego. El texto recordatorio sirve para aclarar el texto de la carta y no tiene en sí mismo efecto en el juego más allá de recordar a los jugadores cómo funciona el texto.

209.3 El texto de ambientación es texto en cursiva debajo del texto de juego y no tiene efecto en el juego.

209.4 Una carta, Mundo Bizarro, tiene "texto misterioso" en su recuadro de texto. Este texto cambia con el lanzamiento de cada nueva expansión el día en que la nueva expansión es legal en torneos, y puede encontrarse en www.bizarroworld.com o en la versión más actualizada del Documento Oficial de Referencia de Cartas (ver 100.3).

210. Valores de Ataque y Defensa

210.1 Si hay números en la esquina inferior izquierda de una carta, ellos representan el valor de ataque (ATK) y defensa (DEF) de un personaje. El número al lado del símbolo de relámpago es el ATK impreso. El número al lado del símbolo de escudo es la DEF impresa.

211. Íconos

211.1 Las cartas pueden tener una cantidad de íconos en el lado inferior izquierdo. Los íconos son recordatorios gráficos de características de palabra clave, como vuelo, alcance y continuo. Vuelo y alcance, aunque son características de palabra clave, no aparecen en el recuadro de texto de un personaje que tiene una o ambas características impresas; sólo aparecen en la carta como el ícono apropiado.

211.2 Si un efecto remueve una característica, también remueve cualquier ícono asociado a esa característica. Si un efecto agrega una característica, también agrega el ícono asociado a esa característica, si existe.

212. Zonas de Juego

212.1 General

212.1a Hay seis zonas en el juego. Cada zona de juego existe incluso si no hay cartas u objetos en ella.

212.1b Si una carta u objeto cambia de zona, ya no es el mismo objeto, y cualquier modificador que lo afectaba en la zona previa no sigue afectándolo en la nueva zona, a menos que lo especifique o que también se aplique a objetos en la nueva zona. Un objeto que cambia de controlador dentro de la misma zona es el mismo objeto. (Ver la regla 700.3.)

212.1c Si una carta cambia de zona a una mano, montón de KO, mazo o zona de removido del juego, va a la versión de su propietario de esa zona.

212.2 Zona del Mazo

212.2a La zona del mazo representa el área de juego donde los jugadores colocan sus mazos. Cada jugador tiene una zona del mazo.

212.2b La zona del mazo no es información pública. Ningún jugador puede mirar su propio mazo o el de un oponente. La cantidad de cartas en el mazo de un jugador es información pública. Los jugadores no pueden alterar el orden de las cartas en su zona del mazo.

212.2c Si un modificador pone dos o más cartas en la parte superior o inferior del mazo al mismo tiempo, el propietario de esas cartas puede

colocarlas en cualquier orden. El propietario de dicho mazo no debe revelar el orden en el cual las cartas van a su mazo.

212.3 Zona de la Mano

212.3a La zona de la mano representa las cartas en la mano de un jugador. Cada jugador tiene una zona de la mano.

212.3b La zona de la mano no es información pública, pero un jugador puede mirar las cartas en su zona de la mano en cualquier momento. La cantidad de cartas en la mano de un jugador es información pública.

212.4 Zona del Montón de KO

212.4a El montón de KO representa el área de juego donde los jugadores colocan las cartas que han sido noqueadas (KO) o descartadas, las cartas de vuelco de la trama que ya han resuelto o que han sido negados de la zona de la cadena y las cartas que de otro modo se indica por efectos o reglas del juego que deben ir ahí. Cada jugador tiene un montón de KO.

212.4b El montón de KO es información pública. Los jugadores no pueden alterar el orden de las cartas en sus montones de KO.

212.5 Zona En Juego

212.5a La zona en juego representa la parte del juego donde los jugadores pueden colocar objetos. Cada jugador tiene su propia área visible y área oculta en la zona en juego. Mover objetos entre áreas en esta zona no ocasiona que los objetos cambien zonas, dejen el juego o entren en juego.

212.5b Hay cinco tipos de objetos que pueden estar en la zona en juego: personajes, vuelcos de la trama, ubicaciones, equipo y recursos. Cualquier objeto del tipo "vuelco de la trama" o "ubicación" también es del tipo "recurso"; cualquier recurso boca arriba también tiene el tipo "vuelco de la trama" o "ubicación" pero nunca ambos. Ningún recurso boca abajo tiene otro tipo de los listados aquí. Cada tipo de objeto tiene sus propias reglas específicas, delineadas a continuación y en otras partes de estas reglas.

212.5c Cada jugador controla dos áreas en la zona en juego: visible y oculta. Estas dos áreas están separadas por una columna vacía, el área visible a la derecha de esta columna vacía, el área oculta a la izquierda de esta columna vacía. Los objetos no pueden ocupar esta columna. Un personaje en el área visible está "visible". (Ver la regla 701.18.) Un personaje en el área oculta está "oculto". (Ver la regla 701.17.)

212.5d Cada jugador controla tres hileras en la zona en juego: delantera, de apoyo y de recursos. El área oculta de la zona en juego no tiene una hilera

de recursos. Las hileras delantera y de apoyo son donde los jugadores reclutan a los personajes. El equipo no ocupa una hilera, pero es reclutado sobre un personaje; el equipo es anexado a ese personaje, equipándolo. (Ver la regla 404.) La hilera de recursos es donde un jugador construye los recursos. (Ver la regla 403.) La hilera de recursos de un jugador es la hilera más cercana a él. La hilera delantera de un jugador es la hilera más alejada del jugador en su lado de la zona en juego. La hilera de apoyo de un jugador está entre su hilera delantera y su hilera de recursos.

212.5e Una carta se convierte en un objeto al ser puesta en la zona en juego. Esto se conoce como el evento de "entra en juego". Todos los personajes, excepto los personajes con la habilidad de escondido, entran en juego en un área visible. Los personajes con la habilidad de escondido entran en juego en un área oculta. Todo el equipo entra en juego anexado a un personaje en un área visible.

212.5f Si a un jugador se le indica que mueva un objeto a su hilera delantera, de apoyo o de recursos, desde la hilera delantera, de apoyo o de recursos que controla otro jugador, el primer jugador gana el control de ese objeto como parte del movimiento. Si a un jugador se le indica que transfiera un equipo a un personaje que controla de un personaje que controla otro jugador, el primer jugador gana el control del objeto como parte del movimiento.

212.5g Los personajes en las hileras delantera y de apoyo y el equipo anexado a esos personajes, es información pública.

212.5h Cualquier jugador puede mirar cualquier recurso boca arriba. Un jugador sólo puede mirar los recursos boca abajo que están en su hilera de recursos.

212.5i Cualquier jugador puede revelar un recurso boca abajo de su hilera de recursos en cualquier momento en que tenga prioridad. Esto no usa la cadena, y el recurso vuelve a estar no revelado si no sucede nada más. Si el recurso tiene un poder sólo usable mientras está revelado, esto permite que se use ese poder.

212.6 Zona de la Cadena

212.6a La zona de la cadena representa el área de juego donde los jugadores colocan las cartas de personaje o equipo que están reclutando, las cartas de vuelco de la trama que están jugando de la mano, o los efectos, según indiquen las reglas de juego. Todos los jugadores comparten la zona de la cadena.

212.6b La zona de la cadena es información pública. Los jugadores no pueden alterar el orden de los efectos o las cartas en la zona de la cadena.

212.7 Zona de Removido del Juego

212.7a La zona de removido del juego representa el área de juego donde los jugadores colocan las cartas que han sido removidas del juego por efectos. Cada jugador tiene su propia zona de removido del juego.

212.7b La zona de removido del juego es información pública.

213. Contadores

213.1 Un contador es un recordatorio físico colocado sobre un objeto. Cada contador está asociado con una función especificada por el modificador que lo creó.

213.1a Algunos contadores suman y/o restan del ATK y/o la DEF. Los contadores que alteran estos valores en la misma cantidad son indistinguibles unos de otros.

***Ejemplo:** Los contadores +1 ATK/+1 DEF que Venom, Simbionte Alienígena coloca sobre él mismo no pueden diferenciarse de aquellos que Tinkerer, Phineas Mason ha puesto sobre Venom, pero ambos son distintos del contador -1 ATK que Spider-Man, Nuevos Fantastic Four puede poner sobre un personaje.*

213.1b Algunos contadores tienen nombre. Los contadores con el mismo nombre son indistinguibles unos de otros. Normalmente, los contadores con nombres serán mencionados por algún otro modificador y sirven tanto como un simple marcador o para llevar registro de alguna cantidad.

***Ejemplo:** Los contadores de peste colocados por Virus Clench y aquellos colocados por Rueda de las Pestes son contados ambos para el efecto del último poder disparado de Virus Clench, pero ambos son distintos de los contadores micro colocados por Micro-Centinelas.*

213.2 Los contadores sobre un objeto permanecen en ese objeto hasta que ese objeto deja el juego o un modificador remueve el contador. Aturdir o voltear un objeto boca abajo no remueve ningún contador que hubiera sobre ese objeto. Los contadores cósmicos son una excepción a esta regla. (Ver la regla 707.8b.)

213.3 Cuando un objeto deja la zona en juego, remueve todos los contadores de él.

214. Prioridad

214.1 La opción de un jugador de realizar una nueva acción del juego se llama prioridad. Cuando un jugador tiene prioridad, puede jugar un efecto, realizar

alguna otra acción que requiera prioridad o pasar la prioridad en el sentido de las agujas del reloj al próximo jugador.

214.2 En cualquier momento en que todos los jugadores en el juego pasan la prioridad sobre una cadena vacía, el juego progresa a la siguiente fase, paso o subpaso. A esto se lo llama la regla de "todos los jugadores pasando sucesivamente". Tomar cualquier acción, independientemente de si usa o no la cadena, es distinto de pasar prioridad, y por lo tanto no es "pasar sucesivamente". Para pasar a la siguiente fase, paso o subpaso, sigue las siguientes reglas en orden.

214.2a Si se pasa a una nueva fase, todas las fases, paso y/o subpasos actuales terminan. Comienza la siguiente fase.

214.2b Si se pasa a un nuevo paso, todos los pasos y/o subpasos actuales terminan. Comienza el siguiente paso y se continúa en la fase actual.

214.2c Si se pasa a un nuevo subpaso, todos los subpasos actuales terminan. Comienza el siguiente subpaso y se continúa en la fase y paso actual.

214.2d Durante la fase de recuperación, después de que todos los jugadores pasaron sobre una cadena vacía, el juego procesa las acciones de "limpieza" antes de que termine la fase. Una vez que este conjunto de acciones terminó, termina la fase de recuperación. (Ver la regla 408.2.) Esta es una excepción a la regla 214.2.

214.2e Durante un subpaso de ataque, después de que todos los jugadores pasaron sobre una cadena vacía, primero se procesan las acciones de "conclusión del ataque". Una vez que este conjunto de acciones terminó, termina el subpaso de ataque actual. (Ver la regla 602.4.) Esta es una excepción a la regla 214.2.

3. Tipos de Cartas

300. General

300.1 Hay cuatro tipos de cartas en el juego: cartas de personaje, cartas de equipo, cartas de ubicación y cartas de vuelco de la trama. Cada tipo de carta sigue sus propias reglas específicas delineadas en las próximas secciones.

300.2 Una carta u objeto puede tener características o cualidades dependientes de su posición, íconos impresos en la carta o su versión. Los modificadores pueden cambiar qué características o cualidades tiene un objeto. (Ver la regla 701.)

301. Personajes

301.1 Las cartas de personaje pueden ser identificadas por el fondo rojo o negro de la carta y por la afiliación de equipo en la línea de tipo. Una carta de personaje con una línea de tipo en blanco no tiene afiliación de equipo.

301.2 Un personaje puede reclutar una carta de personaje sólo durante su paso de reclutamiento (ver la regla 404) y sólo cuando la cadena está vacía. A esto se lo llama también "reclutar un personaje".

301.3 Un jugador recluta un personaje siguiendo los pasos aplicables para jugar efectos. (Ver la regla 505.)

301.4 La carta de personaje representa el efecto de reclutamiento en la cadena. Resolver un efecto de reclutamiento sigue las reglas para resolver los efectos de reclutamiento. (Ver la regla 508.3.) Al resolver el efecto de reclutamiento, la carta de personaje se coloca de la cadena en juego en la hilera delantera o de apoyo del jugador. Es entonces un objeto con el tipo personaje.

301.5 Los personajes sin la versión "Ejército" tienen la característica único. (Ver la regla 701.15.)

302. Equipo

302.1 Las cartas de equipo pueden ser identificadas por el fondo gris de la carta y por el tipo de carta impreso en la línea de tipo.

302.2 Un jugador puede reclutar una carta de equipo sólo durante su paso de reclutamiento (ver la regla 404) y sólo cuando la cadena está vacía. A esto se lo llama también "reclutar un equipo".

302.3 Un jugador recluta un equipo siguiendo los pasos aplicables para jugar efectos. (Ver la regla 505.) El jugador debe seguir también reglas adicionales detalladas más abajo.

302.3a Para que un objeto sea legal para anexarle equipo (ver la regla 512.4a), debe tener el tipo personaje; debe estar visible a menos que se especifique lo contrario; no puede tener la característica aturdido; no puede estar ya equipado con el máximo permitido de equipo; cualquier restricción existente para anexar equipo debe ser satisfecha; y debe ser controlado por el jugador controlando el efecto cuyo modificador anexará el equipo.

302.3b El máximo número de equipo permitido por defecto que un personaje puede tener anexado es uno.

302.3c Un efecto de reclutamiento hace objetivo si recluta una carta de equipo. El objetivo es el personaje al cual el equipo será anexado. El efecto no puede hacer objetivo a un personaje al cual el equipo no podría anexarse legalmente.

302.4 La carta de equipo en sí misma representa el efecto de reclutamiento en la cadena. Resolver un efecto de reclutamiento sigue las reglas para resolver los efectos de reclutamiento (ver la regla 508.3). Al resolver el efecto de reclutamiento, la carta de equipo se coloca de la cadena en juego equipando al personaje objetivo. Es entonces un objeto con el tipo equipo.

302.5 El texto de un equipo que está equipando a un personaje aturdido está inactivo; ese texto se trata como si no existiera.

302.6 Si un personaje equipado cambia de zona, el equipo de ese personaje va al montón de KO como parte del cambio de zona del objeto.

302.7 El equipo, por defecto, no es único pero puede tener la característica único.

302.8 Si a un jugador se le indica que ponga en juego un equipo anexo a un personaje debe seguir todas las reglas aplicables sobre qué equipo puede anexarse legalmente a ese personaje, igual que en los casos en que el jugador estuviera reclutando el equipo sobre ese personaje o transfiriéndolo allí.

302.9 Si un personaje equipado se mueve del área oculta al área visible o viceversa, el equipo de ese personaje se coloca en el montón de KO de su propietario como parte de mover ese personaje.

303. Ubicaciones

303.1 Las cartas de ubicación pueden ser identificadas por el fondo verde de la carta y por el tipo de carta impreso en la línea de tipo.

303.2 Las cartas de ubicación sólo pueden ser volteadas boca arriba desde la hilera de recursos. A esto también se lo conoce como "voltear una ubicación boca arriba", y hace que el recurso adquiera el tipo "ubicación" además del tipo "recurso" que tenía antes.

303.3 Voltear una ubicación boca arriba no usa la cadena, pero igual es una acción. (Ver la regla 510 para las reglas que se aplican para voltear ubicaciones.)

303.4 Construir una ubicación o poner una carta de ubicación en juego de otra zona por otros medios pone la carta de ubicación en juego boca abajo en la hilera de recursos del jugador.

303.5 Las ubicaciones son únicas.

304. Vuelcos de la Trama

304.1 Las cartas de vuelco de la trama pueden ser identificadas por el fondo azul de la carta y por el tipo de carta impreso en la línea de tipo.

- 304.2 Un jugador puede jugar una carta de vuelco de la trama tanto de su mano como de su hilera de recursos en cualquier momento en que tenga prioridad. A esto se lo conoce como "jugar un vuelco de la trama".
- 304.3 Un jugador juega un vuelco de la trama siguiendo los pasos para jugar efectos. (Ver la regla 505.) El jugador debe seguir también las reglas adicionales detalladas más abajo.
- 304.4 Como primera parte para jugar un vuelco de la trama desde la hilera de recursos, ese jugador debe voltear ese vuelco de la trama boca arriba. Esto se hace como parte de la regla 505.1a, antes de poner el efecto en la cadena pero después de revelar el vuelco de la trama. Esto causa que el recurso adquiera el tipo "vuelco de la trama" además del tipo "recurso" que tenía antes.
- 304.5 Si un jugador juega un vuelco de la trama de su mano, la misma carta de vuelco de la trama representa el efecto en la cadena. Si un jugador juega un vuelco de la trama desde su hilera de recursos, la carta de vuelco de la trama permanece en esa hilera, y el efecto en la cadena no tiene una carta en la cadena asociada con él.
- 304.6 Si un jugador jugó un vuelco de la trama de su mano, entonces cuando el efecto es resuelto, negado o de algún otro modo deja la cadena, el jugador coloca la carta de vuelco de la trama desde la cadena en su montón de KO. Si un jugador jugó un vuelco de la trama desde su hilera de recursos, cuando el efecto es resuelto, negado o de algún otro modo deja la cadena, el objeto vuelco de la trama permanece en la hilera de recursos.
- 304.7 Algunos vuelcos de la trama tienen la característica continuo. Los vuelcos de la trama continuos pueden ser reconocidos por el ícono de continuo y la palabra clave "continuo" en su recuadro de texto. Esto no hace ninguna diferencia en cuanto a cómo se juega o resuelve el vuelco de la trama, salvo como se especifica debajo.
- 304.8 La parte del efecto del recuadro de texto de un vuelco de la trama continuo antes de la palabra "continuo" sigue las reglas para jugar efectos. (Ver la regla 505.) Algunos vuelcos de la trama continuos no tienen texto antes de la palabra "continuo". Sus efectos se juegan igual, incluso si no contienen texto. Dicho efecto "vacío" se resuelve normalmente pero no crea un modificador mientras se resuelve.
- 304.9 El texto después de la palabra "continuo" es el poder del vuelco de la trama y no sigue las reglas para jugar efectos. Si el vuelco de la trama fue jugado de la mano, este poder no produce un modificador; si el vuelco de la trama fue jugado desde la hilera de recursos, este poder se activa mientras el vuelco de la trama es "jugado" (después de que todos los pasos para jugarlo se cumplieron, pero antes de que un jugador reciba prioridad). (Ver la regla 505.1e.)

***Ejemplo:** Jungla de Cemento dice "Cada uno de tus oponentes voltea boca abajo todas las ubicaciones que controla. <p>**Continuo:** Siempre que un oponente voltee una ubicación, ese oponente descarta una carta". El poder disparado continuo está activo una vez que el vuelco de la trama es jugado, mientras el efecto todavía está en la cadena; el modificador del efecto que pone las ubicaciones boca abajo no sucede hasta que el efecto resuelve. Por lo tanto si un oponente voltea una ubicación en respuesta a este vuelco de la trama, el poder disparado continuo se disparará por ello.*

304.10 Los vuelcos de la trama no son únicos.

4. Secuencia del Turno

400. General

- 400.1 Cada turno se compone de cuatro fases: robar, construcción, combate y recuperación.
- 400.2 Los jugadores comparten las fases de cada turno.
- 400.3 Algunas fases tienen pasos asociados con ellas.
- 400.4 Cada jugador tiene su propio paso o pasos dentro de cualquier fase que tenga pasos. Los jugadores no comparten pasos.
- 400.5 Comenzando con el jugador primario, los jugadores realizan todos los pasos de una fase en orden, y luego continúan en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores hayan completado todos los pasos de esa fase. Dentro de cada paso, el jugador primario es el jugador cuyo paso se está ejecutando. Fuera de un paso o subpaso, el jugador que tiene la iniciativa este turno es el jugador primario.
- 400.6 Cada paso y ciertas fases contienen instrucciones que los jugadores deben realizar en el orden establecido.
- 400.7 En cualquier momento en que todos los jugadores en el juego pasan prioridad sobre una cadena vacía, el juego progresa a la siguiente fase, paso o subpaso. Para pasar a la siguiente fase, paso o subpaso, sigue las siguientes reglas en orden.
 - 400.7a Si se pasa a una nueva fase, todas las fases, paso y/o subpasos actuales terminan. Comienza la siguiente fase.
 - 400.7b Si se pasa a un nuevo paso, todos los pasos y/o subpasos actuales terminan. Comienza el siguiente paso y se continúa en la fase actual.

400.7c Si se pasa a un nuevo subpaso, todos los subpasos actuales terminan. Comienza el siguiente subpaso y se continúa en la fase y paso actual.

400.7d Durante la fase de recuperación, después de que todos los jugadores pasaron sobre una cadena vacía, el juego procesa las acciones de "limpieza" antes de que termine la fase. Una vez que este conjunto de acciones terminó, termina la fase de recuperación. (Ver la regla 408.2.) Esta es una excepción a la regla 400.7.

400.7e Durante un subpaso de ataque, después de que todos los jugadores pasaron sobre una cadena vacía, el juego procesa las acciones de la "conclusión del ataque" antes de terminar el subpaso. Una vez que este conjunto de acciones terminó, termina el subpaso de ataque actual. (Ver la regla 602.4.) Esta es una excepción a la regla 400.7.

400.8 Cuando una fase, paso o subpaso comienza, cualquier poder o modificador que dispare "al principio de" esa fase, paso o subpaso se dispara y se agrega a la cadena. (Ver la regla 506.3.) Luego el jugador primario recibe prioridad.

401. Fase de Robar

401.1 Al comenzar la fase de robar, el efecto basado en el juego que indica a cada jugador que robe dos cartas se agrega a la cadena; luego cualquier poder o modificador que se dispare al principio de la fase de robar se dispara y se agrega a la cadena, junto con cualquiera que se haya disparado durante la limpieza del turno anterior. Luego el jugador primario recibe prioridad.

402. Fase de Construcción

402.1 La fase de construcción contiene tres pasos: recursos, reclutamiento y formación. Los pasos se realizan como se detalla en la regla 400. (Ver las reglas 400.5–400.8).

402.2 Al comenzar la fase de construcción, cualquier poder o modificador que dispare al principio de la fase de construcción se dispara y se agrega a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad.

403. Paso de Recursos

403.1 Al comenzar el paso de recursos de un jugador, ese jugador puede construir un recurso colocando una carta de su mano boca abajo en su hilera de recursos, y luego cualquier poder o modificador que se dispare al principio del paso de recursos se dispara y se agrega a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad.

403.2 A medida que progresan los turnos, un jugador construye cada nuevo recurso a la derecha de los otros recursos que controla y adyacente a su recurso más a la derecha.

403.3 Los jugadores no pueden reposicionar un recurso a menos que se lo indiquen las reglas del juego. (Ver las reglas 512.5 y 706.3.)

403.4 Construir un recurso es opcional. Un jugador debe explícitamente elegir si construir o no un recurso; ninguna de estas opciones es asumida por defecto. La regla 403.1 no puede ser completada sin que el jugador especifique su opción.

403.5 Los objetos en la hilera de recursos de un jugador tienen la característica "recurso" ya sea que estén boca arriba o boca abajo. (Ver la regla 701.11.)

404. Paso de Reclutamiento

404.1 Al comenzar el paso de reclutamiento de un jugador, ese jugador pone 1 punto de recurso en su reserva de recursos por cada recurso que controla, y luego cualquier poder o modificador que se dispara al principio del paso de reclutamiento se dispara y se agrega a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad.

404.2 Durante el paso de reclutamiento de un jugador, ese jugador puede gastar los puntos de recurso para reclutar personajes y/o equipo y/o para jugar efectos que requieran puntos de recurso. Un jugador no puede jugar efectos que requieran o produzcan puntos de recurso a menos que esté en su propio paso de reclutamiento.

404.2a El jugador también puede usar poderes, jugar vuelcos de la trama o hacer otras cosas que normalmente podría; el jugador no está limitado a sólo las cosas que requieren puntos de recursos en este paso.

404.3 Para reclutar un personaje o equipo, un jugador debe ser el jugador primario, debe tener prioridad y la cadena debe estar vacía.

404.4 Reclutar un personaje o equipo sigue las reglas 301.3 o 302.3. respectivamente.

404.5 Cualquier punto de recursos no gastado se pierde al final de este paso. No hay una penalización asociada a perder puntos de recursos de la reserva de recursos.

405. Paso de Formación

405.1 Al comenzar el paso de formación de un jugador, ese jugador puede mover sus personajes para rearmar su formación y luego cualquier poder o

modificador que se dispara al principio del paso de formación se dispara y se agrega a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad.

405.2 Rearreglar o mover un personaje no cambia ninguna de sus características a menos que estén basadas en qué posición tiene.

405.3 Cuando un jugador termina de rearreglar su formación, cada uno de sus personajes debe tener una posición única. Un personaje no puede estar sobre otro personaje. Ningún personaje puede estar en la columna que divide el área visible del área oculta de un jugador. (Ver la regla 706.)

405.4 Los jugadores pueden crear cualquier formación usando sus personajes. No hay un límite superior a cuántos personajes pueden estar en las hileras delantera o de apoyo o cuántos espacios puede haber entre personajes en la misma hilera.

405.5 Como el juego indica al jugador que "mueva" sus personajes, el jugador no puede colocar a ninguno de ellos en un área diferente. Los personajes no pueden moverse a la hilera delantera de un oponente o un compañero de equipo; tampoco pueden moverse del área visible al área oculta y viceversa. (Ver la regla 512.3.)

***Ejemplo:** Un jugador controla tres personajes en su área oculta y dos en su área visible. Comienza el paso de formación del jugador. Puede mover sus tres personajes en su área oculta a cualquier posición en el área oculta, pero no puede mover ninguno de ellos a su área visible; puede mover sus dos personajes en su área visible a cualquier posición en su área visible, pero no puede mover ninguno de ellos a su área oculta. No puede mover ninguno de sus cinco personajes a cualquiera de las áreas de su oponente.*

406. Fase de combate

406.1 La fase de combate contiene un paso de ataque para cada jugador. Cada paso de ataque contiene subpasos de ataque opcionales. Los pasos y subpasos se realizan como se detalla en la regla 400. (Ver las reglas 400.5–400.8.)

406.2 Al comenzar la fase de combate, cualquier poder o modificador que se dispara al principio de la fase de combate se dispara y se agrega a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad.

407. Paso de Ataque

407.1 Al comenzar un paso de ataque, cualquier poder o modificador que se dispara al principio del paso de ataque se dispara y se agrega a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad.

407.2 Durante el paso de ataque, un jugador puede hacer cualquier cantidad de ataques, proponiendo y concluyendo cada uno de ellos de a uno. (Ver la regla 601.)

407.3 Todos los jugadores entran en un subpaso de ataque por cada ataque propuesto.

407.4 Después de que concluye un ataque, su subpaso de ataque termina. Luego cualquier poder o modificador que se disparó durante la conclusión del ataque se agrega a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad y su paso de ataque continúa.

407.5 Un jugador sólo puede proponer un ataque si tiene prioridad, la cadena está vacía, está en su propio paso de ataque y ya ha concluido cualquier ataque propuesto previamente.

408. Fase de Recuperación

408.1 Al comenzar la fase de recuperación, cualquier poder o modificador que se dispara al principio de la fase de recuperación se dispara y se agrega a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad.

408.2 Después de que todos los jugadores pasan sobre una cadena vacía en esta fase, todos los jugadores deben realizar las siguientes acciones de limpieza para terminar la fase de recuperación. A esto se lo conoce como la "limpieza". Ningún jugador recibe prioridad mientras se llevan a cabo estas acciones o entre ellas. Cualquier poder o modificador que se dispara al principio de la limpieza se agregará a la cadena al principio de la fase de robar del próximo turno.

408.2a Todos los jugadores con 0 o menos resistencia pierden el juego. Si esto fuera a dejar a todos los jugadores fuera del juego, en vez de perder, los jugadores que tienen o comparten la mayor resistencia total no pierden. Un jugador que pierde el juego es removido del juego (ver la regla 102.3).

408.2b Cada jugador puede elegir un personaje que controla con la característica aturdido. El jugador primario elige primero, y luego el resto de los jugadores hacen su elección en el sentido de las agujas del reloj. Elegir un personaje es opcional. Luego cada jugador simultáneamente recupera su personaje elegido. Luego, cada jugador KO todos los personajes aturdidos que controla. Si un personaje no puede ser KO, permanecerá aturdido.

408.2c Cada jugador prepara todos los objetos que controla.

408.2d Los modificadores con la duración "este turno" terminan su duración.

408.2e La iniciativa se pasa a la persona siguiente al jugador con la iniciativa, en el sentido de las agujas del reloj.

5. Poderes, Efectos y Modificadores

500. Tipos de Poderes

500.1 Los poderes existen en objetos o cartas. Los costes adicionales o restricciones para jugar en las cartas son poderes continuos que funcionan en la zona desde la cual la carta se juega.

500.2 Algunas cartas tienen poderes que funcionan en una zona distinta de la zona en juego. Estos poderes tendrán instrucciones específicas sobre de dónde puede jugarlos un jugador o dónde existe ese poder. A menos que una carta específicamente indique que el poder puede ser usado en otra zona o puede sólo funcionar desde otra zona, los poderes sólo existen en un objeto en la zona en juego.

500.3 Hay tres tipos distintos de poderes que puede tener un objeto. Estos son poderes de pago, poderes disparados y poderes continuos.

500.3a Los poderes activados son los poderes con la palabra "activar" en su coste. Los poderes activados son un subgrupo de los poderes de pago.

501. Poderes de Pago

501.1 Los poderes de pago están identificados por una flecha que separa el coste del poder del efecto que el poder coloca en la cadena. En el documento de Referencia Oficial de Cartas y en estas reglas, esta flecha está simbolizada como ">>>". Los poderes de pago generan efectos de pago en la cadena. (Ver la regla 505.)

501.2 A menos que se especifique lo contrario, sólo el controlador de un objeto puede jugar sus poderes de pago.

501.3 A menos que se especifique lo contrario, un jugador puede jugar un poder de pago en cualquier momento en que tenga prioridad y cualquier cantidad de veces, mientras ese jugador pueda pagar el coste asociado cada vez. No puedes pagar un coste a menos que tengas todos los materiales disponibles para pagarlo.

***Ejemplo:** Storm dice "Pagar 2 puntos de resistencia >>> Los personajes que controlan tus oponentes pierden vuelo este turno". Un jugador con resistencia -2 no puede jugar este poder de pago, ya que no tiene la resistencia disponible para pagarlo.*

501.4 Las restricciones de un objeto a la cantidad de veces que un poder de pago puede jugarse se aplica sólo a ese objeto y a ese poder, no a otros objetos que

puedan tener el mismo nombre. (Ver las reglas 212.1b y 700.3b.) Estas restricciones se aplican durante el intervalo especificado, mientras el objeto sea el mismo objeto y el poder sea el mismo poder.

Ejemplo: *Barbara Gordon dice "Pagar 1 punto de recurso >>> Roba una carta. Utiliza este poder sólo una vez por turno". El controlador de Barbara juega este efecto para robar una carta. Luego juega otra Barbara Gordon, noqueando a la primera. La nueva Barbara Gordon es un nuevo objeto, y ese jugador puede ahora jugar el efecto de esta Barbara Gordon también una vez este turno.*

501.5 Algunas cartas tienen poderes de pago que especifican que funcionan en una zona distinta de la zona en juego. Estos poderes te permiten jugar el poder de pago de esa carta mientras está en la zona especificada.

Ejemplo: *Arlequín dice "Descartar a Arlequín >>> Potencia al atacante o defensor objetivo de Internados de Arkham que controles. Usa este poder sólo si Arlequín está en tu mano". Este poder es un poder de pago que funciona desde la zona de la mano.*

502. Poderes Disparados

502.1 Los poderes disparados se identifican por las palabras "al", "cuando" o "siempre que". Los poderes disparados esperan que se cumplan sus condiciones de disparo ya sea por un evento en el juego o por un estado del juego, momento en el cual se disparan. Los poderes disparados generan efectos disparados en la cadena. "Al azar" no marca un poder disparado.

502.2 Los poderes disparados que se disparan por un evento en el juego son llamados poderes disparados por eventos y generan efectos disparados por eventos en la cadena. Un evento de disparo disparará en cada instancia del evento que suceda, incluyendo múltiples eventos que cumplan la condición de disparo simultáneamente.

Ejemplo: *Bishop dice "Cuando Bishop ataca a un personaje con alcance o es atacado por un personaje con alcance, Bishop recibe +3 ATK y +3 DEF para este ataque". Si Bishop es atacado en equipo, su poder disparado se disparará una vez por cada personaje con alcance que lo ataque.*

502.3 Los efectos disparados que se disparan por que un objeto gana la característica aturdido o deja el juego mirarán hacia atrás al momento justo antes de que el objeto fuera aturdido o dejara el juego para determinar si el efecto existía entonces para que pueda disparar. Los efectos disparados que se disparan cuando un personaje o equipo deja el juego ignoran si el texto del personaje o equipo está actualmente inactivo al determinar si deberían disparar.

Ejemplo: *Arcade dice "Cuando Arcade aturde a un personaje, KO ese personaje. Cuando Arcade es aturdido, KO Arcade". Si Arcade y otro personaje se aturden mutuamente en combate, el estado del juego justo antes de que ambos fueran aturdidos se usa para determinar qué efectos disparados se agregarán a la cadena. Antes que ambos fueran aturdidos, Arcade no estaba aturdido y todavía tenía su texto de juego, por lo que su poder disparado se disparará y agregará su efecto a la cadena.*

Ejemplo: *Mammoth dice "Cuando Mammoth es puesto en un montón de KO desde el juego, pon la primera carta de tu mazo boca abajo en tu hilera de recursos". Mammoth es aturdido y luego es KO. Su poder disparado igual se disparará, incluso si su texto está inactivo.*

502.4 Los disparos condicionales sólo se disparan si su condición es verdadera. Cuando un efecto disparado con un disparo condicional se resuelve, verifica para asegurarse que su condición de disparo todavía se cumple. Si la condición de disparo ya no se cumple cuando el efecto disparado se resuelve, el efecto es negado por las reglas de juego. Los disparos condicionales se identifican por la presencia de una cláusula "si", limitada por comas, inmediatamente después del evento o estado de disparo.

Ejemplo: *El Sueño de Xavier dice "Al principio de la fase de recuperación, si no hay personajes aturdidos en juego, puedes descartar una carta de personaje X-Men de tu mano. Si lo haces, pon un contador de sueño en El Sueño de Xavier". El controlador de El Sueño de Xavier controla un Archangel, Warren Worthington III aturdido. Al principio de la fase de recuperación, el poder disparado de El Sueño de Xavier no se disparará.*

Ejemplo: *Annihilus dice "Al principio de la fase de combate, si Zona Negativa no está en juego, pierde 15 de resistencia". Al principio de la fase de combate, ningún jugador controla Zona Negativa. El poder disparado de Annihilus se agrega a la cadena. Antes de que el efecto resuelve, el controlador de Annihilus voltea boca arriba una Zona Negativa. Cuando el efecto de Annihilus resuelve, la condición ya no es verdadera, por lo que el efecto disparado es negado por las reglas de juego.*

502.5 Los poderes disparados que se disparan por un estado del juego, como ser un jugador con cero cartas en la mano, se llaman poderes disparados por estado y generan efectos disparados por estado en la cadena. Los poderes disparados por estado no pueden dispararse más de una vez por fase.

502.6 Algunos poderes disparados se disparan cuando un objeto "es <algo>" o "se convierten en <algo>". Un objeto "es" o "se convierte en <algo>" si ese objeto no era o estaba <algo> y luego un efecto o una regla de juego hace que sea <algo>. Si un objeto ya es o está <algo> no puede "ser" o "convertirse en" <algo> nuevamente hasta que primero no deje de ser o estar <algo>.

502.6a La pérdida de resistencia por aturdimiento no es un poder disparado, pero igual usa la definición "es".

502.6b Los efectos que disparan cuando un personaje "es potenciado" se dispararán cada vez que se aplique el modificador. (Ver la regla 707.4.)

***Ejemplo:** Annihilus dice "Al principio de tu paso de ataque, puedes aturdir al personaje objetivo de la hilera delantera". Un jugador puede hacer objetivo a un personaje ya aturdido, porque no está restringido a hacer objetivo a un personaje no aturdido, pero el personaje ya aturdido no será aturdido nuevamente. Un poder disparado que se dispara cuando un objeto es aturdido no se disparará.*

503. Poderes Continuos

503.1 Los poderes continuos crean modificadores continuos que no usan la cadena. Un modificador continuo generado por un poder continuo no tiene una duración especificada y dura mientras el objeto que lo crea está en la zona apropiada y tiene el poder apropiado. (Ver la regla 511.)

504. Efectos

504.1 Los poderes disparados, poderes de pago, vuelcos de la trama, modificadores disparados retrasados y el juego mismo pueden poner efectos en la cadena. Reclutar un personaje o equipo también pone un efecto en la cadena.

504.2 El jugador que juega el efecto es el controlador de ese efecto. Si un efecto es disparado, el jugador que controlaba el objeto que disparó el efecto en el momento en que disparó, es el controlador de ese efecto.

505. Jugando Efectos

505.1 Para que un jugador juegue un efecto, debe seguir los siguientes pasos en orden. Un jugador no puede comenzar a jugar un efecto si hay un modificador que previene que juegue ese efecto.

505.1a El jugador anuncia el efecto deseado, revela su fuente si no está actualmente revelada y coloca el efecto en la cadena. Ciertos efectos pueden tener cartas físicas que los representan. Si un efecto tiene una carta física representándolo, el jugador coloca la carta en la cadena. Si no la tiene, la fuente del efecto permanece revelada mientras el efecto es jugado.

505.1b Si un efecto es modal (tiene las palabras "elige uno" o "un oponente elige uno"), el jugador al que se le indica que haga una elección elige cuál modo usar para el efecto. Si un efecto tiene costes adicionales o alternativos, el jugador anuncia su intención de pagar los costes

adicionales o pagar usando el método alternativo. Si el efecto tiene un coste variable, representado por una X, el jugador anuncia el valor de X.

505.1c Si el efecto tiene objetivos, el jugador elige esos objetivos en este momento. Los objetivos elegidos deben ser legales. Si el efecto tiene una cantidad variable de objetivos, el jugador debe primero determinar cuántos objetivos serán y luego elegirlos. Un jugador debe tener suficientes objetivos legales para el efecto y no puede elegir el mismo objeto para dos objetivos de un efecto. El jugador debe decidir cómo será afectado cada objetivo, si dicha opción está involucrada para uno o más objetivos.

505.1d El jugador determina el coste total del efecto, primero sustituyendo un coste alternativo si se usa, luego agregando los costes adicionales y luego restando cualquier reducción de coste. Los incrementos y reducciones de coste son acumulativos. El jugador luego paga los costes en cualquier orden.

505.1e Una vez completados los pasos anteriores, el efecto es jugado. Si el efecto es un efecto de reclutamiento, el personaje o equipo también es reclutado.

505.1f Cualquier poder o modificador que se disparó se agrega a la cadena. Luego, el jugador que jugó el efecto recibe prioridad. (Ver la regla 506.2.)

505.2 Si en cualquier momento durante estos pasos el jugador no puede terminar de jugar el efecto, toda la acción retrocede y el estado del juego se revierte a su estado antes de que la acción fuera intentada. Si el jugador estaba intentando jugar un vuelco de la trama de su hilera de recursos, éste se vuelve a poner boca abajo. Cualquier pago hecho es "despagado" y se regresa al estado en que estaba previamente. El jugador intentando poner el efecto en la cadena recibe prioridad.

505.3 La duración de un modificador continuo de un efecto es tanto un límite a la duración y una restricción a cuándo el efecto que crea el modificador puede jugarse. Un jugador sólo puede jugar un efecto que fuera a crear un modificador continuo limitado dentro de la duración de ese modificador. Si el modificador no especifica una duración, no hay restricciones adicionales a cuándo se puede jugar el modificador.

Ejemplo: *Sorpresa Desagradable dice "El defensor objetivo recibe +5 ATK este ataque". Este vuelco de la trama no puede jugarse fuera de un subpaso de ataque.*

505.4 Una vez que un efecto está en la cadena, existe independientemente de su fuente. Remover la fuente de un efecto no niega el efecto.

506. Efectos Disparados

- 506.1 Los efectos disparados pueden disparar en cualquier momento, incluso durante la resolución de otro efecto o durante un momento en que ningún jugador tiene prioridad.
- 506.2 Siempre que alguien esté por recibir prioridad, cualquier efecto disparado que se haya disparado pero no haya sido todavía agregado a la cadena se coloca en la cadena antes de que el jugador pueda recibir prioridad.
- 506.2a Si varios efectos disparados están esperando para ir a la cadena, el jugador primario elige en qué orden van sus efectos a la cadena, y luego se agregan a ella. Luego el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj elige en qué orden irán a la cadena sus efectos disparados, y luego éstos se agregan a la cadena sobre los del jugador anterior. Luego lo hace el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj de ese jugador, etcétera.
- 506.3 Los efectos disparados siguen las reglas aplicables para jugar efectos, aunque no son "jugados" y no tendrán costes para pagar. (Ver la regla 505.)
- 506.4 Si un efecto disparado requiere objetivos, pero los objetivos legales para ese efecto no pueden ser elegidos, o si otras opciones hechas en el anuncio no pueden ser legalmente hechas, el efecto es removido de la cadena y el juego prosigue sin el efecto disparado en la cadena.

507. Efectos Basados en el Juego

- 507.1 Los efectos basados en el juego son permitidos o indicados por las reglas del juego y van a la cadena. Los efectos basados en el juego no son de pago o disparados, pero aparte de eso siguen las reglas para jugar efectos. (Ver la regla 505.) Los efectos basados en el juego que existen actualmente son:
- 507.1a Al comenzar la fase de robar, un efecto basado en el juego que indica a cada jugador que robe dos cartas se agrega a la cadena. Luego cualquier poder o modificador que dispare al principio de la fase de robar se dispara y se agrega a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad. (Ver la regla 401.1.)
- 507.1b Un jugador puede jugar un efecto basado en el juego que diga "El atacante o defensor objetivo que controlas es potenciado si comparte un nombre con la carta descartada", cuyo coste es descartar una carta de personaje que comparta un nombre con el personaje objetivo elegido. Como los potenciamientos tienen "este ataque" como su duración, los jugadores pueden jugar este efecto basado en el juego sólo durante un subpaso de ataque. (Ver la regla 707.4b.)

507.1c Un jugador puede jugar un efecto basado en el juego de refuerzo que dice "El defensor objetivo que controlas tiene refuerzo este ataque si comparte una afiliación de equipo con y está adyacente al personaje agotado", con un coste de agotar un personaje de la hilera de apoyo que comparta una afiliación de equipo con y esté adyacente al defensor. (Ver la regla 701.10a.)

508. Resolviendo Efectos

508.1 Cada vez que todos los jugadores pasan en sucesión, el último efecto agregado a la cadena se resuelve. Si la cadena ya estaba vacía, ver la regla 400.7 en vez de eso. Tomar cualquier acción, sin importar si usa o no la cadena, es distinto de pasar prioridad, y por lo tanto no es "pasar en sucesión".

508.2 Un jugador intenta resolver un efecto que genera un modificador siguiendo los pasos enumerados a continuación.

508.2a Si un efecto especifica objetivos, se verifica la legalidad de los objetivos. Si todos los objetivos son ilegales, se niega el efecto. (Ver la regla 509.) De otro modo, se resuelve el efecto.

508.2b Como parte de resolver un efecto, un jugador debe seguir todo el texto del efecto en el orden escrito. Algunos efectos pueden tener frases que modifican unas anteriores. El controlador del efecto realiza todas las elecciones no tomadas cuando se jugó el efecto.

508.2c Los jugadores resuelven efectos siguiendo el texto del efecto y deben intentar resolver tanto como sea posible. Si algunos de los objetivos ya no son legales cuando el efecto comienza a resolverse, el efecto no se aplicará a esos objetivos ni podrá hacer que éstos realicen ninguna acción.

508.2d Si un efecto busca información del estado del juego, un objeto u objetos, esa información se verifica en la resolución del efecto.

508.2e Si un efecto busca información específica de un objeto que ya no está en la zona en la cual estaba cuando el efecto se agregó a la cadena, el efecto usará la última información conocida del objeto en aquella zona.

Ejemplo: *Descarga Centrada* dice "Como coste adicional para jugar *Descarga Centrada*, agota a un personaje con alcance que controles. El jugador objetivo pierde resistencia igual al coste de ese personaje". *Huida Veloz* dice "Devuelve al personaje objetivo que controles a la mano de su propietario". Un jugador juega *Descarga Centrada* agotando a *Banshee*, que tiene un coste de reclutamiento de 3. El jugador luego juega *Huida Veloz* sobre *Banshee* antes de permitir que se resuelva la *Descarga Centrada*. La *Descarga Centrada* usará el último coste conocido de *Banshee*, que es 3.

508.2f Algunos efectos tienen una cláusula "si no" en su texto. Estos efectos se fijan si la condición es verdadera cuando resuelven. Si lo es, el jugador no aplica la parte del modificador en la cláusula "si no". Si la condición no es cierta, el jugador sólo aplica la parte del modificador en la cláusula "si no".

***Ejemplo:** Moon Knight dice "Cuando Moon Knight entra en juego, recibe +4 ATK este turno si controlas la iniciativa. Si no, recibe +6 ATK este turno". Cuando este efecto disparado se resuelve, si controlas la iniciativa, recibe +4 ATK este turno. Sin embargo, si no controlas la iniciativa, recibe +6 ATK este turno.*

508.2g Una vez que los pasos anteriores fueron completados, el efecto crea su modificador, luego se remueve de la cadena porque terminó de resolverse. Luego el jugador primario recibe prioridad.

508.3 Un jugador intenta resolver un efecto de reclutamiento siguiendo los pasos enumerados a continuación.

508.3a Si un efecto especifica objetivos, se verifica la legalidad de los objetivos. Si todos los objetivos son ilegales, se niega el efecto. (Ver la regla 509.) De otro modo, se resuelve el efecto.

508.3b El jugador verifica la regla de unicidad, tomando en cuenta cualquier poder de la carta reclutada que pueda cambiar si es o no única. (Ver la regla 705.)

508.3c La carta deja la cadena, entra en juego y se convierte en un objeto. Luego el efecto se remueve de la cadena porque terminó de resolverse. Si la carta es una carta de equipo, entra en juego anexada al objetivo del efecto de reclutamiento.

508.3d El nuevo objeto está ahora en juego, sus poderes continuos están activos y los modificadores continuos aplicables de los poderes de otros objetos también pueden afectarlo. Cualquier poder que fuera a disparar porque el objeto entra en juego se disparan y se agregan a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad.

509. Negando Efectos

509.1 Si un efecto es negado, se remueve de la cadena. Si hay una carta representando el efecto, esa carta es puesta en el montón de KO desde la cadena.

509.2 Cuando se niega un efecto, todo el efecto es negado. El jugador no obtiene ningún reembolso de ningún coste que haya pagado por el efecto negado.

509.3 Los efectos negados no crean modificadores, no crean objetos ni afectan a nada, porque no se resolvieron.

509.4 Después de que el efecto es negado, el jugador primario recibe prioridad.

510. Volteando Ubicaciones

510.1 Un jugador puede voltear una ubicación en su hilera de recursos sólo si tiene prioridad.

510.2 Para voltear una ubicación, el jugador debe realizar las siguientes acciones. Si un jugador no puede completar las acciones detalladas debajo, la ubicación se volteó ilegalmente y por lo tanto vuelve a ponerse boca abajo y el juego regresa al estado en el que estaba justo antes de que el jugador intentara voltear la ubicación.

510.2a El jugador revela la ubicación para mostrar su tipo, coste de umbral y cualquier poder que tuviera que pudiera afectar el volteo.

510.2b El jugador determina los costes adicionales y las reducciones de coste. Los costes de umbral se fijan y no pueden ser alterados.

510.2c El jugador debe tener suficientes recursos en su hilera de recursos para satisfacer el coste de umbral total del objeto. El jugador debe pagar cualquier coste adicional asociado a voltear la ubicación.

510.2d El jugador voltea el objeto boca arriba.

510.2e El recurso tiene ahora el tipo ubicación.

510.2f El jugador verifica la regla de unicidad, tomando en cuenta cualquier poder que pudiera tener la carta que pudiera cambiar si es única. (Ver la regla 705.)

510.2g Los poderes de la ubicación se activan.

510.3 Una vez que la ubicación es volteada, el jugador que volteó la ubicación recibe prioridad.

510.4 Voltear una ubicación no usa la cadena pero no cuenta como pasar, porque voltear una ubicación es una acción. (Ver la regla 214.2.)

511. Modificadores

511.1 Al resolverse un efecto de la cadena que no crea un objeto, éste crea un modificador. Hay dos tipos de modificadores: de un solo uso y continuos; cualquiera o ambos pueden ser creados al resolver un efecto.

511.1a Algunos modificadores afectan cartas en una zona distinta de la zona en juego. Estos modificadores especificarán en qué zona afectarán a las cartas. A menos que una carta específicamente indique que el modificador puede afectar una carta o efecto en otra zona o a un jugador, o a menos que sólo pueda funcionar afectando a uno, los modificadores sólo afectan a los objetos en la zona en juego.

511.2 Los poderes continuos generan modificadores continuos.

511.3 La fuente de un modificador es el objeto que generó el efecto que creó el modificador. La fuente de un modificador generado por otro modificador es la misma fuente que la del modificador original.

511.4 Algunos modificadores le indican a un jugador que elija el nombre de un personaje o de una afiliación de equipo. Los jugadores deben elegir el nombre de un personaje o de una afiliación de equipo que exista en el JCC del **Vs. System**.

511.5 Si un modificador pone dos o más cartas en la parte superior o inferior del mazo al mismo tiempo, el propietario de esas cartas puede colocarlas en cualquier orden. El propietario de dicho mazo no debe revelar el orden en el cual las cartas van a su mazo.

512. Modificadores de Un Solo Uso

512.1 Los modificadores de un solo uso modifican el estado del juego pero no tienen una duración.

***Ejemplo:** Pyro, St. John Allerdyce dice "Activar >>> El jugador objetivo pierde 3 de resistencia". Cuando este efecto se resuelve, crea un modificador de un solo uso.*

512.2 Algunos modificadores de un solo uso indican a un jugador que busque una zona. Un jugador puede no encontrar, ya sea por elección o por ausencia, cualquier carta o cartas que se le indique encontrar por este modificador. El jugador no tiene por qué indicar si no encuentra por elección o por ausencia.

***Ejemplo:** Las Caras de Doom dice "Busca en tu mazo una carta llamada Dr. Doom. Revela esa carta y ponla en tu mano. Baraja tu mazo." Un jugador juega Las Caras de Doom. Ese jugador tiene un Dr. Doom, Genio Diabólico en su mazo. Puede elegir no encontrar esta carta.*

512.3 Algunos modificadores de un solo uso le indican a un jugador que mueva un objeto en la zona en-juego. Ese jugador toma el objeto y lo coloca en una posición vacía. (Ver la regla 706.) Mover un objeto a la posición en la que estaba es legal, a menos que se especifique lo contrario. Estos modificadores de

un solo uso normalmente tendrán restricciones sobre qué objetos pueden moverse y a qué hileras pueden moverse. Estos modificadores sólo permiten mover un objeto a hileras en el mismo tipo de área, visible u oculta, desde la cual el objeto se está moviendo, y sólo a hileras en un área controlada por el jugador al que se le indica que mueva el objeto.

Ejemplo: Quemando Neumáticos dice "Puedes mover a ese personaje a tu hilera delantera o de apoyo". Cuando este efecto se resuelve, crea un modificador de un solo uso. El personaje es tomado y luego colocado en una posición vacía en tu hilera delantera o de apoyo. Debe permanecer en la misma área, oculta o visible, en la que estaba antes.

Ejemplo: Superman dice "Mueve a Superman". Cuando este efecto se resuelve, Superman sólo puede ser movido a una hilera en el área controlada por el jugador que jugó el efecto. Debe permanecer en la misma área, oculta o visible, en la que estaba antes.

512.3a Como parte de mover un objeto de una hilera que controla un jugador a una hilera que controla un segundo jugador, el segundo jugador gana el control de ese objeto.

512.3b Como parte de mover un personaje de un área visible a un área oculta o viceversa, todo el equipo que está equipando a ese personaje es colocado en el montón de KO.

512.3c Como parte de mover un personaje de una hilera que controla un jugador a una hilera que controla un segundo jugador, el segundo jugador también gana el control de cualquier equipo anexado a ese personaje.

512.4 Algunos modificadores de un solo uso permiten a un jugador transferir equipo. Transferir equipo ocasiona que sea anexado a otro objeto. Como parte de transferir equipo de un objeto a otro, su controlador debe verificar si es legal o no anexar el equipo al objeto al cual se está transfiriendo el equipo. Transferir equipo simultáneamente remueve el equipo del personaje al que equipaba y lo equipa a otro. El equipo no puede ser transferido de un personaje en el área visible a un personaje en el área oculta y viceversa.

512.4a El objeto al cual el equipo está siendo transferido debe ser del tipo personaje, no debe tener la característica aturdido, y no debe tener su máximo número de equipo permitido equipándolo.

Ejemplo: Muelle 4 dice "Cada personaje de Fantastic Four que controlas puede ser equipado con hasta dos equipos". Un jugador que controla un personaje de Fantastic Four equipado con un equipo puede transferir otro equipo a ese personaje.

512.4b Un jugador no puede transferir equipo de un personaje con la característica aturdido.

512.4c Un jugador no puede transferir equipo a un personaje que no controla.

512.4d Un jugador no puede transferir equipo a un personaje que no cumple con todas las restricciones que tiene el equipo sobre a qué puede ser anexado.

Ejemplo: *Batarang dice "Equípalo sólo a un personaje de Caballeros de Ciudad Gótica". Esta es una restricción sobre a qué puede ser anexado el equipo. Un jugador no puede transferir este equipo a un personaje que no tenga la afiliación de equipo de Caballeros de Ciudad Gótica.*

512.4e Transferir un equipo cambia su orden de entrada. (Ver la regla 515.5.)

512.4f Si a un jugador se le indica que transfiera equipo que controla un oponente o un compañero de equipo a un personaje que controla el primer jugador, ese jugador se convierte en el controlador del equipo como parte de la transferencia.

Ejemplo: *Apropiarse dice "Transfiere el equipo objetivo al personaje objetivo no equipado de la Hermandad que controlas". Como parte de transferir el equipo al personaje de la Hermandad, el jugador del efecto gana el control del equipo.*

512.5 Algunos modificadores de un solo uso le indican a un jugador que reemplace un recurso. Para reemplazar un recurso, su controlador lo revela, luego lo KO. Luego, si lo hizo, ese jugador pone la primera carta de su mazo boca abajo en su hilera de recursos donde estaba el recurso KO. Ese jugador puede mirar esa carta una vez que está en la hilera de recursos. (Ver la regla 212.5g.)

Ejemplo: *La Torre del Reloj dice "Reemplaza un recurso boca abajo que controles". Cuando este efecto se resuelve, eliges y KO un recurso que controlas. Si lo haces, coloca la primera carta de tu mazo boca abajo en tu hilera de recursos, colocándola donde estaba el recurso KO. Si, cuando este efecto se resuelve, no tienes un recurso boca abajo para KO, no pondrás la primera carta de tu mazo boca abajo en tu hilera de recursos.*

512.6 Si un modificador de un solo uso indica a un jugador que robe más de una carta, esas cartas se roban de a una. Si un modificador continuo revela la primera carta del mazo de ese jugador mientras esto sucede, todas las cartas robadas son reveladas, no sólo la primera y la última.

513. Modificadores Continuos

513.1 Los modificadores continuos tienen o bien una duración limitada o bien ilimitada. Un modificador continuo puede ser generado por un efecto o por un poder continuo.

513.1a Algunos modificadores pueden indicar a un jugador que haga una elección. Estos modificadores son continuos y no tienen una duración asociada a ellos, ya que la elección puede necesitar ser recordada más adelante. Los vuelcos de la trama y las ubicaciones que indican a un jugador que haga una elección se "olvidarán" de la elección si son volteados boca abajo. (Ver la regla 701.11c.)

513.2 Modificadores continuos de efectos

513.2a Los modificadores continuos de efectos que verifican que ocurra una condición específica sólo verifican una vez durante la resolución del efecto. No verifican en ningún otro momento después de esa resolución para ver si la condición sigue siendo verdadera.

***Ejemplo:** Una Niña Llamada Valeria dice "Si controlas a Mr. Fantastic y a Invisible Woman, los personajes con un coste de 3 o menos que controles no pueden ser aturcidos este turno". Este vuelco de la trama sólo verifica que la condición sea cierta cuando el efecto resuelve. Más adelante, si el jugador que jugó a Una Niña Llamada Valeria ya no controla a Mr. Fantastic, sus personajes con coste de 3 o menos todavía no pueden ser aturcidos este turno.*

513.2b Un modificador continuo de un efecto existe independientemente de la fuente del efecto.

513.2c Los modificadores continuos de un efecto que intentan modificar las cualidades de objetos no afectan a los objetos que no fueron afectados cuando se creó el modificador continuo.

***Ejemplo:** Protocolos de Combate dice "Elige una afiliación de equipo. Tus personajes Centinela Ejército reciben +2 ATK cuando ataquen a personajes de la afiliación de equipo elegida este turno". El controlador de los Protocolos de Combate juega esta carta durante su paso de recursos. Durante su paso de reclutamiento, recluta Centinela Mark I, Ejército. Los Protocolos de Combate no se aplicarán al Centinela Mark I porque este modificador modifica el ATK, una cualidad de algunos objetos.*

513.2d Los modificadores continuos de un efecto que no intentan modificar las cualidades de un objeto están intentando modificar las reglas del juego. Estos modificadores pueden afectar a objetos que no fueron afectados cuando se creó el modificador continuo.

Ejemplo: Una Niña Llamada Valeria dice "Si controlas a Mr. Fantastic y a Invisible Woman, los personajes con un coste de 3 o menos que controles no pueden ser aturridos este turno". Un jugador juega esta carta durante su paso de recursos mientras controla a Mr. Fantastic y a Invisible Woman. Durante el paso de reclutamiento de ese jugador, recluta a Human Torch, Johnny Storm. El efecto continuo generado por Una Niña Llamada Valeria se aplicará a Human Torch porque el modificador modifica las reglas de juego.

513.2e Un modificador continuo de un efecto tiene una duración limitado durante la cual el modificador tiene lugar. La duración del modificador está mencionada en el efecto que creó el modificador. Si el modificador no especifica una duración, el modificador es permanente.

513.2f Algunos modificadores continuos de efectos dan a un objeto una característica o cualidad. Estos modificadores no previenen que esa característica o cualidad sea removida por un modificador posterior.

513.2g Algunos modificadores continuos de efectos remueven características o cualidades de un objeto. Estos modificadores no previenen que el objeto gane esa característica o cualidad por un modificador posterior.

Ejemplo: Patada Voladora dice "El personaje objetivo tiene vuelo este turno". Storm, Ororo Munroe dice "Pagar 2 puntos de resistencia >>> Los personajes de tus oponentes pierden vuelo este turno". Un jugador juega el poder de Storm. Más adelante en el mismo turno, otro personaje juega Patada Voladora en uno de sus personajes. Ese personaje ahora tiene vuelo.

513.2h La duración de un modificador continuo de un efecto es tanto un límite a la duración y una restricción a cuándo el efecto que crea el modificador puede jugarse. Un jugador no puede jugar un efecto que crearía un modificador fuera de la duración de ese modificador. Si el modificador no especifica una duración, no hay restricciones adicionales a cuándo se puede jugar el modificador.

Ejemplo: Sorpresa Desagradable dice "El defensor objetivo recibe +5 ATK este ataque". Este vuelco de la trama sólo puede jugarse sobre un personaje que tiene la característica defensor. Si un jugador lo juega sobre un personaje que controla, ese personaje tendrá +5 ATK durante ese subpaso de ataque solamente. Si el personaje es atacado nuevamente en el mismo turno, la duración de la Sorpresa Desagradable habrá expirado. Este vuelco de la trama no puede jugarse fuera de un subpaso de ataque.

513.2i Las cualidades de los objetos y las cartas son las siguientes: nombre, coste, tipos y poderes. Los personajes y las cartas de personaje también pueden tener las siguientes cualidades adicionales: versión, afiliación de equipo, ATK, DEF, vuelo, protegido, alcance, refuerzo y no protegido.

513.3 Modificadores continuos de poderes continuos

- 513.3a Los modificadores continuos de poderes continuos no tienen una duración mencionada y duran hasta que termina el juego o hasta que el objeto con el poder continuo no esté más en la zona apropiada con el poder apropiado y ya no pueda generar más el modificador continuo.

513.4 Modificadores disparados retrasados

- 513.4a Los modificadores disparados retrasados son un tipo de modificador continuo de un efecto. El modificador tendrá una duración asociada. Una vez creado, un modificador disparado retrasado existe independientemente de su fuente.

Ejemplo: *Destiny dice "Activar >>> Cuando el personaje objetivo sea aturdido este turno, su controlador pierde 4 de resistencia. Usa este poder sólo durante la fase de construcción". El controlador de Destiny juega este poder de pago haciendo objetivo a un personaje. Más tarde ese turno, Destiny deja el juego. El modificador disparado retrasado igual durará hasta el fin de ese turno.*

- 513.4b Los modificadores disparados retrasados actúan como poderes disparados excepto que dispararán por el evento detallado en el modificador continuo sólo durante la duración del modificador continuo. (Ver la sección 502.) El efecto creado del modificador disparado retrasado seguirá las reglas de efectos disparados. (Ver las secciones 505 y 506.)

Ejemplo: *Destiny dice "Activar >>> Cuando el personaje objetivo sea aturdido este turno, su controlador pierde 4 de resistencia. Usa este poder sólo durante la fase de construcción". El controlador de Destiny juega este poder de pago haciendo objetivo a un personaje. Mas tarde ese turno, ese personaje es aturdido. El modificador disparado retrasado se dispara y agrega un efecto a la cadena. Cuando este efecto se resuelve, el controlador del personaje aturdido perderá 4 puntos de resistencia.*

- 513.4c Un modificador disparado retrasado no tiene por qué empezar con "al", "cuando" o "siempre que", pero contendrá una de esas palabras.

- 513.4d Algunos modificadores disparados retrasados tienen objetivo. El objetivo de dicho modificador se elige cuando el vuelco de la trama o poder que creará el modificador se juega por primera vez. El modificador disparado retrasado usará más tarde ese mismo objetivo al dispararse. Si el objetivo es ilegal en ese momento, o cambió de zona, el modificador disparado retrasado será removido de la cadena al intentar pasar por la regla 505.1c, antes de terminar de ser anunciado.

Ejemplo: *Brimstone dice "Pagar 1 punto de recurso >>> Al principio de la fase de combate, KO el recurso objetivo". Cuando este poder es jugado, se elige el objetivo del efecto. La resolución del efecto crea un modificador disparado retrasado que modifica el mismo objetivo. Si ese objetivo no es legal cuando el modificador se dispara, el modificador disparado retrasado se remueve de la cadena al intentar pasar por la regla 505.1c, antes de terminar de ser anunciado.*

513.5 Modificadores de reemplazo

513.5a Los modificadores que usan "en vez de eso" son modificadores de reemplazo. Un modificador de reemplazo reemplaza un evento con otro evento. El evento reemplazado nunca sucede; cualquier poder o modificador que hubiera disparado por el evento reemplazado no se disparará. Un modificador de reemplazo puede reemplazar un evento en cualquier momento, incluso durante la resolución de un efecto.

513.5b Algunos modificadores de reemplazo intentarán reemplazar todas las instancias de un evento designado. Si el evento designado sucede varias veces simultáneamente, el jugador que lo controla sigue la regla 703.2.

513.5c Si dos modificadores intentan reemplazar el mismo evento, el jugador que sería afectado o que controla el objeto, carta o efecto que sería afectado por el evento elige el orden de los modificadores de reemplazo.

Ejemplo: *Toad dice "Si Toad será aturdido, puedes devolverlo a la mano de su propietario en vez de eso". Armadura Corporal de Kevlar dice "Si el personaje equipado va a ser aturdido, puedes KO esta carta en vez de eso. Si lo haces, el personaje no es aturdido". Un jugador controla a Toad equipado con una Armadura Corporal de Kevlar. Si Toad será aturdido, ese jugador puede elegir cual modificador de reemplazo se aplica primero.*

513.5d Las acciones que se realizan para pagar coste no pueden ser reemplazadas por modificadores de reemplazo. (Ver también la sección 203.)

514. Interacción de Modificadores

514.1 Los modificadores continuos se aplican en orden de entrada, a menos que un modificador dependa de otro. Un modificador continuo se aplica a un evento dado sólo una vez. Los modificadores de un solo uso y los modificadores por resolver efectos que afectan cualidades se aplican en el momento en que sus efectos se resuelven; en ese momento encuentran a qué se aplican, y nunca dependerán de modificadores con un orden de entrada posterior o del cambio posterior de modificadores con un orden de entrada anterior.

- 514.2 Un modificador continuo se dice que depende de un segundo modificador si la presencia del segundo cambia a qué objetos se aplicaría el primero, o cómo se aplica a esos objetos. No importa qué objetos están actualmente en juego, sino que sólo requiere que el potencial de la dependencia exista, para que el primero se considere dependiente del segundo.

Ejemplo: *Deathstroke el Terminador dice "Los personajes que controlas que no tienen afiliación de equipo tienen la afiliación de equipo Deathstroke". Ra's al Ghul, La Cabeza del Demonio dice "Los personajes sin la afiliación de equipo Liga de Asesinos no tienen afiliación de equipo y no pueden usar poderes de pago". El modificador de Ra's al Ghul puede cambiar si un personaje que controlas tiene afiliación de equipo, por lo que el modificador de Deathstroke depende del de Ra's al Ghul. El modificador de Deathstroke no puede cambiar si un personaje tiene la afiliación de equipo de Liga de Asesinos, por lo que el modificador de Ra's al Ghul no depende del de Deathstroke.*

- 514.3 Los modificadores que no dependen de ningún otro modificador existente se llaman modificadores independientes.

- 514.4 Si al menos un modificador depende de otro, acomoda todos los modificadores independientes en orden de entrada. Luego, incluye cada modificador que dependa de otro después del último orden de entrada entre ellos y todos los modificadores de los que depende. Aplica los modificadores en el orden resultante.

Ejemplo: *Salón del Peligro dice "Los personajes X-Men en la hilera delantera que tú controles reciben +1 ATK". Nación Mutante dice "Los personajes que tú controlas, así como las cartas en tu mano, mazo y montón de KO que tengan la afiliación de equipo Hermandad o X-Men tienen las dos afiliaciones de equipo". Un jugador voltea boca arriba un Salón del Peligro y luego juega Nación Mutante. El jugador controla un personaje de la Hermandad en la hilera delantera. Como el modificador de Salón del Peligro depende del modificador de Nación Mutante, el modificador de Nación Mutante se aplica primero, luego el modificador del Salón del Peligro.*

- 514.4a Si dos o más modificadores dependen uno del otro, la regla 514.4 haría que cada uno de ellos intentara aplicarse después del otro. Dicha repetición, o nudo debe encontrar un punto de comienzo para cada objeto que afecta. Aplica el modificador de orden de entrada anterior en la repetición que se aplica al objeto y luego continúa por la repetición aplicando cada modificador en orden de dependencia u orden de entrada, una vez cada uno.

Ejemplo: *Nación Mutante dice "Los personajes que tú controlas, así como las cartas en tu mano, mazo y montón de KO que tengan la afiliación de equipo Hermandad o X-Men tienen las dos afiliaciones de equipo". Héroe*

Unidos dice "Los personajes que tú controlas, así como las cartas en tu mano, mazo y montón de KO que tengan la afiliación de equipo Fantastic Four o X-Men tienen las dos afiliaciones de equipo". A un personaje de la Hermandad que controlas se le aplicará Nación Mutante, y luego Héroes Unidos; a un personaje de Fantastic Four que controlas se le aplicará Héroes Unidos, y luego Nación Mutante. A un personaje de X-Men que controlas se le aplican ambas, en orden de entrada. Todos los personajes terminarán teniendo las tres afiliaciones.

515. Orden de Llegada de los Modificadores

515.1 El orden de entrada de un objeto es el momento en el que el objeto entró en juego, o la última vez que el objeto fue volteado boca arriba, lo que haya sucedido último.

515.2 El orden de entrada de un modificador continuo de un efecto es el momento cuando el efecto que genera el modificador continuo se resuelve.

515.3 El orden de entrada de un modificador continuo de un poder continuo es el mismo orden de entrada del objeto que genera el modificador continuo, o la última vez que el objeto fue volteado boca arriba, lo que haya sucedido último.

***Ejemplo:** Patada Voladora dice "El personaje objetivo tiene vuelo este turno". Storm, Ororo Munroe dice "Pagar 2 de resistencia >>> Los personajes de tus oponentes pierden vuelo este turno". Un jugador juega Patada Voladora de su hilera de recursos sobre un personaje que controla. Su oponente juega el poder de pago de Storm antes de permitir que se resuelva la Patada Voladora. El poder de pago de Storm se resuelve primero, y luego se resuelve la Patada Voladora. El modificador de Storm tiene un orden de entrada anterior a la Patada Voladora, y por lo tanto se aplica primero. El personaje objetivo tiene vuelo este turno.*

515.4 Los modificadores de un solo uso no tienen orden de entrada y se aplican después de que se aplican todos los modificadores continuos.

515.5 El orden de entrada de un equipo es el momento en que el equipo entra en juego, la última vez que el texto del equipo se activó o la última vez que el equipo estuvo anexado a un personaje diferente, lo que haya sucedido último.

6. Atacando

600. General

600.1 El jugador primario es el jugador atacante para todos los ataques de su paso de ataque.

600.2 El jugador atacante puede proponer un ataque contra un personaje que controle un oponente.

600.3 El jugador atacante no puede proponer un ataque directo contra un oponente que controle algún personaje visible no aturdido.

600.3a El jugador atacante no puede proponer un ataque directo involucrando cualquier personaje que controle que pueda atacar a personajes ocultos, contra un oponente que controla algún personaje oculto no aturdido.

601. Proponiendo un Ataque

601.1 General

601.1a Un jugador sólo puede proponer un ataque en su paso de ataque, y sólo si la cadena está vacía y ese jugador tiene prioridad. Una vez que un jugador propuso un ataque, no puede proponer un nuevo ataque hasta que el primer ataque concluya.

601.1b Como parte de proponer un personaje para atacar a otro personaje o jugador, el jugador atacante debe primero evaluar una cantidad de cosas sobre los objetos involucrados en el ataque propuesto. (Ver la regla 601.2.)

601.1c Si cualquier personaje involucrado en el ataque propuesto viola cualquier regla que gobierne la legalidad de los ataques, el ataque propuesto no es legal y no puede ser propuesto.

601.1d Después de proponer un ataque, el jugador primario recibe prioridad y entonces la siguiente vez que todos los jugadores pasen sobre una cadena vacía, todos los jugadores entran en un subpaso de ataque. Una vez que el subpaso de ataque concluye, los jugadores regresan al paso de ataque del jugador primario, quien recibe prioridad.

601.1e Si todos los jugadores pasan sobre una cadena vacía pero el jugador atacante no ha propuesto un ataque desde la última vez que terminó un subpaso de ataque, el paso de ataque actual termina y todos los jugadores entran a la siguiente fase o paso.

601.2 Debajo se detalla cómo determinar la legalidad de un atacante propuesto.

601.2a El objeto atacante propuesto debe tener el tipo personaje.

601.2b El personaje atacante propuesto debe tener la característica preparado.

601.2c El personaje atacante propuesto no debe estar afectado por ningún modificador que le impidiera atacar en este ataque propuesto.

601.2d El personaje atacante propuesto debe tener la característica de hilera delantera. La característica de alcance puede modificar esto. (Ver la regla 701.8.)

601.3 Debajo se detalla cómo determinar la legalidad de un defensor propuesto.

601.3a El objeto defensor propuesto debe tener el tipo personaje.

601.3b El personaje defensor propuesto no debe tener la característica aturdido.

601.3c El personaje defensor propuesto no debe estar afectado por ningún modificador que le impidiera ser atacado en este ataque propuesto.

601.3d El personaje defensor propuesto debe tener la característica no protegido. La característica vuelo puede modificar esto. (Ver la regla 701.4.)

601.3e El personaje defensor propuesto no debe tener la característica oculto.

601.4 Debajo se detalla cómo determinar la legalidad de un defensor directo propuesto.

601.4a El defensor directo propuesto no debe controlar ningún personaje visible no aturdido.

Ejemplo: Un jugador controla un Centurious visible y aturdido, y un Blackout oculto y no aturdido. Ese jugador no controla ningún personaje visible no aturdido y es un defensor directo legal.

Ejemplo: Un jugador controla un Centurious aturdido y un Deacon Frost no aturdido, ambos en el área visible. Ese jugador controla un personaje visible no aturdido y no es un defensor legal directo.

601.4b El defensor directo propuesto no debe estar afectado por ningún modificador que le impidiera ser atacado en este ataque propuesto.

601.4c Si cualquier atacante propuesto puede atacar a personajes ocultos, el defensor directo propuesto no debe controlar ningún personaje no aturdido, oculto o visible.

601.4d El defensor directo propuesto debe ser un jugador, y debe ser un oponente del jugador primario.

601.5 Debajo se detalla cómo determinar la legalidad de un ataque en equipo, que tiene reglas adicionales.

601.5a Debe haber al menos una afiliación de equipo que compartan todos los atacantes propuestos.

601.5b Los personajes atacantes propuestos deben poder cada uno atacar legalmente al defensor o al defensor directo propuesto. (Ver la regla 601.2.)

602. Subpaso de Ataque

602.1 Al comenzar el subpaso de ataque, se verifica la legalidad del ataque nuevamente. Luego, dependiendo del resultado de la verificación de la legalidad, los atacantes y defensores propuestos pueden o no ganar la característica de atacante o defensor. En cualquier caso, el subpaso de ataque prosigue a la conclusión. Después de verificar la legalidad, los poderes que se disparan al principio del subpaso de ataque se disparan y se agregan a la cadena. Luego el jugador primario recibe prioridad.

602.1a Si uno o más de los atacantes propuestos ya no puede atacar legalmente al defensor propuesto, los atacantes propuestos ya no son atacantes propuestos, y el defensor propuesto ya no es un defensor propuesto.

602.1b Si uno o más de los atacantes propuestos ya no puede atacar legalmente al defensor directo propuesto, los atacantes propuestos ya no son atacantes propuestos, y el defensor directo propuesto ya no es un defensor directo propuesto.

602.1c Si todos los atacantes propuestos siguen pudiendo atacar al defensor o defensor directo propuesto, los atacantes propuestos ganan las características "atacante" y "agotado"; los atacantes en equipo también ganarán la característica "atacante en equipo". Aquellos atacantes están ahora atacando; los atacantes en equipo también están ahora atacando en equipo. Si hay al menos uno de dichos atacantes, el defensor propuesto gana la característica "defensor", el jugador que controla ese personaje es ahora el jugador defensor, y el defensor es ahora atacado. Los poderes que disparan cuando un personaje "es atacado" se dispararán por cada personaje atacado. Los poderes que se disparan cuando un personaje "es atacado" o "se convierta en defensor" se dispararán sólo una vez por cada personaje que se convierte en defensor.

602.2 Un personaje pierde la característica de atacante o atacante en equipo si cambia de zona, cambia de controlador, pierde el tipo de personaje o gana la característica aturdido. Los modificadores que remueven un atacante de un ataque también causan que el objeto pierda la característica de atacante o atacante en equipo.

602.3 Un personaje pierde la característica de defensor si cambia de zona, cambia de controlador, pierde el tipo de personaje o gana la característica aturdido. Los modificadores que remueven un defensor de un ataque causan que el objeto pierda la característica de defensor.

602.4 Una vez que ambos jugadores pasan sobre una cadena vacía, el ataque concluye. A esto se lo denomina "la conclusión del ataque". Todos los eventos durante la conclusión del ataque suceden simultáneamente. Hay tres resultados potenciales diferentes de un ataque.

602.4a Si no quedan atacantes, el ataque concluye pero no hace nada.

602.4b Si no quedan defensores, el ataque concluye y el o los atacantes se preparan.

602.4c Si el atacante (o en ataques en equipo, cualquiera de los atacantes) y el defensor siguen siendo parte del ataque, el jugador defensor elige contra cual de los personajes atacantes comparará su ATK. (Ver la regla 602.5.) El jugador defensor debe elegir un atacante.

602.4d Si el atacante (o en ataques en equipo, todos los atacantes) y el defensor ya no son parte del ataque, o si el ataque fue determinado ilegal durante 602.1 el ataque concluye pero no hace nada. En este caso tanto 602.4a como 602.4b se aplican, y no hay atacantes para preparar.

602.5 Los jugadores comparan el ATK del atacante contra la DEF del defensor y el ATK del defensor contra la DEF del atacante. Para los ataques en equipo, usa los valores combinados de ATK de los atacantes en lugar de cada valor individual para la comparación. Si el ATK de un atacante en equipo es 0 o menos, se considera 0 para combinarlo con el ATK de los otros atacantes en equipo. (Ver la regla 104.2.)

602.5a Para los ataques no en equipo, si el ATK del atacante es mayor o igual que la DEF del defensor, el personaje atacante aturde al personaje defensor. Para los ataques en equipo, si el ATK combinado de los atacantes es mayor o igual que la DEF del defensor, cada atacante simultáneamente aturde al personaje defensor. (Ver la regla 702).

602.5b Si el ATK del atacante es mayor que la DEF del defensor, el controlador del defensor pierde resistencia igual a la diferencia entre el ATK del atacante y la DEF del defensor. A esto se le llama pérdida de resistencia por traspaso. Los ataques en equipo que atacan a un personaje no pueden causar pérdida de resistencia por traspaso.

602.5c Si el ATK del defensor es mayor o igual que la DEF del atacante (o la DEF del atacante elegido en los ataques en equipo), el personaje defensor aturde al personaje atacante. (Ver la regla 702.)

602.6 Los personajes defensores no causan pérdida de resistencia por traspaso al jugador atacante.

602.7 Como la última parte de la conclusión del ataque, todos los atacantes pierden la característica "atacante"; todos los atacantes en equipo pierden también la característica de "atacante en equipo". Aquellos atacantes ya no están atacando; los atacantes en equipo ya no están atacando en equipo. El defensor pierde la característica "defensor". El controlador del defensor ya no es el jugador defensor. Terminan los modificadores con duración "este ataque". El subpaso de ataque termina y los jugadores regresan al paso de ataque del jugador primario. Los poderes que se han disparado se colocan en la cadena y luego el jugador primario recibe prioridad.

602.8 La conclusión de un ataque directo sigue todas las reglas para concluir un ataque excepto por las siguientes:

602.8a La resistencia total de un jugador se reduce en una cantidad igual al ATK del personaje atacante en el caso de un atacante individual. Esto reemplaza la comparación de ATK y DEF.

602.8b La resistencia total de un jugador se reduce en una cantidad igual a los valores combinados de ATK de los personajes atacantes en el caso de un ataque en equipo. (Ver la regla 602.5.) Esto reemplaza la comparación de ATK y DEF.

602.8c Toda la pérdida de resistencia causada por ataques directos se considera pérdida de resistencia por traspaso. Los efectos o modificadores que buscan un valor de pérdida de resistencia por traspaso usarán el ATK de cada atacante por separado.

***Ejemplo:** Charaxes dice "Charaxes no puede causar daño de traspaso". Vulture dice "Cuando Vulture cause daño de traspaso, ganas esa cantidad de resistencia". El poder de Charaxes se aplica sólo a Charaxes. Charaxes entonces no causa pérdida de resistencia por traspaso. El poder de Vulture se aplica sólo a Vulture. El controlador de Vulture ganará resistencia igual al daño de traspaso que cause.*

602.8d Los ataques directos por un ATK total de 0 o menos no causan pérdida de resistencia por traspaso. Los poderes que dispararían por pérdida de resistencia no se dispararán.

***Ejemplo:** Psylocke dice "Cuando Psylocke causa daño de traspaso a un oponente, ese oponente elige y descarta una carta de su mano". Si Psylocke es parte de un ataque directo, sólo si su ATK es mayor que cero el defensor directo descartará una carta.*

7. Reglas adicionales

700. Cambiando el Control de los Objetos

700.1 Un jugador ganará el control de un objeto como parte de mover ese objeto de una hilera que controla su oponente a una hilera que controla el primer jugador en la zona en juego. Un jugador ganará el control de un equipo como parte de transferir ese equipo de un personaje que controla uno de sus oponentes a un personaje que él controla. (Ver la regla 512.4f.) Un jugador ganará el control de un equipo como parte de ganar el control del personaje al cual el equipo está anexado.

700.2 Un efecto normalmente indicará a un jugador a dónde mover o transferir un objeto (por ejemplo, a la hilera delantera o a un personaje Fantastic Four que controlas). Si el efecto no le indica a un jugador a dónde mover o transferir un objeto, el jugador puede elegir, siempre y cuando sea una opción legal. Si un jugador no puede hacer una opción legal, el efecto no hace nada. Un jugador sólo puede mover objetos a una hilera en su propia área, y sólo puede transferir equipo a un personaje que controla. Un jugador no puede mover un personaje de un área visible a una oculta o viceversa, a menos que el efecto que lo mueve lo indique específicamente, y no puede transferir equipo de un personaje en una de esas áreas a un personaje en la otra.

700.3 Un objeto que cambia de controlador dentro de la misma zona es el mismo objeto.

700.3a Los modificadores sobre ese objeto todavía se aplican, dentro de sus duraciones, a menos que el modificador depende de qué jugador controle el objeto.

700.3b Las restricciones a la cantidad de veces que un poder de pago puede jugarse se siguen aplicando al objeto si cambia su controlador. (Ver la regla 501.4.)

701. Características

701.1 "Atacante" es una característica que un personaje puede ganar o perder en el subpaso de ataque. (Ver las reglas 602.1c y 602.7.)

701.2 "Defensor" es una característica que un personaje puede ganar o perder en el subpaso de ataque. (Ver las reglas 602.1c y 602.7.)

701.3 "Agotado" es una característica que un objeto puede ganar a través de modificadores, como parte de pago de costes o por las reglas de juego. Un personaje con la característica agotado está girado 90 grados para marcar esta característica. Ningún objeto puede tener las características agotado y preparado al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.

- 701.4 "Vuelo" es una característica que modifica la legalidad de ataques propuestos. Los personajes con esta característica generalmente no tendrán texto en su recuadro de texto indicándolo; en vez de eso tendrán el ícono apropiado impreso. Los personajes con vuelo pueden atacar a personajes protegidos como si estuvieran no protegidos.
- 701.5 "Hilera delantera" es una característica que puede tener un personaje. Un personaje debe estar posicionado en la hilera delantera para tener la característica de hilera delantera. Ningún personaje puede tener las características hilera delantera e hilera de apoyo al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.
- 701.6 "Continuo" es una característica y una palabra clave que puede tener un vuelco de la trama. Todo lo que esté detrás de la palabra clave se aplica sólo mientras el vuelco de la trama es un objeto en juego boca arriba en la hilera de recursos. Esta característica está marcada también por el ícono continuo en el lado izquierdo de la carta.
- 701.7 "Protegido" es una característica que puede tener un personaje en la hilera de apoyo. Un personaje está protegido si hay un personaje no aturdido en la hilera delantera que comparte su misma columna. Los personajes aturdidos no pueden estar protegidos. Ningún personaje puede tener las características protegido y desprotegido al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.
- 701.8 "Alcance" es una característica que modifica la legalidad de ataques propuestos. Los personajes con esta característica generalmente no tendrán texto indicándolo; en vez de eso tendrán el ícono apropiado impreso. Los personajes con alcance pueden atacar desde la hilera de apoyo como si estuvieran en la hilera delantera.
- 701.9 "Preparado" es una característica que un objeto puede ganar a través de modificadores, como parte de pago de costes o por las reglas de juego. Los objetos entran en juego con la característica preparado. Ningún objeto puede tener las características agotado y preparado al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.
- 701.10 "Refuerzo" es una característica que puede tener un personaje. Un modificador o un efecto basado en el juego puede dar a un objeto esta característica.
- 701.10a Un jugador puede jugar un efecto basado en el juego de refuerzo que dice "El defensor objetivo que controlas tiene refuerzo este ataque si comparte una afiliación de equipo con y está adyacente al personaje agotado", con un coste de agotar un personaje de la hilera de apoyo que comparta una afiliación de equipo con y esté adyacente al defensor.

701.10b Los personajes atacando a un personaje con refuerzo no pueden causar daño de traspaso.

701.11 "Recurso" es una característica que tiene un objeto en la hilera de recursos. Los recursos generan puntos de recurso y se usan para verificar los costes de umbral. Se puede llamar recursos a los objetos con esta característica. Un objeto no puede tener esta característica al mismo tiempo que tiene la característica hilera delantera o hilera de apoyo, sino que tendría siempre exactamente una de las tres.

701.11a Un objeto no revelado boca abajo con esta característica no puede tener ninguna característica o cualidad distinta de recurso, preparado y agotado. (Ver también Revelar en el Glosario.)

701.11b Un objeto revelado boca abajo con esta característica puede tener cualquiera de sus características y cualidades normales, excepto que no puede tener los tipos de objeto "ubicación", "equipo", "personaje" o "vuelco de la trama"; sólo tendrá el tipo de objeto "recurso".

701.11c Los objetos boca arriba con esta característica no tienen restricciones adicionales a sus características o cualidades.

701.11d Un objeto con esta característica que es volteado boca abajo ya no es el mismo objeto, aunque la misma carta lo represente. Ya no recuerda cualquier elección hecha por él, aunque retiene cualquier contador que tuviera.

701.12 "Aturdido" es una característica que puede ganar un personaje a través de modificadores, como parte del pago de costes o por las reglas de juego. Un personaje con la característica aturdido se voltea boca abajo para marcar que está aturdido, y también adquiere la característica agotado. En cualquier momento en que un objeto sea aturdido, su controlador recibe pérdida de resistencia por aturdimiento. (Ver la regla 702.)

701.12a Un personaje aturdido no puede ser preparado.

701.12b El recuadro de texto de un personaje aturdido está inactivo; se trata como si no existiera. Cualquier jugador puede ver un personaje aturdido en cualquier momento.

701.12c Un personaje aturdido pierde todas y no puede ganar ninguna de las características de atacante, defensor, atacante en equipo y protegido. Sigue teniendo cualquier otra característica o cualidad que tuviera antes.

701.12d Un personaje aturdido está no protegido y no puede estar protegido.

701.13 "Hilera de apoyo" es una característica que puede tener un personaje. Un personaje debe estar posicionado en la hilera de apoyo para tener la característica de hilera de apoyo. Ningún personaje puede tener las características hilera delantera e hilera de apoyo al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.

701.14 "Atacante en equipo" es una característica que puede tener un personaje atacante. Un personaje debe ser parte de un ataque en equipo para ganar la característica atacante en equipo. Remover todos los otros atacantes en equipo no remueve la característica de atacante en equipo de un objeto. (Ver las reglas 602.1c. y 602.7.)

***Ejemplo:** Cyclops, Flacucho dice "Mientras atacan en equipo, tus personajes X-Men reciben +2 ATK y +2 DEF". El jugador atacante propone un ataque en equipo con Cyclops y Jean Grey. Una vez que comienza el ataque, el defensor KO a Jean Grey. Cyclops sigue teniendo la característica de atacante en equipo y por lo tanto tiene el +2 ATK y +2 DEF de su poder continuo.*

701.15 "Único" es una característica y palabra clave que pueden tener las cartas y objetos distintas de vuelco de la trama. Otros tipos de carta u objeto tienen reglas asociadas con la unicidad, pero esta palabra clave puede modificar estas reglas. Las ubicaciones y los personajes no Ejército son únicos por defecto; los personajes Ejército y el equipo no son únicos por defecto. (Ver la sección 3 y la regla 705.)

701.16 "No protegido" es una característica que puede tener un objeto. Un personaje con la característica no protegido es un personaje en la hilera delantera o un personaje en la hilera de apoyo que no tiene un personaje no aturdido en la hilera delantera que comparte una columna con él. Un personaje aturdido nunca está protegido y no puede ser protegido. Ningún personaje puede tener las características protegido y desprotegido al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.

701.17 "Oculto" es una característica que puede tener un personaje. Un personaje tiene la característica oculto si está en el área oculta. (Ver la regla 212.5b.) Un objeto defensor propuesto no puede estar oculto. (Ver la regla 601.3e.) Ningún personaje puede tener las características oculto y visible al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.

701.18 "Visible" es una característica que puede tener un personaje. Un personaje tiene la característica visible si está en el área visible. (Ver la regla 212.5b.) Ningún personaje puede tener las características oculto y visible al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.

701.19 "Escondido" es una característica y una palabra clave que puede tener un personaje en cualquier zona. Una carta de personaje con escondido que entra en

juego lo hace en el área oculta de su controlador en lugar de en el área visible de ese jugador. Esto se aplica a cualquier manera de poner la carta en juego de otra zona, no sólo por resolver un efecto de reclutamiento. No se aplica al mover una carta que ya está en juego.

702. Aturdiendo Personajes

702.1 Al aturdir a un personaje, el controlador de ese personaje pierde simultáneamente resistencia igual al coste de reclutamiento de ese personaje. A esto se lo conoce como "pérdida de resistencia por aturdimiento".

702.1a La pérdida de resistencia por aturdimiento ocurre sin importar cómo es aturrido el objeto.

Ejemplo: *Robot Destructor, Ejército dice "Activar, aturdir al Robot Destructor >>> Aturde al personaje objetivo con un coste de 4 o menos. Usa este poder sólo si controlas al Dr. Doom". Un jugador jugando el poder de pago del Robot Destructor recibirá 5 puntos de pérdida de resistencia por aturdimiento, porque el Robot Destructor es aturrido como un coste para jugar el poder. Su oponente recibirá pérdida de resistencia igual al coste del personaje aturrido cuando el efecto de Robot Destructor se resuelva.*

702.1b Si más de un evento aturde a un personaje al mismo tiempo, el personaje es aturrido sólo una vez, por lo que la pérdida de resistencia también ocurre sólo una vez. Se considera que cada evento ha aturrido al personaje. Si un evento trata de aturdir a un personaje que tiene la característica aturrido, el personaje no será aturrido y ese evento no se considera que haya aturrido al personaje. (Ver la regla 502.6.)

Ejemplo: *Annihilus dice "Al principio de tu paso de ataque, puedes aturdir al personaje objetivo de la hilera delantera". Un jugador puede hacer objetivo a un personaje ya aturrido, porque no está restringido a hacer objetivo a un personaje no aturrido, pero el personaje ya aturrido no será aturrido nuevamente. No habrá pérdida de resistencia por aturdimiento.*

702.2 Un personaje ha aturrido a otro personaje si durante el combate el primer personaje ha comparado su ATK con la DEF del segundo personaje, lo que resulta en que el segundo personaje sea aturrido. (Ver las reglas 602.5a y 602.5c.)

702.3 Un personaje ha aturrido a otro personaje si el primer personaje es un atacante durante un ataque en equipo que resulta en que el segundo personaje sea aturrido. (Ver la regla 602.5a.)

702.4 Un objeto ha aturrido a un personaje si el objeto era la fuente de un modificador que aturdió al personaje. Ninguna regla previene que un personaje se aturda a sí mismo.

702.5 Cuando el personaje es aturrido, remuévele todos los contadores cósmicos. (Ver la regla 707.8b.)

702.6 Los personajes con invulnerabilidad (ver 707.7) no están sujetos a pérdida de resistencia por aturdimiento e ignoran las reglas 702.1, 702.1a, y 702.1b.

702.6a Si un personaje fuera simultáneamente a perder invulnerabilidad y ser aturrido, el controlador de ese personaje ignora las reglas 702.1, 702.1a y 702.1b.

***Ejemplo:** Krypto dice "Cósmico: Krypto tiene invulnerabilidad". Un efecto aturde a Krypto. Mientras es aturrido, se removerán todos los contadores cósmicos de Krypto y perderá la invulnerabilidad. Su controlador no recibirá pérdida de resistencia por aturdimiento.*

703. Acciones Simultáneas

703.1 Si un efecto o regla del juego indica a los jugadores que hagan elecciones simultáneas, el jugador primario hará primero todas sus elecciones. Los jugadores continúan haciendo las elecciones requeridas en el sentido de las agujas del reloj desde el jugador primario hasta que todos los jugadores han hecho todas las elecciones requeridas. Las elecciones de todos los jugadores se resuelven al mismo tiempo.

703.2 Si eventos simultáneos requieren elecciones simultáneas de un único jugador, ese jugador hace todas las elecciones, y luego los eventos ocurren simultáneamente.

703.3 Si varios efectos disparados se disparan simultáneamente, todos se agregarán a la cadena la próxima vez que el juego indique a los jugadores que agreguen efectos a la cadena. El jugador primario elige en qué orden van sus efectos a la cadena, y luego se agregan a ella. Luego el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj elige en qué orden irán a la cadena sus efectos disparados, y luego éstos se agregan a la cadena sobre los del jugador anterior. Luego el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj hace lo mismo, etcétera. (Ver la regla 506.3.)

704. Repeticiones y la Regla de Infinitud

704.1 Si ocurre un estado de juego tal que existe una repetición de acciones repetidas con una o más de ellas opcionales, el jugador que creó la repetición debe primero demostrar esta repetición. Luego elige un número de veces para repetir esa repetición. Luego, comenzando con el siguiente jugador en el sentido

de las agujas del reloj, cualquier jugador puede elegir detener la repetición después de una cantidad de iteraciones, incluyendo cualquier acción parcial que forme parte de la repetición. Los jugadores declaran en qué iteración intentan detener la repetición, y el juego prosigue dándole prioridad al jugador que permite la menor cantidad de repeticiones. La próxima acción que se tome no puede ser la acción que continuaría la repetición.

704.2 Los jugadores no pueden elegir "infinito" para un valor numérico en el juego.

704.3 Si una sucesión de estados de juego ocurre en la cual acciones obligatorias forman una repetición que ningún jugador quiere o puede detener, el juego es un empate.

705. Regla de Unicidad

705.1 Como parte de resolver un efecto de reclutamiento para una carta con la característica única, su futuro controlador debe verificar los nombres de todos los objetos en juego que controla. Ese jugador pone todos los objetos con el mismo nombre que la carta reclutada única en su montón de KO. Esto no es lo mismo que KO esos objetos.

705.2 Como parte de voltear una ubicación única, su controlador debe verificar los nombres de todos los objetos en juego que controla. Ese jugador pone todos los objetos con el mismo nombre que la ubicación única en su montón de KO. Esto no es lo mismo que KO esos objetos.

705.3 La regla de unicidad sólo se verifica al resolver un efecto de reclutamiento o voltear una ubicación. No se aplica a otros modificadores que ponen un objeto en juego o que cambian el control de un objeto.

706. Posición

706.1 La posición de un personaje puede ser en una de las infinitas columnas que crean la hilera delantera y la de apoyo, a menos que esa posición esté ocupada por otro personaje. Ningún personaje puede estar en la columna que divide el área visible del área oculta de un jugador, y esa columna debería estar marcada de alguna manera para que sea obvio cuál columna es la divisora. Los jugadores pueden elegir los espacios entre personajes al colocarlos. Los personajes no tienen por qué estar adyacentes a otros personajes. A menos que se indique lo contrario, un personaje colocado a la izquierda o derecha de otro personaje, sin personajes entre ellos, se considera que está en la columna directamente a la izquierda o derecha de ese personaje.

706.2 Un personaje está adyacente a otro personaje si está en una columna directamente a la izquierda o derecha de la columna del primer personaje y si ambos personajes están en la misma hilera. Un personaje también está adyacente

a otro personaje si está en la misma columna que el primer personaje pero en una hilera distinta.

706.3 La posición de un recurso puede ser en cualquiera de las infinitas columnas que crea la hilera de recursos, a menos que esa posición esté ocupada por otro recurso. Los jugadores no pueden reposicionar un recurso a menos que se lo indiquen las reglas del juego. Los recursos se agregan a la derecha de su recurso existente más a la derecha en la hilera de recursos de un jugador. Si un recurso deja el juego, la hilera "se cierra" sobre su ubicación previa (ver también la regla 512.5).

706.3a La hilera de recursos no se extiende hacia el área oculta de un jugador. Los recursos están siempre visibles y no pueden estar ocultos.

706.4 Un recurso está adyacente a otro recurso si el primer recurso está en una columna directamente a la izquierda o derecha de la columna del otro recurso.

707. Palabras Clave

707.1 Las mecánicas de juego en el juego y ciertos poderes estandarizados pueden estar representados por palabras clave en las cartas. La siguiente sección detalla las palabras clave y lo que significan. Las palabras clave pueden ser agrupadas incluso si representan distintos poderes. Esta es una excepción a la regla 209.1.

707.2 "Incremento" es una palabra clave que representa un poder continuo que funciona en cualquier zona desde la cual la carta pueda ser jugada. La frase "Incremento <coste>: <texto>" significa "Como coste adicional para jugar esta carta, puedes pagar <coste>. Si lo pagas, esta carta tiene <texto> además de cualquier otro texto que tenga". Si no lo pagaste, esta carta no tiene <texto>. Todos los costes de incremento están expresados en puntos de recurso a menos que se indique lo contrario.

707.3 "Lealtad" es una palabra clave que representa un poder continuo que funciona en la zona de mano. La palabra clave "Lealtad" significa "Recluta esta carta sólo si controlas un personaje que comparta al menos una afiliación de equipo con esta carta".

707.4 "Potenciar" es una palabra clave que representa un evento específico del juego. Potenciar a un personaje es darle +1 ATK y +1 DEF este ataque. Los modificadores de distintos potenciamientos son acumulativos. El modificador no es en si mismo un "modificador de potenciamiento"; "ser potenciado" es el acto de aplicar el modificador. Los efectos que se disparan cuando un personaje es potenciado se dispararán cada vez que se aplique el modificador.

707.4a El controlador del efecto que potencia debe también controlar el personaje que está siendo potenciado, sino éste no tiene efecto.

707.4b Un jugador puede jugar un efecto basado en el juego que diga "El atacante o defensor objetivo que controlas es potenciado si comparte un nombre con la carta descartada", cuyo coste es descartar una carta de personaje que comparta un nombre con el personaje objetivo elegido. Como los potenciamientos tienen "este ataque" como su duración, los jugadores pueden jugar este efecto basado en el juego sólo durante un subpaso de ataque.

707.5 "Transferible" es una palabra clave que representa un poder disparado que funciona en la zona en-juego. La palabra clave "Transferible" significa "Al principio de tu paso de formación, puedes transferir esta carta". (Ver la regla 512.4.)

707.6 "Evasión" es una palabra clave que representa un poder de pago en un personaje. El poder de pago tiene el texto "Aturdir este personaje >>> Al principio de la fase de recuperación este turno, recupera este personaje". Aturdir un personaje de esta manera resultará en que su controlador simultáneamente pierda resistencia igual al coste de reclutamiento. (Ver la regla 702.1a.)

707.7 "Invulnerabilidad" es una palabra clave que representa un poder continuo que funciona en la zona en-juego. Los personajes con invulnerabilidad ignoran las reglas 702.1. 702.1a y 702.1b. Cuando estos personajes son aturridos, no le causan pérdida de resistencia por aturdimiento a su controlador en lugar de pérdida de resistencia por aturdimiento igual a sus costes de reclutamiento.

707.7a Si un personaje fuera simultáneamente a perder invulnerabilidad y ser aturrido, el controlador de ese personaje ignora las reglas 702.1. 702.1a y 702.1b.

***Ejemplo:** Krypto dice "Cósmico: Krypto tiene invulnerabilidad". Un efecto aturde a Krypto. Mientras es aturrido, se removerán todos los contadores cósmicos de Krypto y perderá la invulnerabilidad. Su controlador no recibirá pérdida de resistencia por aturdimiento.*

707.8 "Cósmico" es una palabra clave en cartas de personaje que representa un poder continuo que funciona en la zona en-juego y un modificador de un solo uso que modifica cómo entra en juego el personaje. La habilidad cósmica y los contadores cósmicos tienen reglas especiales que se aplican sólo a ellos y no a los contadores con otros nombres.

707.8a Un personaje con la habilidad cósmica entra en juego con un contador cósmico sobre él.

707.8b Cuando un personaje es aturrido, remueve todos los contadores cósmicos de él.

707.8c Un personaje no puede tener más de un contador cósmico sobre él al mismo tiempo.

***Ejemplo:** Parasite dice "Siempre que Parasite aturda a un personaje, pon un contador cósmico sobre él". Si Parasite ya tiene un contador cósmico, este poder no hace nada cuando se resuelve.*

707.8d Un personaje que no tiene la habilidad cósmica no puede tener contadores cósmicos sobre él.

707.8e Los personajes aturdidos no pueden tener contadores cósmicos.

707.8f La frase "**Cósmico:** <texto>" significa "Mientras este personaje tenga un contador cósmico sobre él, tiene <texto> además de cualquier otro texto que tenga". Si el personaje no tiene un contador cósmico sobre él, no tiene <texto> además de su otro texto.

707.9 "Escondido" es una palabra clave de personajes que representa un poder continuo que funciona desde cualquier zona. La palabra clave "Escondido" significa "Este personaje entra en juego en el área oculta". (Ver la regla 212.5e.)

Glosario

Activar

Es un coste de un poder activado. Pagar un coste de "activar" requiere que el objeto con el poder activado tenga la característica preparado de antemano, y requiere que el jugador que está pagando el coste agote ese objeto.

Poder activado

Un poder activado tiene la palabra clave "activar" en su coste. Los poderes activados son un subgrupo de los poderes de pago.

Costes adicionales

Los costes adicionales son costes extra requeridos para poner un efecto en la cadena o voltear una ubicación. Estos costes estarán especificados como costes adicionales y se pagan al mismo tiempo que los costes de reclutamiento, umbral o pago. (Ver la regla 505.)

Adyacente

Un objeto está adyacente a otro objeto si está en la misma hilera, pero una columna a la izquierda o la derecha de ese objeto, o si ambos objetos son personajes y están en la misma columna.

Afiliación

Un personaje que tiene una o más afiliaciones de equipo tiene afiliación.

Área

Un área es una sección de la zona en juego. Cada jugador controla dos áreas en la zona en juego: visible y oculta. Estas dos áreas están separadas por una columna vacía, con el área visible a la derecha de esta columna vacía y el área oculta a la izquierda de esta columna vacía. Los objetos no pueden ocupar esta columna.

Como si

Algunos objetos pueden actuar como si tuvieran ciertas características o cualidades. Estos objetos no poseen dichas características o cualidades pero siguen todas las reglas que se aplican a esas características o cualidades.

***Ejemplo:** Nightcrawler, Kurt Wagner dice "Nightcrawler puede atacar como si tuviera vuelo y alcance". Storm, Ororo Munroe dice "Pagar 2 puntos de resistencia >>> Los personajes que controlan tus oponentes pierden vuelo este turno". Si un jugador resuelve el efecto de Storm, no removerá el poder de Nightcrawler de atacar a personajes protegidos.*

Atacado

Un personaje que tiene la característica defensor está actualmente siendo atacado, incluso si no existen actualmente atacantes. Un personaje que gana la característica de defensor "es atacado".

Unas pocas cartas se refieren a personajes que "hayan atacado este turno" o "hayan atacado en equipo este turno". Esto significa que el personaje haya tenido la característica "atacante" o "atacante en equipo" en algún momento durante este turno, posiblemente incluyendo en este momento.

Algunas cartas se refieren a un personaje que "ya ha sido atacado este turno". Esto se refiere sólo a personajes que hayan tenido la característica defensor en un subpaso de ataque previo al actual, y no a personajes para los cuales este subpaso es la primera vez en este turno en que tienen la característica defensor. Esto es una abreviación para "ha sido atacado en un subpaso previo este turno".

Algunas cartas viejas tienen poderes que se disparan "cuando <personaje> sea atacado". Estos se dispararán una vez por cada atacante atacando a este defensor, al contrario de los poderes que se disparan "cuando <personaje> es atacado".

Atacante

"Atacante" es una característica que tiene un personaje atacante. Un personaje pierde la característica de atacante si cambia de zona, cambia de controlador, pierde la característica

de personaje o gana la característica aturdido. Los modificadores que remueven un atacante de un ataque causan que el objeto pierda la característica de atacante.

Se, es

Un objeto es <algo> o se <algo> si ese objeto no era <algo> y luego un efecto o regla de juego lo hace <algo>. Si un objeto ya es o está <algo> no puede ser o convertirse en <algo> nuevamente hasta que primero no deje de ser o estar <algo>.

***Ejemplo:** Annihilus dice "Al principio de tu paso de ataque, puedes aturdir al personaje objetivo de la hilera delantera". Un jugador puede hacer objetivo a un personaje ya aturdido, porque no está restringido a hacer objetivo a un personaje no aturdido, pero el personaje ya aturdido no será aturdido nuevamente. Un poder disparado que se dispara cuando un objeto es aturdido no se disparará.*

Incremento

"Incremento" es una palabra clave que representa un poder continuo que funciona en cualquier zona desde la cual la carta pueda ser jugada. La frase "**Incremento** <coste>: <texto>" significa "Como coste adicional para jugar esta carta, puedes pagar <coste>. Si lo pagas, esta carta tiene <texto> además de cualquier otro texto que tenga". Si no lo pagaste, esta carta no tiene <texto> además de su otro texto. Todos los costes de incremento están expresados en puntos de recurso a menos que se indique lo contrario.

Carta

Una carta se refiere a una carta del **Vs. System** en cualquier zona de juego. Réplicas promocionales de cartas de 5x7 pulgadas no son cartas del **Vs. System** y no pueden ser usadas en juego de torneo.

Característica

Una característica es un factor que una carta u objeto puede tener asociado a él. Un objeto o carta puede tener más de una característica. Algunas características indican la posición u orientación de un objeto en la zona en juego; algunas son poderes de palabra clave que el objeto puede tener o puede ser afectado por ellos, algunos de los cuales pueden afectar cómo entra en juego; y algunos indican su estado en el actual combate.

El **Vs. System** incluye las siguientes características: atacante, escondido, defensor, agotado, vuelo, hilera delantera, oculto, continuo, protegido, alcance, preparado, refuerzo, recurso, aturdido, hilera de apoyo, atacante en equipo, no protegido, único y visible. (Ver la regla 701.)

***Ejemplo:** Un jugador controla a Phantazia. Ella está boca abajo en la hilera de apoyo del área visible de su controlador y no está involucrada en combate. Phantazia tiene las siguientes características: alcance, hilera de apoyo, aturdida, visible y agotada.*

Lanzamiento de moneda

Algunos efectos pueden pedirte que lances una moneda. Para lanzar una moneda, un jugador lanza la moneda mientras que el otro elige "cara" o "cruz" mientras la moneda está en el aire. Lanzar un dado o algún otro método aleatorio es una alternativa aceptable si no tienen una moneda.

Escondido

"Escondido" es una palabra clave y una característica de algunas cartas de personaje. "Escondido" significa "Esta carta entra en juego en el área oculta". (Ver las reglas 212.5e y 707.9.) Las cartas de personaje sin esta palabra clave entran en juego en el área visible. (Ver la regla 212.5e.)

Considerado

Algunos objetos indican que un jugador se considera que controla un cierto objeto. Esto no le da al jugador control sobre los objetos de otros jugadores con el mismo nombre o satisface costes adicionales que requieran realizar acciones que usen ese cierto objeto. Esto satisface las restricciones a jugar efectos basados en controlar ese cierto objeto.

***Ejemplo:** Boris dice "Activar, poner a Boris en el fondo de tu mazo >>> Busca en tu mazo una carta de Vuelco de la Trama. Revela esa carta y ponla en tu mano. Baraja tu mazo. Usa este poder sólo si controlas al Dr. Doom". Doomstadt dice "Se considera que controlas al Dr. Doom." Controlar a Doomstadt satisface la restricción para jugar el poder activado de Boris.*

***Ejemplo:** Parálisis Mística dice "Como coste adicional para jugar Parálisis Mística, agota a un personaje llamado Dr. Doom que controlas". Kristoff Von Doom dice "Se considera que controlas al Dr. Doom". Agotar a Kristoff Von Doom no satisface el coste adicional de Parálisis Mística.*

Control

Un jugador controla todas las cartas en sus hileras en el área en juego, más todas las cartas anexadas a cualquiera de esas cartas. Un jugador también controla cualquier efecto que haya jugado y cualquier efecto disparado cuya fuente controle cuando se dispara. Los jugadores no controlan cualquier carta que no esté en la zona en-juego; son propietarios de las cartas que comenzaron el juego en sus mazos, pero "propietario" es distinto de "controlador". Los efectos pueden cambiar el controlador de las cartas en la zona en-juego, ocasionando que un jugador controle objetos o cartas de las cuales no es propietario. Un objeto que se mueve de una zona perteneciente a un jugador distinto de su propietario hacia una mano, mazo, zona de removido del juego o montón de KO siempre se moverá a la mano, mazo, zona de removido del juego o montón de KO de su propietario.

Un jugador también controla sus áreas visible y oculta, y sus hileras delanteras, de apoyo y de recursos, sin importar si hay o no objetos en ellas.

Cósmico

Cósmico es una palabra clave en cartas de personaje que representa un poder continuo que funciona en la zona en-juego y un modificador de un solo uso que modifica cómo entra en juego la carta de personaje. La habilidad cósmica y los contadores cósmicos tienen reglas especiales que se aplican sólo a ellos y no a los contadores con otros nombres. (Ver la sección 707.8)

Un personaje con la habilidad cósmica entra en juego con un contador cósmico sobre él. Cuando un personaje es aturdido, remueve todos sus contadores cósmicos. Un personaje no puede tener más de un contador cósmico sobre él al mismo tiempo. Un personaje que no tiene la habilidad cósmica no puede tener contadores cósmicos sobre él. Los personajes aturdidos no pueden tener contadores cósmicos.

La frase "**Cósmico:** <texto>" significa "Mientras este personaje tenga un contador cósmico sobre él, tiene <texto> además de cualquier otro texto que tenga". Si el personaje no tiene un contador cósmico sobre él, no tiene <texto> además de su otro texto.

Costes

Los costes de juego expresados en números en el **Vs. System** son siempre integrales positivos o 0. Los costes nunca pueden ser negativos. Un coste de 0 igual debe ser pagado. Tener un coste de 0 no juega automáticamente una carta o efecto. Si un efecto o modificador busca el coste de una carta, usará el coste impreso de la carta.

Un jugador no puede pagar un coste a menos que ese jugador tenga los materiales disponibles para pagarlo.

***Ejemplo:** Storm, Ororo Munroe dice "Pagar 2 puntos de resistencia >>> Los personajes que controlan tus oponentes pierden vuelo este turno". Un jugador con resistencia -2 no puede pagar este coste, ya que no tiene la resistencia disponible para pagarlo.*

Hay distintos tipos de costes: costes de reclutamiento, costes de umbral, costes de pago, costes de resistencia, costes de puntos de recursos, costes adicionales y costes en resolución.

Perder resistencia nunca es un coste. (Pagar resistencia lleva a perder resistencia, pero no al revés.) Las acciones realizadas para pagar costes no pueden ser reemplazadas. (Ver la regla 203.8.)

Defensor

"Defensor" es una característica que tiene el personaje defensor. Un personaje pierde la característica de defensor si cambia de zona, cambia de controlador, pierde la característica de personaje o gana la característica aturdido. Los modificadores que remueven un defensor de un ataque también causan que el personaje pierda la característica de defensor.

Ataque Directo

Un jugador puede ser atacado directamente si ese jugador no controla personajes no aturdidos visibles. Si cualquier atacante propuesto puede atacar personajes ocultos, el jugador no puede ser atacado directamente a menos que tampoco controle personajes ocultos no aturdidos. Cuando se resuelve un ataque directo, la resistencia total de un jugador se reduce por una cantidad igual al ATK del personaje atacante o al total de ATK de todos los personajes atacantes en el caso de un ataque en equipo. Esto es considerado pérdida de resistencia por traspaso.

Descartar

Descartar una carta es tomar una carta de la mano de un jugador y colocarla en su montón de KO. Las cartas sólo pueden descartarse de la mano de un jugador, nunca de ninguna otra zona.

Efecto

Reclutar personajes y equipo; los poderes de pago y disparados; jugar cartas de vuelco de la trama; los modificadores disparados retrasados; y el juego mismo generan efectos en la cadena. Un efecto sólo puede existir en la cadena. Para dejar la cadena, un efecto debe resolverse o ser negado. Los efectos crean modificadores al resolverse.

Equipar

El evento de anexar equipo a un objeto en la zona en juego.

Evasión

"Evasión" es una palabra clave que representa un poder de pago en un personaje. Ese poder de pago tiene el texto "Aturdir este personaje >>> Al principio de la fase de recuperación este turno, recupera este personaje". (Ver la regla 707.6.)

Aturdir un personaje de esta manera resultará en que su controlador simultáneamente pierda resistencia igual al coste de reclutamiento. (Ver la sección 702.1.) Como aturdir el personaje es el coste de este poder, el aturdimiento no puede ser reemplazado por ningún modificador. (Ver la regla 513.5d.)

Intercambiar

Algunos efectos o modificadores indicarán a los jugadores que intercambien cartas, posiciones de objetos o valores numéricos en el juego.

Un efecto que intenta intercambiar las posiciones de objetos verificará que los objetos en el intercambio sigan teniendo las características y cualidades apropiadas, y que los objetos sigan en la zona en juego y sigan siendo controlados por sus respectivos controladores. Si alguna de estas cosas ya no es cierta, el intercambio no es legal y no sucederá.

***Ejemplo:** Trasladar dice "Intercambia las posiciones de Trasladar y la ubicación objetivo que controla un oponente". El objetivo debe seguir siendo una ubicación bajo el control de un oponente y Trasladar debe seguir siendo controlado por el jugador jugando su poder, o el intercambio no ocurrirá.*

Un efecto que intenta intercambiar valores numéricos modificará esos valores sumando o restando de ellos.

Agotar

"Agotar" es un evento que da a un objeto la característica agotado y quita la característica preparado.

Agotado

Agotado es una característica que puede tener un objeto. Los jugadores representan a los objetos con la característica agotado rotándolos 90 grados. Un objeto siempre tiene ya sea la característica agotado o la característica preparado, pero nunca ambas.

Hilera Delantera

"Hilera delantera" es tanto una posición en la zona en juego como una característica que puede tener un personaje.

La hilera delantera se ubica frente a la hilera de apoyo, más lejos del jugador dueño de dicha hilera. Un personaje en esta posición tiene la característica hilera delantera.

Oculto

"Oculto" es una característica que puede tener un personaje. (Ver la regla 701.17.) Un personaje tiene la característica oculto si está en el área oculta. (Ver la regla 212.5b.) Un objeto defensor propuesto no puede estar oculto. (Ver la regla 601.3e.) Un personaje siempre tiene ya sea la característica oculto o la característica visible, pero nunca ambas.

Inactivo

El texto de un personaje aturdido está inactivo. El texto de un equipo equipado a un personaje aturdido también está inactivo. El texto inactivo en un recuadro de texto se trata como si no existiera.

Iniciativa

La elección de qué jugador recibe la iniciativa se da a un jugador por un método aleatorio al comienzo del juego. La iniciativa se pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj al final de cada turno.

Jugador con Iniciativa

El jugador que posee la iniciativa. (Ver la definición de Iniciativa.)

Invulnerabilidad

Invulnerabilidad es una palabra clave que representa un poder continuo que funciona en la zona en-juego. Los personajes con invulnerabilidad ignoran las reglas 702.1a y 702.1b. Cuando estos personajes son aturcidos, no le causan pérdida de resistencia por aturdimiento a su controlador en lugar de pérdida de resistencia por aturdimiento igual a sus costes de reclutamiento. (Ver la regla 707.7.)

KO

Este es un evento que indica a un jugador que coloque un objeto en su zona de montón de KO. Cualquier efecto o modificador que se dispara porque un objeto es KO se disparará.

Perder el Juego

Los modificadores de efectos pueden causar que un jugador pierda el juego, así como tener 0 o menos resistencia en la porción de limpieza de la fase de recuperación. Si un jugador gana el juego, todos los otros jugadores en el juego pierden el juego.

Un jugador que pierde el juego sale de éste. Al remover a un jugador del juego, todos los objetos de los cuales ese jugador es propietario se remueven del juego. Cualquier efecto que ese jugador controle en la cadena no es tenido en cuenta por las reglas del juego. Los objetos que ese jugador controla pero no le pertenecen vuelven a su último controlador. Los modificadores continuos de objetos y efectos que ese jugador controlaba ya no se aplican.

Lealtad

Lealtad es una palabra clave que representa un poder continuo que funciona en cualquier zona desde la cual se puede reclutar la carta de personaje, normalmente de la zona de la mano. La palabra clave "Lealtad" significa "Recluta esta carta sólo si controlas un personaje que comparta al menos una afiliación de equipo con esta carta".

Modificador

Al resolver un efecto de la cadena, puede crear un modificador. Hay dos tipos de modificadores: de un solo uso y continuos. (Ver las secciones de reglas 511–515.)

Mover

Algunos efectos o modificadores le indican a un jugador que mueva un objeto en la zona en-juego. (Ver la regla 512.4.) Ese jugador toma el objeto y lo coloca en una posición vacía. (Ver la regla 706.) Mover un objeto a la posición en la que estaba es legal, a menos que se especifique lo contrario. Estos modificadores de un solo uso normalmente tendrán restricciones sobre qué objetos pueden moverse y a qué hileras pueden moverse. Estos modificadores sólo permiten mover el objeto a hileras en la misma área en la que está actualmente, visible u oculta, controlada por el jugador al que se le indica que mueva el objeto.

***Ejemplo:** Quemando Neumáticos dice "Puedes mover a ese personaje a tu hilera delantera o de apoyo". Cuando este efecto se resuelve, crea un modificador de un solo uso. El personaje es tomado y luego colocado en una posición vacía en tu hilera delantera o de apoyo. Debe permanecer en la misma área, oculta o visible, en la que estaba antes.*

***Ejemplo:** Superman dice "Mueve a Superman". Cuando este efecto se resuelve, Superman sólo puede ser movido a una hilera en el área controlada por el jugador que jugó el efecto. Debe permanecer en la misma área, oculta o visible, en la que estaba antes.*

Un efecto o modificador puede indicar a un jugador que mueva un objeto que no controla desde una hilera de su oponente a una propia. Como parte de mover un objeto de una hilera que controla un oponente a una propia, un jugador ganará el control de ese objeto.

Como parte de mover un personaje de un área visible a un área oculta o viceversa, todo el equipo que está equipando a ese personaje es colocado en el montón de KO.

Número

El **Vs. System** usa sólo números enteros positivos y 0 como "números". Si se te pide elegir un número, no puedes elegir un número negativo, fraccional, imaginario o no entero. Si un número se convierte en negativo, se trata como cero para cualquier propósito excepto seguir cambiándolo o, para el caso de totales de resistencia, compararlo con otro total de resistencia. (Ver la sección 104.)

Objeto

Un objeto es una carta del **Vs. System** en la zona en juego. Los objetos boca arriba se llaman por sus nombres. Los recursos no revelados boca abajo no pueden tener ninguna característica o cualidad distinta de recurso, preparado o agotado. Los recursos revelados boca abajo no pueden tener los tipos de objeto "personaje", "equipo", "vuelco de la trama" o "ubicación", pero aparte de eso pueden tener sus características y cualidades normales y se puede ver si es una carta de personaje, de equipo, etcétera. Un personaje boca abajo en la hilera delantera o de apoyo tiene su nombre, cualidades y características normales, excepto que el texto en su recuadro de texto está inactivo, lo que significa que se trata como si no

existiera. El texto en el recuadro de texto de un equipo anexo a un personaje boca abajo también está inactivo.

Propiedad

Al principio del juego, un jugador se considera que es propietario de todas las cartas en su zona de mazo. Ningún efecto puede sobrepasar la propiedad. Si un objeto cambia de zona a un mazo, mano, zona de removido del juego o montón de KO, va a la zona designada de su propietario.

Jugar

Jugar algo significa seguir las reglas 505.1a a 505.1f. Esto es distinto de poner algo en juego, lo que normalmente sucede a través de un efecto o modificador.

Posición

"Posición" marca un espacio único que un objeto puede ocupar en la zona en juego. (Ver la regla 707.) Diversas características marcan en qué posición está el objeto actualmente.

Jugador Primario

El jugador primario es el jugador cuyo paso es, si los jugadores están en un paso o subpaso. Si los jugadores no están en un paso o subpaso específico, entonces el jugador con la iniciativa este turno es el jugador primario.

Prioridad

La opción de un jugador de realizar una nueva acción del juego se llama prioridad. Cuando un jugador tiene prioridad, puede jugar un efecto, realizar alguna otra acción que requiera prioridad o pasar la prioridad en el sentido de las agujas del reloj al próximo jugador. En cualquier momento en que todos los jugadores en el juego pasan prioridad sobre una cadena vacía, el juego progresa a la siguiente fase, paso o subpaso. A esto se lo llama la regla de "todos los jugadores pasando sucesivamente". Tomar una acción, independientemente de si usa o no la cadena, es distinto de pasar prioridad, y por lo tanto no es "pasar sucesivamente". Para pasar a la siguiente fase, paso o subpaso, sigue las reglas 214.2a-214.2e.

Protegido

"Protegido" es una característica que tiene un personaje si su posición es en la hilera de apoyo y no hay un personaje no aturdido en la hilera delantera en la misma columna. Los personajes aturdidos no pueden estar protegidos.

Proteger

Un personaje está protegiendo a otro personaje si está directamente enfrente del otro personaje, ambos son controlados por el mismo jugador y ninguno de los personajes tiene la característica aturdido.

Cualidades

Los objetos y las cartas pueden tener cualidades. Todos los objetos tienen las siguientes cualidades: nombre, coste, tipos y poderes. Los personajes y las cartas de personaje también pueden tener las siguientes cualidades adicionales: versión, afiliación, ATK, DEF, vuelo, protegido, alcance, refuerzo y no protegido.

Que algo sea una cualidad tiene que ver con si un modificador continuo de resolver un efecto agregue, remueva o cambie ese algo, puede afectar sólo lo apropiado en resolución, o si puede afectar a los objetos que más adelante sean apropiados. (Ver las reglas 513.2c–d.) Por lo tanto, las cosas que son sólo modificadas por modificadores de un sólo uso, así como las cosas que nunca cambian por resolver efectos, no son cualidades.

Preparar / Preparado

"Preparar" es un evento y "Preparado" es una característica. El evento de preparar consiste en remover la característica agotado de un personaje y darle la característica preparado. Un objeto siempre tiene ya sea la característica agotado o la característica preparado, pero nunca ambas.

Recuperar

"Recuperar" es un evento que remueve la característica aturdido. El personaje es volteado boca arriba y retiene su característica agotado.

Reclutar Sobre

Reclutar un equipo sobre un personaje significa jugar un efecto de reclutamiento de ese equipo con ese personaje como objetivo.

Refuerzo

"Refuerzo" es una característica que puede tener un defensor. Los personajes atacando a un personaje con refuerzo no pueden causar daño de traspaso.

Los jugadores pueden jugar un efecto basado en el juego de refuerzo siguiendo las reglas detalladas en la regla 701.10a.

Reemplazar

Reemplazar es una acción hecha a un recurso. Para reemplazar un recurso, su controlador lo revela, luego lo KO. Luego, si lo hizo, ese jugador pone la primera carta de su mazo boca

abajo en su hilera de recursos donde estaba el recurso KO. Ese jugador puede mirar esa carta una vez que está en la hilera de recursos. (Ver la regla 212.5g.)

***Ejemplo:** La Torre del Reloj dice "Reemplaza un recurso boca abajo que controles". Cuando este efecto se resuelve, eliges y KO un recurso que controlas. Si lo haces, coloca la primera carta de tu mazo boca abajo en tu hilera de recursos, colocándola donde estaba el recurso KO. Si no tienes un recurso boca abajo para KO cuando este efecto se resuelve, no colocarás la primera carta de tu mazo boca abajo en tu hilera de recursos.*

Recurso

"Recurso" es una característica que tiene un objeto en la hilera de recursos. Los recursos generan puntos de recurso y se usan para verificar los costes de umbral. Los objetos con esta característica son llamados recursos. (Ver la regla 403.5.)

Los objetos boca abajo no revelados con esta característica no tienen nombre y no pueden tener ninguna característica o cualidad distinta de "recurso", "preparado" y "agotado". (Ver la regla 701.11.)

Los objetos revelados boca abajo no pueden tener los tipos de objeto "personaje", "ubicación", "vuelco de la trama" o "equipo", pero aparte eso tienen sus cualidades y características normales y se puede ver si son una carta de personaje, equipo, etc.

Puntos de Recurso

Los puntos de recurso se usan para pagar costes de reclutamiento. Un jugador genera puntos de recurso al principio de su paso de reclutamiento y pierde todos los puntos de recurso no usados al final de su paso de reclutamiento. No hay una penalización asociada a perder puntos de recurso.

Hilera de Recursos

La hilera de recursos es donde un jugador construye sus recursos. Es la primera hilera directamente enfrente del jugador y detrás de su hilera de apoyo.

Revelar

Este es un evento que hace pública una carta o zona específica. La duración de la revelación se determina por el efecto que crea el evento de revelado.

Un recurso revelado boca abajo tiene sus cualidades normales, distintas del tipo de objeto, mientras está revelado, pero es sólo un objeto recurso. Por ejemplo, no se convierte momentáneamente en un personaje mientras está revelado, incluso aunque sea una carta de personaje.

Hilera

Una hilera es una sección de la zona en juego. Cada jugador controla tres hileras en la zona en juego: delantera, de apoyo y de recursos, que se extienden de izquierda a derecha en su mitad de la zona en juego. La hilera de recursos de un jugador es la hilera más cercana a él. La hilera delantera de un jugador es la hilera más alejada del jugador en su lado de la zona en juego. La hilera de apoyo de un jugador está entre su hilera delantera y su hilera de recursos.

Buscar

Algunos efectos piden a un jugador que busque cartas en una zona no pública. La zona requerida para la búsqueda está mencionada en el efecto. La carta o cartas que se buscan están mencionadas en el efecto. Un jugador puede no encontrar, por elección o ausencia, cualquier carta o cartas que se le indique encontrar en la zona no pública por el efecto.

***Ejemplo:** Plaza de las Cuatro Libertades dice "Activar >>> Si controlas a Mr. Fantastic, Invisible Woman, Human Torch y a Thing, busca una carta en tu mazo. Pon esa carta en tu mano y baraja tu mazo". Un jugador juega el efecto de la Plaza de las Cuatro Libertades. Ese jugador puede elegir no encontrar una carta.*

Compartir

Los efectos, restricciones de juego y las reglas de juego pueden verificar si un objeto comparte una característica, un valor o una afiliación de equipo con otro objeto. Un objeto comparte sus propias características y cualidades con sí mismo.

Aturdir

Es un evento que da a un personaje la característica aturdido. Este evento consiste en voltear un personaje boca abajo y otorgarle la característica agotado. Mientras ocurre esto, el controlador del personaje también pierde resistencia igual al coste de reclutamiento del personaje.

Aturdido

"Aturdido" es una característica. Los personajes aturdidos tienen las mismas características y cualidades que los personajes no aturdidos, excepto que el recuadro de texto de un personaje aturdido se trata como si no existiera. Los personajes aturdidos no pueden atacar o ser atacados. Los personajes aturdidos pierden y no pueden ganar las características "atacante", "defensor", "atacante en equipo" y "protegido". Los personajes aturdidos están no protegidos y no pueden ser protegidos. El texto en el recuadro de texto de un equipo anexo a un personaje boca abajo también está inactivo, como el texto en el recuadro de texto del personaje mismo. Al aturdir a un personaje, éste se agota. Los personajes aturdidos no pueden prepararse. Los jugadores representan a los personajes aturdidos volteándolos boca abajo y agotándolos.

Hilera de Apoyo

"Hilera de apoyo" es tanto una posición en la zona en juego como una característica que puede tener un personaje.

La hilera de apoyo se ubica frente a la hilera de recursos y detrás de la hilera delantera. Un personaje en esta posición tiene la característica hilera de apoyo.

Objetivo

Una carta, jugador u objeto es un objetivo legal para un efecto si los requisitos para ese jugador, carta u objeto a ser elegido como objetivo se cumplen en el momento del anuncio y todavía se cumplen en la resolución de ese efecto. Una carta u objeto que haya cambiado de zonas entre el anuncio y el intento de resolverse del efecto ya no es la misma carta u objeto, por lo que ya no es un objetivo legal. Si la carta, jugador u objeto no puede ser el objetivo del efecto en el momento en que el efecto intenta resolverse, ya no es un objetivo legal. Un efecto con objetivo cuyos objetivos son ilegales en la resolución es negado en vez de resolverse.

Ataque en Equipo

Un ataque en equipo es un ataque en el cual uno o más personajes ganaron la característica de atacante en equipo. Si todos esos personajes luego pierden esta característica durante el mismo subpaso de ataque, el ataque sigue siendo un ataque en equipo.

Atacante en equipo

"Atacante en equipo" es una característica que puede tener un personaje atacante. Un personaje debe ser parte de un ataque en equipo para ganar la característica atacante en equipo. Remover todos los otros atacantes en equipo no remueve la característica de atacante en equipo de un personaje. Un personaje pierde la característica de atacante en equipo si cambia de zona, cambia de controlador, pierde la característica de personaje o gana la característica aturdido. Los modificadores que remueven un atacante de un ataque causan que el objeto pierda la característica de atacante y atacante en equipo.

Transferir

Transferir es un modificador de un solo uso que permite que el equipo sea anexado a otro objeto.

Como parte de transferir equipo de un objeto a otro, su controlador debe verificar si es legal o no anexar el equipo al objeto al cual se está transfiriendo el equipo. El objeto debe ser del tipo personaje y no debe tener la característica aturdido. El objeto no puede tener ya su máximo número de equipo permitido equipado a él. Un jugador no puede transferir equipo de un personaje con la característica aturdido. Un jugador no puede transferir equipo a un personaje que no controla. Un jugador no puede transferir equipo a un personaje que no cumple todas las restricciones que tiene el equipo sobre a qué puede ser anexado. Los

modificadores no pueden transferir equipo de un personaje en el área visible a un personaje en el área oculta, o viceversa.

Transferir equipo no lo re-recluta.

Turno

Un juego del **Vs. System** está compuesto de turnos. Cada turno tiene cuatro fases: robar, construcción, combate y recuperación. Después de que cada fase de un turno termina, los jugadores juegan otro turno. Este proceso se repite hasta que un jugador gana el juego. Ambos jugadores juegan durante cada turno. Algunas fases tienen pasos en ellas; cada jugador tiene su propia copia de cada paso en una fase, comenzando con el jugador con la iniciativa. (Ver las reglas 400–408.)

Tipo

Un tipo es una descripción de algo asociado con una carta, objeto u otro término de juego. Las cartas en el **Vs. System** tienen uno de cuatro tipos: cartas de equipo, cartas de personaje, cartas de vuelco de la trama o cartas de ubicación. (Ver las reglas 205–206 y la sección 3.) Los objetos en la zona en juego tienen uno (o más) de los tipos "personaje", "ubicación", "equipo", "vuelco de la trama" o "recurso". (Ver la regla 212.5b.) Un objeto <tipo> en juego también es llamado <tipo>. Los efectos en la cadena tienen uno de los tipos "reclutamiento", "vuelco de la trama", "pago" o "disparado". Los modificadores tienen uno de dos tipos: "de un solo uso" o "continuos". Los poderes continuos también pueden tener el tipo "disparado retrasado". (Ver las secciones 511-513.) Los poderes tienen uno de tres tipos: "disparado", "de pago" o "continuo"; los poderes de pago también pueden tener el tipo "activado". (Ver la regla 500.3.) Los costes tienen uno de los tipos "reclutamiento", "umbral", "resolución", "adicional" o "pago"; los costes de resolución o pago también pueden tener los tipos "resistencia" o "puntos de recurso", mientras que los costes de reclutamiento son también siempre costes de puntos de recurso, y los costes de umbral nunca son costes de resistencia o puntos de recurso.

No afiliado

Un personaje que no tiene afiliación de equipo es un personaje "no afiliado".

Único

Las cartas de ubicación, de personaje y de equipo pueden tener la característica único. Los personajes Ejército no son únicos; las ubicaciones y los personajes no Ejército son únicos por defecto; el equipo y los personajes Ejército no son únicos por defecto. Como parte de resolver un efecto de reclutamiento para una carta única, o como parte de voltear una ubicación única, su controlador debe poner cualquier otro objeto que controla que comparta el nombre con la carta única en su montón de KO. La unicidad no se verifica en ningún otro momento, incluyendo cuando se aplican modificadores que ponen un objeto en juego directamente o que mueven un objeto del control de un jugador al de otro.

A menos que

Algunos modificadores usan la frase "<Realiza una acción> a menos que <jugador> <realice una segunda acción>". Esto es lo mismo que "<Jugador> puede <realizar la segunda acción>". Si no lo hace, <realiza la primera acción>".

***Ejemplo:** Brother Blood dice "Siempre que Brother Blood aturda a un personaje, KO ese personaje a menos que su controlador descarte dos cartas de su mano". En la resolución de este efecto, el controlador del personaje aturdido puede descartar dos cartas de su mano. Si no lo hace, el controlador del efecto KO a ese personaje.*

No protegido

"No protegido" es una característica. Un personaje en juego en la hilera delantera o en la hilera de apoyo sin un personaje directamente enfrente de él tiene la característica no protegido. Los personajes aturdidos siempre tienen la característica no protegidos.

Hasta

Algún texto puede pedir a un jugador que elija "hasta <número>" de algo. Ese jugador puede elegir cualquier número de 0 a <número>, inclusive. Por ejemplo, "hasta dos personajes objetivo" significa que el jugador puede elegir cero, uno o dos personajes objetivo para este vuelco de la trama o poder.

Visible

"Visible" es una característica que puede tener un personaje. (Ver la regla 701.18.) Un personaje tiene la característica visible si está en el área visible. (Ver la regla 212.5b.) Ningún personaje puede tener las características oculto y visible al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.

Vs. System

El **Vs. System** es un sistema de JCC que engloba varios juegos del género de comics, incluyendo a Marvel y DC. Todos los juegos producidos usando este sistema de juego son 100% compatibles entre ellos.

Tú

"Tú" (o el verbo conjugado en segunda persona) se refiere al controlador del objeto que crea el efecto en la cadena para poderes de pago y disparados, y el controlador del objeto que está creando el efecto continuo para los poderes continuos. La palabra "tú" (o el verbo conjugado en segunda persona) no marca un objetivo; sólo la palabra "objetivo" marca un objetivo, ya sea en una carta o en una regla.

Zona

Hay seis zonas en el **Vs. System**: mazo, mano, en juego, cadena, montón de KO y removido del juego. Cada una es llamada también sin la palabra "zona"; por ejemplo, el mazo de un jugador también es llamado "mazo".

Créditos:

Líder de desarrollo de juego del Vs. System: Mike Hummel

Diseño y desarrollo de las reglas completas: Alex Charsky, Dave DeLaney, Shawn Doherty, Tay Howland, Matt Hyra, Danny Mandel, Mitchell Waldbauer

Desarrollo de reglas adicionales: Eric Bess, Chad Daniel, Jeff Donais, Scott Elliott, Mike Hummel, David Humpherys, Frank Oquendo, Paul Ross, Kate Sullivan y Eric Tice

Edición: Kate Sullivan

Contactos:

Para preguntas generales sobre los programas de UDE, por favor contacta a la oficina apropiada:

Norteamérica y otros territorios no listados:

Upper Deck Entertainment
5909 Sea Otter Place
Carlsbad CA 92008

Tel.: (800) 873-7332
Fax: (800) 366-6302
Email: ude@upperdeck.com

Europa:

Upper Deck Entertainment
Flevolaan 70
1382 JZ Weesp
Holanda

Email: tournaments@upperdeck.nl

Para preguntas de reglas, por favor envía un email a ude@upperdeck.com.
Para preguntas específicas de la certificación de jueces, por favor envía un email a judge@upperdeck.com.

EL LOGO DE DC, BATMAN y todos los personajes relacionados y elementos son marcas registradas de y © DC Comics. WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s04)

MARVEL y todos los personajes de comics relacionados: TM & ©2003 Marvel Characters, Inc. www.marvel.com. Super Heroes es una marca registrada co-propietaria. Licenciado por Marvel Characters, Inc.

Upper Deck Entertainment, **Vs. System**, y los diseños son marcas registradas de The Upper Deck Company, LLC. ©2004 The Upper Deck Company, LLC. Todos los derechos reservados. Impreso en los EE.UU.