

# Juego de cartas SOULS IN XTINCTION

## Reglas Generales Versión 1.0

Última actualización: 01/09/2024

### Indice

Contenido de Reglas Generales	
.....	
1. Descripción general del juego	1
2. Información de una carta	4
3. Areas del juego	6
4. Terminología básica del juego	9
5. Configuración del juego	12
6. Progresión del juego	13
7. Combate	17
8. Activar y resolver efectos	19
9. Cartas Arma	23
10. Fila de Activación	24
11. Otros	24
12. Reglas mejor de 3 duelos	26

### Contenido de Reglas Generales

1. Descripción general del juego
  - 1.1. Número de jugadores.
    - 1.1.1. El juego está creado para 2 jugadores, uno contra uno.
  - 1.2. Decidiendo un ganador.
    - 1.2.1. El formato del juego es el mejor de 3 duelos.
    - 1.2.2. El jugador que gane más duelos durante el tiempo establecido será el ganador.
    - 1.2.3. El tiempo establecido para decidir un ganador es de 36 minutos.
    - 1.2.4. Cómo decidir un ganador luego que el tiempo termine.

- 1.2.4.1. Se jugarán (6) turnos, empezando por el turno actual. Si no se completa una condición de derrota (Ver 1.3.1.1) en esos 6 turnos, se revisa la siguiente opción para decidir un ganador, si no, será empate:
- Jugador con mayor número de vidas.

### 1.3. Terminando un Duelo

- 1.3.1. Un duelo termina cuando cualquiera de los jugadores pierde el duelo. Cuando algún jugador pierde el juego su oponente es considerado el ganador.
- 1.3.1.1. Las 3 condiciones de derrota son las siguientes:
- 1.3.1.1.1. Cuando tus vidas llegan a 0.
  - 1.3.1.1.2. Cuando debes robar 1 o más cartas y no tienes más cartas en el mazo.
  - 1.3.1.1.3. Cuando tu oponente cumple un efecto o condición específica que gana el duelo. Esto se hace de manera automática.
- 1.3.2. Cuando cualquiera de los jugadores cumpla una condición de derrota, perderá el juego automáticamente. Si ocurre de manera simultánea a ambos jugadores, se considerará empate.
- 1.3.3. Cualquiera de los jugadores puede conceder en cualquier punto durante el juego.
- 1.3.3.1. El conceder no puede ser forzado, debe ser por elección del jugador que concede y no puede ser reemplazado por el efecto de ninguna carta.
- 1.3.4. Algunas cartas pueden tener efectos que hagan que un jugador gane o pierda. En ese caso ese jugador gana o pierde de inmediato y el duelo termina.

### 1.4. Principios Fundamentales

- 1.4.1. Cuando el texto de una carta contradice las Reglas Generales, el texto de la carta tiene prioridad sobre las Reglas Generales.
- 1.4.2. Si a un jugador se le exige realizar una acción imposible por cualquier motivo, esa acción no se lleva a cabo. De manera similar, si un efecto requiere que el jugador realice múltiples acciones, algunas de las cuales son imposibles, el jugador realiza tantas acciones como sea posible.
- 1.4.3. Si el efecto de una carta requiere que un jugador realice una acción

mientras un efecto activo actual prohíbe esa acción, el efecto prohibitivo siempre tiene superioridad.

- 1.4.4. Si ambos jugadores deben tomar decisiones simultáneamente por cualquier motivo, el jugador cuyo turno es el dueño de la Ficha de Ataque toma las decisiones primero. Después de que ese jugador haya tomado sus decisiones, el otro jugador toma las suyas.
- 1.4.5. Si una carta o regla requiere que un jugador elija un número, a menos que se especifique lo contrario, el jugador debe elegir un número entero igual o mayor que 1. Los jugadores no pueden elegir números que contengan fracciones menores que 1 o números negativos.
  - 1.4.5.1. Si una carta o regla especifica un valor máximo para un número, como "hasta ...", siempre que no se especifique un número mínimo, el jugador puede elegir mínimo 1.
- 1.4.6. Si un efecto de carta cambia la información en una carta, a menos que se especifique o defina de otra manera en las reglas, los números en una carta no pueden contener fracciones menores que 0. Si los números llegasen a 0 o menos el valor a considerar es mínimo 0.
  - 1.4.6.1. La Fuerza de una unidad no puede convertirse en un valor negativo.
  - 1.4.6.2. La Defensa de una unidad no puede convertirse en un valor negativo.
- 1.4.7. A menos que se especifique lo contrario, los efectos de las cartas se llevan a cabo en el orden descrito en la carta.
- 1.4.8. Si los efectos de las cartas requieren que un jugador coloque un maná como Disponible/Pagado y al momento de la resolución ya no hay un objetivo, la carta resolverá sin efecto.
- 1.4.9. "Costo" y "Costo de Activación".
  - 1.4.9.1. El costo se refiere a un pago que debe hacerse para jugar una carta. El costo de una carta es el número escrito en su esquina superior derecha.
  - 1.4.9.2. El costo de activación se refiere a un pago requerido para activar el efecto de una carta, este "Costo de Activación" usualmente van antes de él ";" (Punto y coma) en el texto de una

carta.

## 2. Información de la Carta

### 2.1. Nombre de la Carta

- 2.1.1. El nombre de la carta se encuentra en la parte superior de la carta.
- 2.1.2. Algunos textos incluirán texto entre comillas "...", esto se refiere a cartas con el Nombre/Tipo/Arquetipo especificado en las comillas "...".

### 2.2. Costo de la carta

- 2.2.1. El costo de una carta se encuentra en la parte superior derecha, al lado del nombre de la carta.
- 2.2.2. Una carta sin costo, por lo general tiene alguna condición o "Requerimiento" para poder ser jugada, en caso de no tenerla su costo se considerará 0.
- 2.2.3. Algunos efectos de cartas pueden hacer que se jueguen cartas con coste reducido o sin que sea necesario el pago de su coste.

### 2.3. Tipos de carta

- 2.3.1. El tipo de carta se encuentra en la parte superior Izquierda debajo del nombre de la carta.
- 2.3.2. Hay 5 tipos de cartas: cartas de Maná, carta de Unidad, carta de Conjuro, carta de Arma, carta de Ente.
- 2.3.3. Las cartas de Maná van en el mazo de Maná.
  - 2.3.3.1. Las cartas de Maná Disponible/Pagado van boca arriba en la zona de Maná.
- 2.3.4. Las cartas Unidad y Ente al ser jugadas van en la zona de Campo, donde se pueden tener hasta máximo 6 de estas cartas.
- 2.3.5. Las cartas de Arma solo pueden estar en el campo al estar equipadas a una unidad en juego. Para equipar un Arma colócala debajo de la unidad a la cual estás equipando, dejando visible la fuerza y la defensa otorgada.
- 2.3.6. Las cartas de Conjuro al ser activadas irán en la zona de Conjuros y cuando resuelve su efecto, envía esa carta al cementerio.
- 2.3.7. Cuando el texto de una carta se refiere a alguno de los tipos de carta: "Unidad", "Conjuro", "Ente", "Arma" o "Maná", significa que afecta

a ese tipo de carta específicamente.

## 2.4. Arquetipo

- 2.4.1. El Arquetipo de una carta se encuentra en la parte central izquierda justo encima del texto.
- 2.4.2. El Arquetipo de una carta sirve para identificar a cual o cuales Arquetipos pertenece.
- 2.4.3. Una carta puede no tener arquetipo o tener múltiples arquetipos y no hay límites en el número de arquetipos que pueda llegar a ganar a través de otras cartas o efectos.

## 2.5. Texto/Efectos

- 2.5.1. El texto de una carta se encuentra en la parte inferior de la carta, este menciona el efecto de la carta y su "Requerimiento" en caso de tenerlo.
- 2.5.2. El texto se resuelve en orden comenzando por el texto más cercano a la parte superior.
- 2.5.3. Algunos textos tienen explicaciones detalladas de efectos de palabras clave u otros efectos de cartas dentro de paréntesis (). Estos se llaman notas explicativas y su propósito es proporcionar una explicación más detallada de los efectos.
- 2.5.4. Las notas explicativas no influyen en el juego.
- 2.5.5. Como excepción, algunos textos de efectos pueden incluirse entre paréntesis para facilitar la comprensión del efecto.
- 2.5.6. Una carta sin texto puede describirse como carta sin efecto.

## 2.6. Fuerza y Defensa

- 2.6.1. La fuerza de una Unidad/Arma se encuentra en la parte inferior izquierda y está representada por una espada(s).
- 2.6.2. La Defensa de una Unidad/Arma se encuentra en la parte inferior derecha y está representada por un escudo.
- 2.6.3. La fuerza y Defensa de una Unidad/Arma no puede tener un valor negativo, si un efecto lo reduce a un valor negativo se considerará 0.

## 2.7. Cartas Limbo

- 2.7.1. Las cartas de Limbo se reconocen por el logo y tener un borde Dorado en su parte inferior, también por su reverso al ser diferente de color Rojo.
- 2.7.2. Las cartas de Limbo van boca arriba en la Zona de Limbo y un

jugador puede tener de 0 a 6 cartas en mazo Limbo.

2.7.3. Existen cartas de Limbo de todos los tipos a excepción de Maná.

## 2.8. Código de carta

2.8.1. El código de una carta se encuentra en el borde inferior izquierdo, solo puedes tener máximo 2 cartas con el mismo código por mazo.

## 2.9. Código de Producto

2.9.1. El código de producto se encuentra en el borde inferior en la parte derecha, con él puedes saber en qué producto encontrar esa carta en específico.

## 3. Áreas de Juego

### 3.1. Zona de Mazo

3.1.1. En la Zona de Mazo deberás ubicar tu Mazo principal, el que construiste con exactamente 40 cartas.

3.1.2. Cuando se le indica a un jugador que debe barajar un mazo, el jugador cambiará aleatoriamente el orden de las cartas en ese mazo.

3.1.3. Cada jugador coloca su mazo aquí al inicio del juego.

3.1.4. El mazo es una zona privada. Las cartas en esta zona se colocan boca abajo en una pila y a menos que se especifique lo contrario, ninguno de los jugadores puede verificar el contenido u orden de esas cartas, ni pueden cambiar su orden.

3.1.5. En tu Mazo principal no pueden ir cartas de Maná o Limbo.

3.1.6. Tu mazo principal debe estar compuesto por máximo 2 copias de 1 carta.

3.1.7. El Mazo Principal debe respetar la lista de cartas Prohibidas y Limitadas, en caso de haber una lista publicada.

### 3.2. Zona de Mazo de Maná

3.2.1. Cada jugador coloca su mazo de Maná aquí al inicio del juego.

3.2.2. En la zona de Mazo de Maná deberás ubicar tu Mazo de Maná el cual solo debe contener cartas de tipo Maná, 6 exactamente.

### 3.3. Zona de Maná

3.3.1. En la Zona de Maná juegas tus cartas de Maná cada turno y donde las pondrás como Disponible/Pagado.

3.3.2. Las cartas de Maná se deberán colocar como disponibles a menos que se especifique lo contrario.

3.3.3. El mazo de Maná es una zona privada. Las cartas en esta área se colocan boca abajo en una pila. Cada jugador puede revisar libremente su Mazo Maná sin restricciones.

### 3.4. Zona Limbo

3.4.1. En la Zona de Limbo ubicas las cartas de Limbo, las cuales se reconocen por tener el borde inferior Dorado, el logo Limbo y su parte trasera es de color Rojo sangre.

3.4.2. Cada jugador coloca su mazo Limbo aquí al inicio del juego.

3.4.3. La zona Limbo es una zona pública y las cartas van boca arriba.

3.4.4. Puedes tener de 0 a 6 cartas de Limbo en la Zona Limbo.

3.4.5. Tu Zona de Limbo debe estar compuesto por máximo 2 copias de 1 carta y debe respetar la lista de cartas Prohibidas y Limitadas, en caso de haber una lista publicada.

3.4.6. Lee con cuidado tus cartas de Limbo ya que usualmente tienen restricciones y requerimientos para poder ser jugadas.

### 3.5. Zona de Conjuros

3.5.1. En la Zona de Conjuros es donde activarás todas las cartas de conjuro que juegues desde el Limbo o la mano.

3.5.2. Las cartas de conjuro no irán al cementerio hasta que no resuelvan.

3.5.3. Cuando un conjuro resuelve será enviado al cementerio.

3.5.4. Todos los Conjuros inician Fila de Activación (.....) y a medida que este va resolviendo van siendo enviados al cementerio.

### 3.6. Zona de Cementerio

3.6.1. En la Zona de Cementerio son enviadas todas las cartas que sean destruidas, descartadas, conjuros que resuelvan sus efectos o cartas que especifiquen que sean enviadas allí por algún costo.

3.6.2. El Cementerio es una zona pública. Las cartas en esta zona se colocan boca arriba en una pila, cualquiera de los jugadores puede ver libremente el contenido y el orden de estas cartas. Los jugadores pueden cambiar libremente el orden de las cartas en su propio cementerio. Al colocar nuevas cartas en esta zona, normalmente se colocan sobre las cartas que ya están allí.

### 3.7. Zona de Halo

3.7.1. En la Zona de Halo van las cartas que son desintegradas en el juego y van boca abajo.

### 3.8. Zona de Campo

- 3.8.1. En la Zona de Campo van los Entes, Unidades que invoques y las Armas que equipes.
- 3.8.2. Solo pueden haber máximo 6 cartas de Ente/Unidad en esta zona.
- 3.8.3. Si tienes el campo lleno puedes reemplazar alguna Unidad/Ente con otra de la mano.
- 3.8.4. La zona de campo es una zona pública. Las cartas en esta zona se colocan boca arriba.
- 3.8.5. Colocar una carta de Unidad/Ente desde la Mano o Limbo se llama "jugar" esa carta.
- 3.8.6. Colocar una carta de Unidad/Ente desde el Cementerio/Mazo o desde la mano por algún efecto sin pagar su coste original se llama "Invocar" esa carta.
  - 3.8.6.1. Las cartas de Limbo no pueden reemplazar cartas en el campo.
- 3.8.7. Las cartas reemplazadas son enviadas al cementerio y no cuenta como carta destruida, sólo como un reemplazo y no activan efectos que se activen al ser enviadas al cementerio.

### 3.9. Zona de Combate

- 3.9.1. En la Zona de Combate es donde moverás las unidades desde la zona de Campo con las cuales vas a entrar en combate.
  - 3.9.1.1. Si eres el jugador al cual están atacando, moverás las unidades con las cuales deseas bloquear a las unidades enemigas, al ubicarlas frente a sus unidades.
  - 3.9.1.2. 1 Unidad solo puede ser bloqueada por 1 Unidad.

### 3.10. Mano

- 3.10.1. La mano es una zona privada, pero un jugador puede ver libremente el contenido y cambiar el orden de las cartas en su mano.
- 3.10.2. Los jugadores no pueden ver el contenido de las cartas en la mano del otro jugador a menos que se especifique lo contrario.
- 3.10.3. Aquí es donde cada jugador coloca las cartas que saca de su mazo principal.

### 3.11. Otras reglas de las Zonas

- 3.11.1. A menos que se especifique lo contrario, cada jugador posee una de cada zona.

- 3.11.2. La cantidad de cartas en cada zona es información abierta que ambos jugadores pueden confirmar en cualquier momento.
- 3.11.3. Algunas zonas revelan cartas a ambos jugadores mientras que otras no. Las zonas con cartas reveladas se llaman zonas de conocimiento público, mientras que las zonas con cartas ocultas se llaman zonas privadas.
- 3.11.4. Cuando una o varias cartas se colocan en una zona simultáneamente, a menos que se especifique lo contrario, el dueño de las cartas decide el orden en que se colocan en esa zona.
- 3.11.5. Cuando una o varias cartas se colocan desde una zona pública en una zona privada simultáneamente, el dueño de las cartas puede determinar el orden en que se colocan las cartas, el otro jugador puede confirmar el orden una vez en que se colocan, luego serán privadas.
- 3.11.6. Todas las Unidades que se jueguen/invoken en ese turno pueden atacar y bloquear a menos que se especifique lo contrario.

#### 4. Terminología Básica del Juego

##### 4.1. Efectos

- 4.1.1. Los efectos se especifican en el texto de la carta.
- 4.1.2. Los efectos de palabras clave, como (Al jugar), (Retorna), (Al Invocar), (Turnopp), (Dormir), (Fase de Robo), (Destrozar), (Requerimiento), (Sed de Sangre), (Rápido) y (Atraer) están especificados en la carta, si no, significan lo siguiente.
  - 4.1.2.1. (Al jugar) Aplica cuando una carta es activada/ invocada desde la mano o el Limbo pagando su coste.
  - 4.1.2.2. (Retorna) La carta elegida volverá a la mano o Limbo de su dueño original.
    - 4.1.2.2.1. Las cartas "Ficha" al intentar ser retornadas desaparecen del campo y no se considera una carta Retornada exitosamente o destruida.
    - 4.1.2.2.2. Si una carta intenta ser retornada y no logra ir a la Mano o Limbo, no se considera una carta retornada exitosamente.
  - 4.1.2.3. (Al invocar) Aplica cuando se activa/ juega una carta desde cualquier lugar con o sin pagar su coste.
  - 4.1.2.4. (Turnopp) Aplica igual que (Al invocar) pero solo durante el turno

en el que el jugador que la invoca/activa no es el poseedor de la Ficha de ataque.

- 4.1.2.5. (Dormir) Cuando una Unidad se le aplica este efecto, no podrá atacar o defender durante ese turno.
  - 4.1.2.6. (Fase de robo) Estos efectos pueden ser opcionales u obligatorios de acuerdo al texto de la carta, y se aplican después de robar la carta de Fase de Robo. Si hay simultáneos efectos de Fase de Robo, el jugador con la Ficha de Ataque resolverá primero 1 de sus efectos de (Fase de Robo) y pasará la acción a su oponente de resolver un efecto de (Fase de Robo), así hasta que resuelvan los efectos de (Fase de Robo).
  - 4.1.2.7. (Destrozar) Las Unidades atacantes con (Destrozar), infligen daño a las vidas de su oponente igual a la diferencia entre ellas si su Fuerza es mayor que la Defensa de la unidad bloqueadora.
  - 4.1.2.8. (Requerimiento) Es una condición adicional al coste de la carta para poder ser Activada/ Jugada.
  - 4.1.2.9. (Sed de Sangre) El daño infligido por estas cartas, recupera vidas perdidas del jugador que la Activo o jugó hasta el daño infligido por la carta.
  - 4.1.2.10. (Rápido) Estas cartas pueden activar su efecto (Rápido) una vez por turno durante la Fase Principal como inicio de Acción, en respuesta a una carta o en consecutivo a la fila de activación que este creando.
  - 4.1.2.11. (Atraer) Permite a la Unidad atacante seleccionar cual Unidad oponente la va a Bloquear.
- 4.2. Jugador
- 4.2.1. "Jugador" se refiere a la persona que posee una carta.
  - 4.2.2. Cuando el texto de una carta se refiere a "dueño", esto significa el poseedor original de la carta.
- 4.3. Jugador de Turno y Jugador que no es de Turno
- 4.3.1. El "jugador de turno" es el jugador que posee la Ficha de Ataque y tiene la posibilidad de ejercer la acción de Combate.
  - 4.3.2. El "jugador que no es de turno" es el jugador cuyo turno no posee la Ficha de Ataque y no tiene la acción de entrar en Combate y solo será el jugador Bloqueador.

#### 4.4. Estados de una carta de Maná

- 4.4.1. Disponible: Una carta posicionada verticalmente desde el punto de vista del jugador y servirá para pagar los costes de las cartas que se quieran jugar.
- 4.4.2. Pagada: Una carta posicionada horizontalmente desde el punto de vista del jugador y significa que ya no es un maná con el cual puedas pagar el coste de una carta.
- 4.4.3. Sin jugar: Cuando permanece boca abajo en el Mazo de maná.

#### 4.5. "Robar una carta" es el acto de añadir la carta superior de un mazo principal a la mano sin mostrarla al otro jugador.

- 4.5.1. Cuando se indica "robar 1 carta", añade 1 carta de la parte superior de tu mazo a tu mano sin mostrarla al otro jugador.

#### 4.6. Infligir daño(s)

- 4.6.1. El acto de causar daño se denomina "Infligir daño".
  - 4.6.1.1. Infligir daño puede ser por batalla o por efectos.
- 4.6.2. Durante el Combate, si se inflige daño a las vidas de un jugador estas son descontadas inmediatamente.
- 4.6.3. Las unidades que sufran daño por batalla o efecto y su defensa llegó a 0 son destruidas y enviadas al cementerio.
- 4.6.4. Las unidades que sufran Daño de cualquier fuente, son consideradas dañadas mientras su vida no llegue a 0, también estarán dañados solo durante el turno en curso.
  - 4.6.4.1. Al iniciar un nuevo turno las unidades que estaban dañadas o con cambios temporales, ya no lo estarán.

#### 4.7. Jugar una carta

- 4.7.1. Jugar una carta se refiere a un jugador pagando su costo y activándose o jugándose desde su mano o Mazo Limbo.

#### 4.8. Invocar una(s) carta(s)

- 4.8.1. Invocar una carta se refiere al colocar una carta en la zona de campo por algún efecto sin pagar su costo y no es considerado como carta jugada o (Al jugar).

#### 4.9. Palabras con mecánicas de juego:

- Enviar
- Descarte/ar
- Desintegrar

- Barajar
  - Destruir/Destruye
  - Devolver
- 4.9.1. Enviar corresponde a colocar la carta desde el lugar que se esté especificando en la carta a otro lugar que especifique la carta, en caso de no especificar, se considera enviar al cementerio.
  - 4.9.2. Descarte/ar es la acción de enviar 1 o más cartas desde la mano al cementerio. Solo se considera descartar desde la Mano y no desde ningún otro lugar del juego.
  - 4.9.3. Desintegrar solo corresponde al efecto de mover cartas cara abajo hacia el Halo, todas las cartas desintegradas irán cara abajo en el Halo.
  - 4.9.4. Barajar es revolver el Mazo Principal aleatoriamente del jugador designado.
  - 4.9.5. Destruir/Destruye, cuando una carta es destruida es enviada al cementerio, cartas en el Cementerio/Halo no pueden ser destruidas, algunas cartas destruidas aplican efectos al ser destruidas
  - 4.9.6. Devolver, hace referencia a mover una carta de un lugar "A" a un lugar "B" como lo especifique la carta.
5. Configuración del Juego
    - 5.1. Preparación de Cartas de Mazo Principal, Limbo y Mazo Maná antes de que comience el juego y las coloca en sus respectivas zonas.
      - 5.1.1. Cada jugador necesita exactamente 40 cartas de su mazo principal, 6 cartas en su mazo de Maná y entre 0 a 6 cartas en su Limbo.
        - 5.1.1.1. El Mazo Principal está compuesto por cartas de Unidad, Arma, Conjuros y Ente, que no sean cartas Limbo y no tengan el borde dorado o el icono de limbo.
      - 5.1.2. El Limbo está compuesto por cartas de Maná, Unidad, Arma, Conjuros y Ente, que sean cartas Limbo y tengan el borde dorado y el icono de limbo.
        - 5.1.2.1. Un jugador puede tener de 0 a 6 cartas de Limbo en la composición de su Limbo.
        - 5.1.2.2. El Mazo Limbo es público y por esta razón va cara arriba.
      - 5.1.3. El Mazo Maná está compuesto por exactamente 6 cartas de Maná.
    - 5.2. Antes de comenzar el juego, cada jugador debe seguir el

procedimiento a continuación:

- 5.2.1. Cada jugador presenta el mazo que van a usar en este juego. Este mazo (en este momento) debe cumplir con las reglas de construcción de mazos especificadas en 5.1.1.
  - 5.2.2. Cada Jugador ubica su Mazo Maná y Limbo en sus respectivas zonas.
  - 5.2.3. Cada jugador baraja completamente el mazo principal de su oponente. Luego, cada jugador coloca su mazo boca abajo en su zona de Mazo.
  - 5.2.4. Los jugadores deciden, ya sea por lanzar un dado, Piedra-Papel-Tijera, una moneda o algún otro método aleatorio, quién será el jugador en comenzar con la Ficha de Ataque.
  - 5.2.5. No se permite intervención de ningún tipo en la decisión del jugador sobre si comenzar con la Ficha de Ataque.
  - 5.2.6. Cada Jugador empieza el duelo con 6 vidas, en ningún momento puede llegar a tener más de 6 vidas.
  - 5.2.7. Cada jugador roba 6 cartas de su mazo como su mano inicial. Luego cada jugador puede barajar cartas de su mano que no desee conservar una vez según el procedimiento a continuación.
    - 5.2.7.1. El jugador devuelve las cartas de su mano que no desee conservar en su mano inicial a su mazo Principal, baraja de nuevo y luego roba la misma cantidad de cartas que devolvió, para así, tener 6 al final de este procedimiento.
      - 5.2.7.1.1. Este procedimiento solo se puede ejecutar 1 vez al inicio de cada duelo.
  - 5.2.8. El jugador con la Ficha de Ataque comienza el juego y comienza el turno.
6. Progresión del Juego
- 6.1. Flujo de Turno
  - 6.2. El juego es progresado por ambos jugadores, pero sirviendo al jugador con la Ficha de ataque como jugador de turno. El jugador de turno menciona las fases en las cuales están siguiendo los procedimientos a continuación.
  - 6.3. Un "turno" se refiere a una secuencia que consiste en:
    - Fase de Maná

- Fase de Robo
- Fase de Acción
- Fase Final.

#### 6.4. Fase de Maná

- 6.4.1.1. En cada Turno durante esta Fase, se organizan todas las cartas de Maná de ambos jugadores como Maná Disponible.
- 6.4.1.2. Cada jugador coloca 1 carta de Maná de su mazo Maná como disponible en la zona de Maná.
- 6.4.1.3. Si hay 0 cartas en el mazo de Maná de un jugador, ese jugador no coloca ninguna carta de Maná.
- 6.4.1.4. Ningún jugador puede activar efectos o jugar cartas durante esta fase a menos que una carta especifique lo contrario.

#### 6.5. Fase de Robo

- 6.5.1. Cada jugador roba una carta de su mazo principal.
- 6.5.2. Los efectos propios y del oponente que dicen "Fase de Robo" se activan en caso de ser Obligatorios o se podrían activar si son opcionales.
  - 6.5.2.1. En caso de haber múltiples efectos de "Fase de Robo", el jugador en Turno tendrá el primer momento en activar 1 de sus efectos de "Fase de Robo", al resolver el mismo, pasara el momento de acción a su oponente para resolver 1 de sus efectos de "Fase de Robo" y así sucesivamente, hasta que se resuelvan todos los efectos de "Fase de Robo" alternándose entre los jugadores, empezando por el jugador en turno.
  - 6.5.2.2. Ningún jugador puede activar o jugar cartas durante esta fase, a menos que sea un efecto de "Fase de Robo" o la carta especifique lo contrario.

#### 6.6. Fase de Acción

- 6.6.1. En la Fase de Acción, puedes realizar las siguientes acciones de la Fase de Acción: "6.6.1.1. Jugar una Carta", "6.6.1.2. Responder a cartas oponentes", "6.6.1.3. Pasar la acción" y "6.6.1.4. Declarar Combate", puedes realizar estas acciones en cualquier orden y tantas veces como desees a excepción de "6.6.1.4. Declarar Combate", esta acción solo la puede realizar el Jugador en turno y solo una vez por turno

en cualquier momento que tenga disponible su acción pero solo una vez por turno.

6.6.1.1. Jugar una Carta.

6.6.1.1.1. Puedes pagar el costo o requerimiento y jugar una carta de Unidad, Arma, Ente o Conjuro de tu mano o Limbo.

6.6.1.1.1.1. Un jugador puede activar múltiples cartas de Conjuro y efectos "Rápido:" como su acción o como respuesta a las cartas oponentes que empiecen una Fila de Activación.

6.6.1.1.2. Durante la Fase de Acción, cada jugador tiene su momento de realizar cualquier acción (ver 6.6.1.).

6.6.1.1.2.1. Luego que un jugador inicie una Acción y esta misma resuelva, pasará el momento de realizar una Acción al otro jugador.

6.6.1.1.2.2. Si el jugador "A" realiza una acción inicial tal como "Jugar una carta" y esta tiene un efecto de invocación (**Al jugar, Al invocar**), al resolver esta acción inicial, pasa el momento de realizar una acción al oponente.

6.6.1.1.2.3. Si el jugador "A" realiza una acción inicial tal como "Activar el efecto de una carta" y esta tiene un efecto rápido (**Rápido**), al resolver esta acción inicial, pasa el momento de realizar una acción al oponente.

6.6.1.1.2.4. Si el jugador "A" realiza una acción inicial tal como "Equipar un Arma" y esta tiene un efecto de equipamiento (**Al Equipar**), se resolverá ese efecto de manera instantánea y pasará el momento de realizar una acción al oponente.

6.6.1.1.2.5. Si el jugador A realiza una acción inicial tal como "Declarar Combate", se procede a seguir los pasos de "Combate" (Ver 7.)

6.6.1.1.2.6. Al resolver todo el Combate, pasa el momento de realizar una acción al oponente.

6.6.1.1.3. Si un jugador decide no realizar alguna acción, pasar la acción, cede el momento de acción al oponente.

6.6.1.1.3.1. Si ambos jugadores ceden su momento de acción consecutivamente, se considera que entran en la Fase

## Final.

### 6.6.1.2. Responder a cartas oponentes.

6.6.1.2.1. Puedes responder a cartas o efectos oponentes con cartas de Conjuro o que en su texto tengan efecto (Rápido):

6.6.1.2.1.1. Puedes responder a cartas de Conjuro o Efectos de cartas que se activen y generen Fila de activación (Deben tener “:” o “;”, dos puntos o punto y coma, para saber que se activan e inician una fila de activación).

6.6.1.2.1.2. Las cartas de Arma no inician Fila de activación.

### 6.6.1.3. Pasar la acción

6.6.1.3.1. El jugador que tiene la acción en ese momento puede decidir no hacer nada y pasar la acción a su oponente.

6.6.1.3.2. Si ambos jugadores deciden pasar la acción consecutivamente, pasan a Fase final.

### 6.6.1.4. Declarar Combate.

6.6.1.4.1. Solo el Jugador en turno con la ficha de ataque puede realizar la acción de Declarar Combate.

6.6.1.4.2. Para entrar en Combate el Jugador en turno mueve las unidades con las que desee atacar a las vidas del oponente desde su Zona de Campo a la Zona de Combate.

6.6.1.4.3. Una vez el jugador en turno realice esta acción se entra en “Combate” (ver 7.).

## 6.7. Fase final

6.7.1. Los efectos de **Fase Final** se pueden activar en esta fase.

6.7.2. Ningún jugador puede activar o jugar cartas durante esta fase, a menos que sea un efecto de “Fase Final” o la carta especifique lo contrario.

6.7.3. Si un jugador tiene en su mano más de 9 cartas, ese jugador deberá descartar cartas, enviándolas al cementerio hasta que su mano tenga máximo 9 cartas.

6.7.4. Los efectos o cartas que indican que su efecto es solo durante este turno, verán sus efectos terminados al finalizar la Fase final y cambiar el turno al otro jugador.

6.7.5. Si no hay efectos por resolver o que digan “Fase final” o “al final del turno”, el turno termina, pasa el turno al otro jugador y se convierte

en el jugador en turno, y comienza el nuevo turno con la Fase de Maná.

6.7.6. Las unidades dañadas durante el turno al finalizar la Fase Final recuperan sus estadísticas.

6.7.7. Al finalizar la Fase Final el jugador en turno, pasa la Ficha de Ataque a su oponente a menos que algún efecto o alguna carta diga lo contrario.

## 7. Combate

7.1. El Combate inicia cuando el jugador en turno decide realizar la Acción de "Declarar Combate".

7.2. El flujo de Declarar Combate tiene 4 pasos que inician con el siguiente procedimiento:

7.2.1. 1- Paso de Ataque.

7.2.1.1. El jugador en turno mueve desde su Zona de Campo a la Zona de Combate las unidades con las cuales desee atacar a la vidas del oponente.

7.2.1.2. El orden de ataque importa, ya que los ataques se van resolviendo de izquierda a derecha desde el punto de vista del jugador en turno (Jugador Atacante).

7.2.1.3. Luego de que el jugador esté completamente seguro de las unidades con las cuales desea atacar, le informa al oponente que entra en Combate y se procede al paso de Bloqueo.

7.2.2. 2- Paso de Bloqueo

7.2.2.1. El jugador que no es dueño del turno que no posee la Ficha de Ataque y está siendo Atacado, procede a elegir qué unidades enemigas bloquear, moviendo sus unidades frente a las unidades que desee bloquear.

7.2.2.2. Las unidades con defensa 0 no pueden ser usadas como bloqueadoras ya que no cuentan con defensa para poder bloquear el ataque.

7.2.2.3. Cuando el jugador bloqueador decide sus unidades bloqueadoras o el no hacer nada, se continúa al Paso de juego rápido.

7.2.3. 3- Paso de Juego Rápido

7.2.3.1. Durante el paso de juego rápido se pueden activar cartas de

“Conjuro” y efectos “Rápido”.

7.2.3.2. La primera carta o efecto que se active durante el paso de juego rápido iniciará una **Fila de Activación**.

7.2.3.3. El jugador en turno tiene el primer momento de activar una o más cartas de “Conjuro” o efecto “Rápido”. Luego, pasa el momento de activar alguna carta de “Conjuro” o efecto “Rápido” al oponente y viceversa.

7.2.3.4. Si el Jugador Atacante decide no activar nada y su oponente decide tampoco activar nada, se procede a Paso de Daños.

7.2.3.5. Si el Jugador Atacante decide no activar nada y su oponente decide activar alguna carta(s) o efecto(s), el Jugador atacante volverá a tener la acción para activar alguna carta(s) o efecto(s), hasta que los 2 jugadores decidan no activar nada más.

7.2.3.6. Un jugador puede activar múltiples cartas de Conjuro y efectos “Rápido:” durante su momento de acción en el Paso de juego Rápido o como respuesta a los cartas oponentes que empiecen una **Fila de Activación**.

7.2.3.7. Cuando ambos jugadores estén de acuerdo en no activar nada más, proceden a resolver la **Fila de Activación** en caso de haber más de una carta o efecto activado durante el paso de juego rápido.

7.2.3.7.1. Luego de resolver las cartas, efectos o **Fila de Activación**, que se haya generado, se procede al Paso de Daños.

7.2.3.8. Si una unidad Bloqueadora deja el campo por alguna carta o efecto, se considera que Bloqueo satisfactoriamente.

7.2.3.8.1. La única excepción a esta regla es si la unidad atacante tiene “Destrozar”, en este caso la unidad atacante continuará su ataque a las vidas oponentes.

7.2.4. 4- Paso de Daños

7.2.4.1. Los ataques de las unidades se desarrollan de izquierda a derecha del Jugador en Atacante.

7.2.4.1.1. Los ataques y combates entre unidades se van resolviendo de izquierda a derecha y son individuales, es decir, los daños a las vidas o curaciones se aplican inmediatamente por cada ataque a medida que se van desarrollando.

- 7.2.4.1.2. Si las vidas de un jugador llega a 0 durante algún ataque el duelo se termina inmediatamente, sin desarrollar los demás ataques.
- 7.2.4.1.3. Si durante algún combate que se va desarrollando es necesario resolver efectos obligatorios, estos deben cumplirse antes de continuar desarrollando los demás ataques.
- 7.2.4.2. Las unidades que se enfrentan se hacen daño mutuamente, aplicando su fuerza a la defensa de su enemigo.
  - 7.2.4.2.1. Si la defensa de una unidad llega a 0 por sufrir daño de combate o efecto es destruida y enviada al cementerio.
  - 7.2.4.2.2. Si la defensa de una unidad es 0 y sufre daño, es destruida y enviada al cementerio.
  - 7.2.4.2.3. Si una unidad es destruida y enviada al cementerio durante el combate y esta tiene un efecto que se activa al ser destruida, a menos que sea un efecto obligatorio, no se podrá activar dicho efecto.
- 7.2.4.3. Si una unidad es invocada durante el combate por el efecto de alguna carta, esta se invoca en la Zona de Campo.
- 7.2.4.4. Al terminar el Paso de Daños, el momento de realizar alguna acción lo tiene el jugador bloqueador.

## 8. Activación y resolución de Efectos

### 8.1. Efectos

- 8.1.1. "Efecto" se refiere a una orden emitida por el texto de una carta, además de su costo o requerimiento en caso de contar con uno.
- 8.1.2. Los efectos se dividen en 3 categorías: Efectos Obligatorios, Efectos Opcionales y Efectos Permanentes.
  - 8.1.2.1. Los Efectos Obligatorios son aquellos efectos que indican hacer algo descrito en su efecto de manera mandatoria y por tal motivo no llevan palabras tales como "Puede" o "Puedes".
    - 8.1.2.1.1. Un ejemplo de un efecto obligatorio es la "Bruja Invocadora", su efecto dice: (Al Jugar: Invoca 2 fichas "Demonio" 0/0.), este efecto no da la opción de escoger si activarlo o no, por ende, se debe activar obligatoriamente.
    - 8.1.2.1.2. Si "Bruja Invocadora" no tiene espacio en tu Zona de Campo

para invocar 2 fichas "Demonio" 0/0, este se activará pero resolverá sin efecto.

- 8.1.2.1.2.1. Si "Bruja Invocadora" en su efecto tuviera la palabra "hasta", (Al Jugar: Invoca hasta 2 fichas "Demonio" 0/0., en esta caso invoca fichas la cantidad que el jugador desee.
- 8.1.2.1.3. TODOS los efectos obligatorios deberán ser activados en caso de que tengan activación, si no la tienen, deben cumplirse en la medida de lo posible.
- 8.1.2.1.4. Si un efecto obligatorio debe resolver y no tiene el modo de resolver, se considera que este resuelve sin efecto.
- 8.1.2.1.5. Si a un jugador se le olvida activar o resolver un efecto obligatorio y se acuerda Acciones más tarde durante el duelo, se debe realizar la acción en ese momento a menos que represente una ventaja significativa para alguno de los jugadores, si este es el caso se dará por aceptado el flujo del duelo y no se le permitirá activar dicho efecto, también el jugador que olvidó realizar la activación del efecto recibirá una advertencia para estar pendiente de la activación de sus efectos obligatorios.
- 8.1.2.2. Los Efectos Opcionales son aquellos que en su texto permiten al jugador decidir si activarlo o no, por lo general llevan en su texto la palabra "Puede" o "Puedes".
  - 8.1.2.2.1. Un ejemplo de un efecto opcional es "Diablillo Reclutador" su efecto dice: (Al invocar: Puedes agregar 1 unidad Coste 0 de tu mazo.), este efecto da la opción al jugador de activar el efecto para buscar la unidad coste 0 en su mazo o elegir en no activarlo y solo invocar el "Diablillo Reclutador" sin activar su efecto.
  - 8.1.2.2.2. Si un jugador decide activar un efecto opcional y al momento de resolverlo, no es posible por que su activación era ilegal, ejemplo el "Diablillo Reclutador" activa su efecto y no tenía cartas coste 0 en el mazo por que ya estaban en su mano o algún otro lado del juego, se considera una activación ilegal.
  - 8.1.2.2.3. Si un jugador realiza una activación ilegal de un efecto, este recibe una Advertencia por activación ilegal de un efecto.

- 8.1.2.3. Los efectos permanentes son aquellos que en su texto generan una condición en el juego mientras continúen en el campo o no vean sus efectos negados por alguna otra carta.
- 8.1.2.3.1. Un ejemplo de un Efecto Permanente es "Zadkiel Misericordioso" su efecto dice: (Tus Unidades reciben +2/+1), este efecto se aplica instantáneamente mientras "Zadkiel Misericordioso" esté en el campo o no vea sus efectos negados.
  - 8.1.2.3.2. Los "efectos permanentes" afectan constantemente el juego de alguna manera mientras son válidos.
  - 8.1.2.3.3. Si un efecto permanente deja el campo o ve sus efectos negados, esos efectos dejarán de aplicarse de manera instantánea sobre las cartas que estuviese afectando.
  - 8.1.2.3.4. Algunos efectos permanentes requieren el cumplimiento de condiciones para que su efecto sea válido.
  - 8.1.2.3.5. Cuando se cumplen las condiciones de un efecto permanente, siempre permanecerá válido y continuará afectando el juego.
- 8.1.3. Efectos cartas Arma
- 8.1.3.1. Las cartas de Arma tienen efectos al equiparse a una Unidad, estos efectos ocurren de manera automática, ejemplo la carta "Escudo de Plasma" su efecto es (Al equipar selecciona una unidad en el campo e inflige 2 Daños a esa unidad.), cuando se equipa "Escudo de Plasma" automáticamente seleccionara una Unidad en el campo y le inflige 2 Daños, este efecto no inicia una **Fila de Activación**.
- 8.2. Efectos negados
- 8.2.1. Una carta con efectos negados, no tendrá uso de las palabras clave de la carta, sin embargo, su Arquetipo sigue funcionando correctamente.
  - 8.2.2. Una carta puede ver sus efectos negados múltiples veces.
  - 8.2.3. El Arquetipo "Rashomon" tiene la restricción no de no poder Atacar o Bloquear, si una unidad de Arquetipo "Rashomon" ve sus efectos negados, no tendrá los efectos de la carta, pero, sigue sin poder Atacar o Bloquear.

8.2.4. Las cartas "Arma" otorgan efectos a las cartas "Unidad", si una unidad equipada con una carta Arma ve sus efectos negados, perderá los efectos otorgados por el Arma pero conserva las estadísticas otorgadas por el Arma.

8.2.5. Una carta con efecto negado no se considera como una carta sin efecto.

### 8.3. Efectos "Rápido:"

8.3.1. Los efectos "Rápido:", son efectos que puedes usar en cualquier momento, como una acción o en respuesta a cartas.

8.3.2. Los efectos "Rápido:" solo se pueden usar 1 vez por carta.

### 8.4. Costos de Activación

8.4.1. Los costos de las cartas en el texto de esa carta se entienden y reconocen por ir antes de un punto y coma ";".

8.4.2. Los Requerimientos para jugar cartas también son un costo y condición de la carta.

8.4.3. Si no es posible pagar parte o la totalidad del costo de activación, el costo de activación para activar el efecto no se puede pagar en absoluto.

8.4.4. Si hay costos de activación requeridos para activar ese efecto, determina los costos de activación y paga todos los costos de activación.

### 8.5. Condiciones de una carta

8.5.1. Los Requerimientos de las cartas son una condición.

8.5.2. Si una carta menciona controlar "X+" o sacrificar "X+" o cualquier otra condición que menciona "X+", se entiende y se ejecuta como "X" es igual a la cantidad mínima para cumplir la condición, si esta acompañado de "+" se entiende que es esa cantidad o más.

8.5.3. Un ejemplo de "X+" sería (Controlar 3+ unidades "Ángel"), para poder activar esta carta debes controlar 3 o más unidades "Ángel".

8.5.4. Una carta sin Coste y con condiciones para poder jugarla no se considera que sea una carta Coste 0.

8.5.5. Después de que una carta cumpla su condición, si dicha condición cambia igual la carta ya se activó y resolverá su efecto.

8.5.6. Si hay varias condiciones en un efecto, todas las condiciones deben cumplirse.

8.5.7. Si se agregan otras condiciones mediante otro efecto, todas esas condiciones también deben cumplirse.

8.5.8. Si hay condiciones para la activación, esas condiciones deben cumplirse. El efecto no se puede activar si las condiciones no se cumplen.

## 8.6. Resolución de efectos

8.6.1. Para resolver una carta que se activó satisfactoriamente, se empieza a leer su texto y resolver la carta, si en algún punto de su efecto no puede seguir resolviendo, ya sea por alguna condición o efecto, hasta ahí resolverá el efecto dicha carta.

8.6.2. Si una carta pierde los objetivos que tenía en su activación o se interrumpe el flujo de su resolución, resolverá hasta donde más pueda o en el peor de los casos resolverá sin efecto.

8.6.3. Cuando se especifica el número que se va a elegir, el jugador debe elegir tantas cartas, jugadores u otros elementos como pueda, hasta el número especificado. Sin embargo, si se especifica "hasta", el jugador también puede elegir mínimo 1.

8.6.4. Cuando no hay instrucciones específicas en el texto para elegir una carta, jugador u otro elemento, si el efecto se aplica a una carta, indica la carta desde la cual se origina el efecto. Si el efecto se aplica a un jugador, indica el jugador de ese efecto.

## 9. Cartas Arma

### 9.1. Equipar un Arma.

9.1.1. Puedes equipar un arma pagando su costo o requerimiento a cualquier Unidad en cualquiera las Zona de Campo de ambos jugadores.

9.1.2. Las unidades equipadas obtienen sus estadísticas y efectos de manera instantánea y los efectos de las Armas se consideran como si fuesen propios de la Unidad.

9.1.3. Cada Unidad solo puede tener 1 Arma equipada a la vez a menos que la carta diga lo contrario.

9.1.4. Puedes equipar un Arma a una Unidad que ya esté equipada, en este caso debes reemplazar el Arma que ya tenga equipada por enviar ese equipo al cementerio.

9.1.5. Los efectos de las Armas se resuelven de manera instantánea, así

que los jugadores no pueden responder a sus efectos o equipamientos.

9.1.6. Solo cartas de la mano pueden reemplazar cartas en el campo.

## 10. Fila de Activación

10.1. La Fila de Activación es el conjunto de cartas y efectos que se activan consecutivamente, formando una fila de cartas y efectos hasta el punto en que los jugadores decidan no activar nada más.

10.2. Para resolver una Fila de Activación, se comienza por la última carta o efecto que fue activado y se comienza a resolver la secuencia desde la última carta hasta la primera carta o efecto que fue activado en la Fila.

10.3. Las cartas o efectos que inician Fila de Activación son:

- Conjuros
- Efectos "Rápido:"
- Efectos de unidades que se activen al invocarse, estos se reconocen por el uso de dos puntos ":" o punto y coma ";" en su texto.

10.4. Si un Jugador gana el duelo durante una resolución de alguna carta o efecto en la fila de activación, se termina el duelo automáticamente.

10.5. Las cartas de conjuro a medida que van resolviendo sus efectos van siendo enviadas al cementerio.

10.6. Después de la primera carta o efecto que inicia la Fila de activación solo se puede responder con cartas de Conjuro o con efectos "Rápido:".

10.7. Al resolver la Fila de activación fuera de él Combate, la acción la tendrá el jugador que no activó la primera carta o efecto en esa fila de activación.

## 11. Otras reglas

### 11.1. Bucles Infinitos

11.1.1. Al llevar a cabo cierto procesamiento, puede haber ocasiones en las que una acción se pueda o deba llevar a cabo infinitamente. Esto se llama un bucle infinito, y un ciclo de acción desde el inicio hasta el final del bucle se llama una acción de bucle. Si ocurre tal evento, sigue el procedimiento a continuación.

11.1.1.1. Si ninguno de los jugadores puede detener un bucle infinito, el

- juego termina en empate.
- 11.1.1.2. Si solo un jugador tiene la opción de detener el bucle infinito durante la acción de bucle, ese jugador declara cuántas veces desea llevar a cabo la acción de bucle. Lleva a cabo la acción de bucle esa cantidad de veces y finalizará en un momento en el que ese jugador pueda elegir detener el bucle infinito. El jugador no puede elegir reiniciar el bucle incluso si el juego está exactamente en el mismo estado (todas las cartas en todas las zonas son iguales) que antes del bucle a menos que esté obligado a hacerlo.
  - 11.1.1.3. Si ambos jugadores tienen la opción de detener el bucle infinito durante la acción de bucle, el jugador en turno decide primero cuántas veces desea llevar a cabo la acción de bucle. Luego, el jugador que no tiene la ficha de ataque decide cuántas veces desea llevar a cabo la acción de bucle. Lleva a cabo la acción de bucle el menor de estos dos tiempos y finalizará en un momento en el que el jugador que eligió el menor de estos dos tiempos pueda elegir detener el bucle infinito. Los jugadores no pueden elegir reiniciar el bucle incluso si el juego está exactamente en el mismo estado (todas las cartas en todas las zonas son iguales) que antes del bucle a menos que estén obligados a hacerlo.
- 11.2. Si una Unidad es invocada durante el Combate, esta se invocará a la Zona de Campo solo si tiene el espacio para ser invocada.
  - 11.3. SOLO las cartas de la mano pueden reemplazar cartas en el campo.
  - 11.4. Un jugador no puede tener más de 6 vidas.
  - 11.5. Las cartas que se retornan a la mano son de conocimiento público durante ese turno. Si un jugador pide información de dichas cartas el otro jugador deberá dar la información acerca de esas cartas.
  - 11.6. Las Unidades con defensa 0 no pueden Bloquear.
  - 11.7. Las unidades quedan dañadas durante el turno en curso, al finalizar el turno sus estadísticas se recuperan.
  - 11.8. Si una carta dice "mira (x) cantidad de cartas" solo las podrá ver el jugador que activó el efecto.
  - 11.9. Si una carta dice "Revela" ambos jugadores pueden mirar las cartas reveladas por un efecto.

11.10. Si se mueven cartas a una zona privada como el Mazo o la Mano y no se especifica el orden en el cual colocarlas, quedará sujeto a gusto de la persona que activó la carta o efecto.

## 12. Reglas mejor de 3 duelos

- 12.1. Cada jugador puede llevar de 0 a 9 cartas en su mazo de apoyo, que podrá intercambiar con las de su mazo limbo y principal, sin alterar el número de cartas de su mazo Limbo con el que inició en su primer duelo. Su mazo principal debe seguir la regla de exactamente 40 cartas.
- 12.2. El mazo de apoyo es privado y no debe hacer parte de las zonas de juego durante un duelo en curso.
- 12.3. Si se acaba el tiempo de ronda mientras están acomodando sus mazos para iniciar otro duelo y no han presentado sus mazos a sus oponentes, este no inicia y se declara ganador al jugador con más duelos ganados de ese juego, si tienen la misma cantidad se considera empate.
  - 12.3.1. Si se acaba el tiempo se decidirá mediante "Decidiendo un ganador" (Ver 1.2).
- 12.4. Los jugadores deben jugar a un ritmo fluido y usar su mazo de apoyo al finalizar un duelo en un tiempo no máximo de 3 minutos.
- 12.5. El jugador que pierde un duelo, decide qué jugador inicia el siguiente duelo con la Ficha de Ataque.