

# MANUAL

## RISE OF GODS

### INTRODUCCIÓN

Este manual tiene como objetivo garantizar que todos los torneos de Rise of Gods TCG se desarrollen de manera justa, divertida y organizada. El equipo de jueces es el encargado de supervisar y hacer cumplir las reglas, promoviendo un ambiente de juego positivo para todos los participantes.

Tanto jugadores como jueces comparten la responsabilidad de asegurar el éxito de cada torneo. Los jugadores deben seguir las reglas y mostrar respeto hacia sus oponentes y los jueces. Por su parte, los jueces deben aplicar las reglas de manera imparcial y consistente, resolviendo cualquier disputa de forma rápida y eficiente.

# EN ESTE DOCUMENTO ENCONTRARÁS INFORMACIÓN DETALLADA SOBRE:



- Los roles y responsabilidades de los jueces
- Los procedimientos para organizar y ejecutar torneos
- Las reglas específicas de los torneos de Rise of Gods TCG
- Interacciones específicas
- Las sanciones por infringir las reglas

El objetivo principal es proporcionar a los jueces las herramientas necesarias para crear una experiencia de juego memorable y equitativa para todos los participantes.

## TIPOS DE TORNEOS

Los torneos de Rise of Gods TCG se dividen en dos categorías principales:

**1.Torneos de Tienda:** Estos torneos son organizados de forma independiente por tiendas locales o por miembros autorizados de la comunidad de jugadores, a los cuales se los llama ya sea jueces o embajadores. En ellos siempre debe haber algún juez, y si es realizado por una tienda, algún miembro de la misma debe estar familiarizado con el reglamento de Rise of Gods TCG o debe haber asistido al menos un juez. Resulta de vital importancia que, ya sea la tienda o los jueces, documenten los resultados de cada una de las partidas, pues éstas son información necesaria para poder llevar a cabo de manera correcta y eficiente el ranking.

**2.Torneos Oficiales:** Estos torneos son organizados y supervisados directamente por los miembros de la organización de Rise of Gods TCG. Se llevan a cabo con una frecuencia mensual y ofrecen a los jugadores la oportunidad de participar en circuitos competitivos con clasificaciones para eventos de mayor envergadura. Los torneos oficiales están sujetos a reglas y procedimientos más estrictos.





## FORMATO DE JUEGO

El formato de juego estándar en Rise of Gods TCG está en pleno proceso de desarrollo y establecimiento definitivo puesto que las variaciones de cantidades hacen necesaria la flexibilidad por parte de los organizadores.

En base a la cantidad de jugadores que haya en un torneo, así como también del tiempo que se desee que tenga el mismo, se sugieren los distintos formatos:

**1.Mejor de uno (BO1):** Se lleva a cabo una única partida entre cada jugador. Se estipula un máximo de 30 minutos por ronda, aplicándose la regla de los 4 turnos post-time que se describirá en breve.

**2.Mejor de tres (BO3):** Se llevan a cabo tres partidas en un período de 50 minutos. Pueden llegar a acontecer menos partidas debido a la cuestión del tiempo, dando lugar a las siguientes posibilidades:

- Una única partida
- Dos partidas: o un jugador ya ganó 2 de 3, con lo cual se hace con el bo3, o hay empate.
- Tres partidas

## TIEMPO DE TURNO

Se espera de los jugadores un estilo de juego rápido, fluido y sin largas meditaciones innecesarias sobre sus jugadas. Es por eso que se estipula un tiempo de 2 minutos para llevar a cabo los turnos. Cualquiera de los 2 jugadores puede pedirle que se respete este lapso de tiempo de manera reglamentaria, a través de aplicaciones o relojes de arena que contabilicen de manera correcta los 2 minutos. Si ninguno de los 2 jugadores administra alguna herramienta apta para contabilizar estos 2 minutos, la partida se jugará de manera normal, pero se podrá llamar a un juez en caso de considerarse que el rival juego lento. No es obligación de la organización sino de los jugadores que, si desean jugar con estos 2 minutos de tiempo reglamentario, suministren a la partida una forma de llevar a cabo de forma eficiente y correcta la ejecución de esta regla.

Pasados los 2 minutos, de jugarse de esta manera, la acción que el jugador está llevando a cabo es la última que podrá resolver, teniendo un máximo de 10 segundos para decidir cómo.



Aclaración sobre los 2 minutos de turno: Muchos jugadores de ROG disfrutan más las partidas casuales que lo competitivo. Es por esta razón que no se espera que esta reglamentación sea llevada a partidas casuales o ligas de tiendas pequeñas; pero sí para torneos grandes como el Ascenso de los Dioses.

Tiempo para side-deckear: los jugadores tienen un máximo de 3 minutos para cambiar cartas de su mazo principal y side-deck, el cual cuenta con 15 cartas en total que puede ir cambiando entre rondas. El mazo principal debe ser igual al presentado al juez de turno. Caso contrario, de haberse llevado a cabo un chequeo de mazos, se recibirá un doble warning.

Posteriormente se crearán otros formatos de juego, los cuales, una vez constituidos de manera sólida, serán desarrollados aquí también.

## DESARROLLO DE TORNEOS

El formato de juego estándar en Rise of Gods TCG está en pleno proceso de desarrollo y establecimiento definitivo puesto que las variaciones de cantidades hacen necesaria la flexibilidad por parte de los organizadores.

En base a la cantidad de jugadores que haya, se decidirán la cantidad de rondas preliminares (clasificatorias) y las de eliminación directa, es decir, todas aquellas rondas que sean para acumular puntos y ver si se ha llegado a octavos/cuartos/final o no, y aquellas que constituyan el final del torneo, a saber, octavos/cuartos, etc.

Antes de dar inicio a un torneo, el juez de mayor rango (a saber, el organizador) debe explicarles a todos los jugadores cómo funcionará el torneo que se va a desarrollar.

Esto incluye la cantidad de rondas, el tiempo de las rondas y explicar las reglas básicas del funcionamiento del torneo, las cuales incluyen:

- Modalidad en la acumulación de puntos: es decir, explicarles a los jugadores cómo hacen para clasificarse
- Explicar las reglas de timeout: el organizador debe repetir en cada ocasión cuánto durarán las rondas, y que 10 o 5 minutos antes se les avisará a los jugadores que queda dicho tiempo disponible.
- Explicar la regla de los 4 turnos: una vez cumplido el tiempo, se aplica esta regla: el jugador que está jugando ahora su turno, es considerado el del turno 0. Luego, su rival juega el turno 1. Después el primero juega el turno 2 y el rival el turno 3. Al final de estos 4 turnos, si no hay un ganador, la partida se considera de resultado nulo. De esta manera, si alguien iba 1-0, ganó. Si iban 1-1, es empate.

Luego de esta explicación protocolar, rutinaria y obligatoria, el juez ha de armar o ya tener armados los brackets, es decir, quién juega contra quién. Para hacer esto, se recomienda la utilización del programa Challonge. El mismo es de confianza si es correctamente utilizado, y lo dictaminado por la aplicación es considerado verdad absoluta; siempre y cuando el juez de turno haya cargado de manera correcta los datos y resultados. El mismo ha de haber incluido la cantidad de rondas, de jugadores y sus respectivos nombres.

Es responsabilidad del organizador de turno la correcta utilización y carga de datos dentro de esta aplicación, resultando los errores no solventados en penalizaciones/advertencias para los jueces.

## REGLAMENTO BÁSICO DE RISE OF GODS TCG

Se procede a suministrar las reglas básicas del juego, para luego ir analizando los distintos errores que los jugadores pueden ir cometiendo en el desarrollo de una partida, como también las interacciones y otro tipo de reglas más específicas a tener en cuenta.



Al inicio de la partida, ambos jugadores roban 6 cartas, las cuales pueden separarlas, robar la misma cantidad, devolverlas al mazo y mezclar. Pueden hacer este proceso una sola vez en la partida

Se elige quién comienza la partida en un piedra, papel o tijera a uno o arrojando un dado cada uno para buscar el mayor resultado. El jugador que vaya primero roba una carta, llegando a 7, y juega su turno. Al terminar su turno, el oponente roba una carta, llegando a 7, y juega su turno.

En el caso de que un jugador se quedase sin cartas en el mazo y le corresponda robar, pierde instantáneamente la partida.

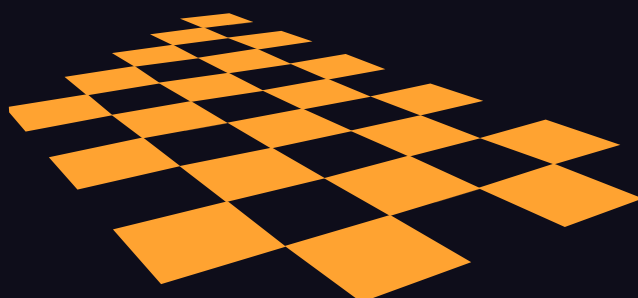
Composición del tablero: Algo fundamental de ROG a tener en cuenta y que lo diferencia de otros Tcgs es que éste cuenta con un tablero. Éste está compuesto por 6 columnas y 4 filas.

Hay que tener en cuenta también que el tablero se divide en dos zonas: el campo propio y el campo del oponente. Se denomina “campo propio” o “tu lado del campo” a las 2 filas más cercanas al jugador; mientras que las otras 2 son “el campo del enemigo”.

Invocaciones: Debido a la existencia del tablero, las cartas y dónde son jugadas cobran una importancia central en ROG. Existen reglas específicas sobre la invocación de las criaturas.

La primera de ellas respecta a los primeros turnos: en el primer turno pueden jugarse únicamente criaturas en los casilleros de la fila más cercana a uno. En el segundo turno, hasta la segunda; y ya en la tercera en cualquier espacio, siguiendo la lógica de la invocación facilitada.

¿Qué es la invocación facilitada? Nosotros podemos invocar en el campo del rival siempre y cuando tengamos una criatura o estructura limítrofe al espacio que deseamos ocupar. Los terrenos no habilitan invocación.



Movimiento: Así como en el ajedrez, las criaturas han de moverse a lo largo y ancho del mapa para poder vencer al rival. Las reglas de movimiento son muy sencillas y básicas:

Todas las piezas pueden moverse una casilla hacia delante, hacia atrás, hacia los costados o en diagonal.

Y, segunda regla fundamental a respetarse y tener en cuenta respecto al orden de movimientos:

**SE PUEDE MOVER Y ATACAR. NO SE PUEDE ATACAR Y MOVER**

## LOS DISTINTOS TIPOS DE CARTAS:

Sellos: En ROG no existe el maná. En su lugar, existen un tipo de cartas que se incluyen en el mazo (se recomienda entre 12 y 16). Los sellos son el recurso con el cual los jugadores pueden jugar sus cartas. Todos los turnos pueden jugar uno.

Para realizar alguna invocación o usar otro tipo de carta, el jugador debe girar cuantos sellos sean necesarios; y permanecen girados hasta el principio de su próximo turno.

Las criaturas tienen las siguientes características:

Coste: las cartas tienen un costo a pagar para poder ser jugadas. Se observan en la esquina superior izquierda y debajo del nombre. El coste puede ser representado de dos maneras: o en números romanos, lo cual significa que la carta tiene un coste neutral (puede pagarse con cualquier tipo de sello) o esferas de coste específico.

Facción: El sello dibujado en la esquina superior derecha indica únicamente a qué facción pertenece la carta y sólo tiene un valor simbólico/literario.



Rareza: La rareza es una cuestión que los jugadores de Rise of Gods TCG deben tener en cuenta a la hora de crear sus mazos. Asimismo, todo mazo debe y únicamente puede contener 40 cartas. Existen, de momento, cuatro rarezas:

Comunes (blanco): Máximo 4 copias de la misma carta por mazo.

Raras (azul): Máximo 3 por mazo.

Épicas (violeta): Máximo 2 por mazo.

Legendarias (dorado): Máximo 1 por mazo.



Algunas criaturas cuentan con habilidades específicas, las cuales únicamente pueden ser usadas una vez por turno y no pueden ser utilizadas en el turno del rival (salvo que la carta especifique lo contrario).

Para ser el efecto activado, debe pagarse el coste.

Magias: Existen 2 tipos de hechizos dentro de ROG, discriminados por su “velocidad” o momentos en los cuales pueden ser jugados:

Para comprender la velocidad de la carta, debemos mirar a la esquina inferior izquierda y el dibujo que allí aparece. Un caracol indica que el hechizo es lento, por lo cual únicamente puede ser jugado en el turno del jugador y no puede utilizarse en respuesta a una habilidad o magia. Por el contrario, un hechizo rápido puede ser jugado en el turno del rival en respuesta a:

- Declaración de ataque
- Movimiento
- Efectos de asalto, último suspiro o habilidades pagables (intento de que se resuelvan).

- Invocación (que no es lo mismo que intento de invocación)
- Intento de activación de magias del rival
- No existe la fase “intento de terminado de turno”, por lo cual un jugador no puede esperar a que su rival termine su turno para decir “antes juego X”

Ciertas cartas magia rápidas aclaran cuándo pueden ser jugadas y únicamente pueden jugarse de cumplirse la condición citada. Si la condición fue anulada, la carta en cuestión no resuelve y va al descarte si fue declarada y pagado su coste.

“Está en el aire”: es una expresión que significa que una carta (criatura, terreno, estructura) aún no puede ser objetivo de magias rápidas (salvo que la carta aclare lo contrario) puesto que su invocación aún no ha resuelto. Por ejemplo, no se puede tirar Tifón a una Arrecidaña para moverla hacia atrás y salvar a una criatura aliada, puesto que Arrecidaña, al no haber resuelto aún su efecto de asalto, no se considera que esté en el campo. Una vez resuelto el efecto de Asalto, sí está en el campo, y no “en el aire”.

No es tarjeteable una criatura hasta que no resuelva su efecto de Asalto. Sí es tarjeteable la habilidad de Asalto.

Los hechizos rápidos pueden originar una “cadena de acciones”, la cual se resuelve según el orden en el cual fueron jugadas las cartas; siendo la que se activa la última dentro de “la pila”. Esto será explicado más adelante.

Tipos de habilidades de criaturas:

- Activas: efectos pagables como el de Alazul o Banjü, Asalto y Último Suspiro. Abren pila y pueden ser anulados o respondidos.
- Pasivas: son habilidades que no abren pila puesto que son constantes en la criatura. Existen de dos tipos: casos como “puedo moverme 2 veces por turno”, o “cada vez que te veo invocar una criatura, le otorgo +1/+0”, caso último en el cual, al cumplirse la primera condición (invocar una criatura), instantáneamente repercute en el dar +1/+0. Se repite que este tipo de habilidades, como el de Yerba Mata, Danny y Tesorero James, no abren pila y no pueden ser anulados.



**Estructuras:** Las estructuras son cartas que se colocan en el campo y, una vez allí, no pueden moverse. Se caracterizan por el dibujo de una torre de ajedrez, dentro de la cual se observa la cantidad de vida que tiene dicha estructura. Las mismas presentan varios efectos y pueden apilarse/sumarse. Al jugarse una segunda copia, se suman las cartas, suman sus vidas y se activa el segundo efecto.

Pueden jugarse copias de estructuras separadas. No es obligatorio apilarlas. El efecto sólo evoluciona si están correctamente apiladas.

**Artefactos:** Los artefactos son cartas que se equipan a criaturas, dotándolas de estadísticas y/o efectos. Al morir la criatura a la cual fueron equipados, el artefacto también va al cementerio. Se los puede reconocer por el símbolo de un engranaje en la esquina inferior izquierda. Se puede jugar más de un artefacto en una misma criatura. Puede jugarse tanto en criaturas aliadas como enemigas.

**Terrenos:** Los terrenos son cartas que se juegan en un casillero y le otorgan alguna cualidad específica al mismo. Pueden ser jugadas debajo de criaturas y estructuras. Sólo pueden ser removidas del campo si otro terreno es jugado encima suyo o si el casillero es silenciado (lo que no es lo mismo que se silencie la criatura encima del terreno). Deben respetar reglas de invocación y no habilitan invocación.





## COMBATE ENTRE CRIATURAS Y DAÑO DIRECTO

**Daño directo:** Los jugadores, para infligirse daño y reducir los puntos de vida del rival de 20 a 0 y ganar, deben hacer que sus criaturas se posicionen en la fila más cercana a su rival (es decir, la cuarta fila contando desde ellos hacia él/ella).

Una vez allí, el ataque de la criatura se descuenta como daño directo de la vida del oponente con cada ataque.

**Combate entre criaturas:** Las criaturas utilizan su ataque para golpear la vida de la criatura rival. La vida de los jugadores no se ve afectada por este combate. Las criaturas únicamente pueden atacarse si están adyacentes entre sí. Algo particular de ROG es que la vida no se recupera al final del turno, sino que las criaturas permanecen “golpeadas”. Será muy importante prestar atención a esto, para lo cual puede utilizarse un papel en versión física, el chat en versión digital, contadores de daño, dados, etc. Para evitar discusiones entre jugadores (“tenía 6 de vida” “¡No, tenía 5!”) se recomienda SIEMPRE dejar registrado todo apenas ocurre.

Si la vida de una criatura (no token) es reducida a 0, ésta es enviada al cementerio.

Los jugadores no pueden superar la vida máxima (20).

**Regla del handout:** El máximo de cartas que un jugador puede tener en la mano son 10. En caso de robar la 11 va y ser el inicio del turno del jugador, se debe mostrar al rival qué carta es. Si es un sello, puede jugarlo al principio del turno y cuenta como sello de turno. Si no, esa carta es aniquilada. Si no es el turno del jugador con +10 cartas en mano, todas las cartas que robe que superen dicha cantidad son aniquiladas incluidos los sellos, así como también si es el desarrollo de su turno y no el inicio.

Regla especial sobre “arrepentimientos”: DE NINGUNA MANERA un jugador puede arrepentirse de una jugada una vez realizada. El jugador que intente “volver atrás en el tiempo” y corregir una acción, perderá instantáneamente la partida. Antes de que se ejecute esta derrota inmediata, cada jugador tiene derecho a un warning, ya sea por parte del jugador o de un juez. En caso de que se dé la situación en la cual un jugador quiere rehacer una acción ya hecha, su rival tiene el derecho y obligación de llamar a un juez y comentarle lo que está ocurriendo. Allí el juez tiene la obligación de notificar sobre esta regla y recordarle al jugador en cuestión la seriedad que amerita un evento competitivo. Si el mismo de todas formas insiste en querer deshacer la acción a pesar de las advertencias del juez, éste está en su derecho o de llamar a otro juez para intentar hacer entrar en razón al jugador o de contabilizar la partida como perdida por parte del mismo.



**Gambito:** a partir del parche 3.1, se incorporó a Rise of Gods la mecánica de gambito, con la cual cada jugador puede aniquilar una carta de su mano para jugar un sello (el cual cuenta como sello de turno y no puede ser traído de esta manera si ya se ha jugado un sello de forma “natural”). Esta mecánica sólo puede ser usada hasta tener 3 sellos.

La cantidad de cartas en el mazo de cada jugador, así como las cartas aniquiladas para hacer gambito se consideran información pública; por lo cual pueden ser chequeadas en cualquier momento.

## SOBRE LAS ADVERTENCIAS, LOS ERRORES Y LAS PENALIZACIONES

### 1. Hacer Trampa

No se tolerará que los jugadores hagan trampa. El juez principal revisa todas las acusaciones de trampa, y si cree que el jugador ha hecho trampa de manera adrede, emitirá la penalización apropiada según considere: o dar por perdida la partida, una advertencia a nivel general o la expulsión del torneo. Ningún juez por fuera de la organización tiene autorización para banear a un jugador, pero sí debe informar los jugadores que han sido expulsados por hacer trampa. Ésta es una acusación muy seria y debe estarse muy seguro de lo que se ha dictaminado.

Se considera trampa: ordenar el mazo; mirarle las cartas de la mano al rival si está distraído, robar más de una carta en la fase de robo (si no corresponde), decir a propósito mal un efecto a un jugador menos experimentado.

## 2. Soborno

La decisión de abandonar o conceder de forma intencional no puede ser producto de una oferta de alguna recompensa o incentivo, ni tampoco puede influenciarse de esta manera una decisión dentro del juego. Hacer una oferta de este tipo o incitar a alguien a que haga una oferta está prohibido y se considera soborno. Los jugadores no pueden realizar ninguna oferta a los oficiales de torneo intentando influenciar el resultado de una decisión de reglas.

## 3. Conducta Antideportiva

La conducta antideportiva no será tolerada en ningún momento. Los participantes del torneo deben comportarse de manera medida y respetable. La conducta antideportiva incluye, pero no está limitada a:

- Insultar.
- Molestar, amenazar o acosar.
- Discutir o insultar a jueces, jugadores o espectadores.
- No seguir las instrucciones de un oficial de torneo



## 4. Ayuda externa

Durante las partidas, los jugadores no pueden pedir consejos. Si un jugador llega a recibir algún tipo de información externa por parte de un tercero, esto puede ser motivo de penalización, tanto para ese tercero como para el jugador en cuestión, por ejemplo, si alguien le hace señales sobre qué cartas tiene en la mano el oponente.

Esto también amerita recordar que los jueces no juegan, razón por la cual el dar sugerencias sobre lo que podría hacer un jugador puede resultar en una penalización para el juez que haya hecho lo susodicho.

Respecto a esta cuestión, se hace énfasis en que el rol del juez es, por un lado, mantener el orden y la armonía de las partidas, como también responder preguntas específicas de un jugador sobre alguna carta o regla. De ninguna manera puede recomendar qué hacer, y algunas situaciones pueden hacer que el juez, sin desearlo, ayude a un jugador durante una partida al responder ciertas preguntas. Es tarea del mismo ser inteligente a la hora de responder y de qué información dar y qué no dar.

# ERRORES COMUNES Y SUS RESPECTIVAS CONSECUENCIAS

Hay una enorme lista de errores que pueden cometerse a la hora de jugarse Rise of Gods TCG, los cuales no cuentan como trampa de manera directa, pero sí pueden entorpecer el desarrollo del juego. Se entiende, por un lado, que estos no surgen de la mala intención del jugador; pero también es su obligación prestar atención y estar relacionados con las reglas. He a continuación una lista de posibles errores y cómo los jueces han de intervenir ante los mismos, sin pretender ser una lista que abarque todas las posibilidades:

## 1. Invocar en una casilla que no se puede

De ninguna manera ésta es una acción punible. Se entiende a invocar en una casilla en la que no se puede a: invocar en el primer turno en la segunda fila; invocar en el segundo turno en la tercera fila o invocar en cualquier momento en una casilla del tablero del rival sin estarse habilitada dicha invocación. Esto, de ser visto por un juez, simplemente ha de resolverse volviéndose a explicar las reglas de invocación.

## 2. Robar más de una carta por error

¿Qué pasa si un jugador dice “ah, levanté dos, perdón”? Esto, en caso de ser visto o supervisado por un juez, ha de resultar en la mezcla de ambas cartas (o la cantidad que se hayan levantado por error). Lo que ha de evitarse es: que el jugador posea información sobre próximas cartas a robar, y que pueda elegir entre esas 2 o más cartas cuál quedarse. Por ello, ambas cartas deben mezclarse y resolver el robo de manera correcta. Esto también repercute en una advertencia de primer nivel, la que se considera “pre-amarilla”, es decir, es la primera de tres advertencias que se realizan. El llegar a 3 advertencias repercutirá en derrota.

## 3. Olvidar si se jugó sello o se robó carta este turno.

Es obligación del jugador prestar atención a sus recursos. Ante la duda, la respuesta siempre será “sí, jugaste”. Existen ciertos instrumentos para trackear si se ha jugado sello y/o se robó cartas, y los miembros de la organización suelen regalarlos.



# PILA Y ORDEN DE RESOLUCIÓN DE EFECTOS

En Rise of Gods TCG una gran cantidad de cartas tienen efectos; lo cual resulta en que a veces surjan confusiones acerca de qué acontece primero. He aquí una lista de todas las reglas a tener en cuenta:

## 1. Concepto de pila.

### ¿Cómo funciona la pila?

1. **Lanzamiento:** Cuando un jugador lanza una magia, activa una habilidad, mueve una criatura, declara un ataque o invoca exitosamente una criatura, en lugar de resolverse inmediatamente, va a parar a la pila.
2. **Apilamiento:** Los efectos se apilan en el orden en que se lanzaron o activaron, con el último en entrar siendo el primero en resolverse.
3. **Prioridad:** Después de que un efecto es colocado en la pila, el jugador rival tiene la oportunidad de responder lanzando otras magias. En caso de hacerlo, la pila continúa dando la posibilidad a ambos jugadores de encadenar/apilar nuevas magias rápidas.
4. **Resolución:** Una vez que ambos jugadores determinan el fin de la pila, el objeto superior de la pila se resuelve. Esto significa que se aplican todos los efectos y cambios al juego en el orden mencionado.
5. **Repetición:** Este proceso se repite hasta que la pila queda vacía.

Al resolverse pilas, a veces puede ocurrir que algunas cartas pierdan sus objetivos. En ese caso, la carta ya fue usada, pero no resuelve su efecto si no tiene objetivo.

## 2. Orden de resolución de efectos aparentemente simultáneos

A menudo, 2 o más cartas podrían considerarse que activan sus efectos a la vez. Sin embargo, puesto que esto es imposible y contradictorio en sí mismo en muchas situaciones, existen reglas específicas para esto:

1. Dos criaturas con **Último suspiro** se matan entre sí. Cuando ocurre esto, la lógica es: mi criatura mata a la tuya; entonces, se activa su efecto (primer lugar en la pila); y luego la mía recibe contraataque, muere, y activa su efecto (segundo lugar en la pila). En ese tipo de casos, la criatura que atacó es la que primero activa su efecto, es decir, primero se activan las habilidades de quien tiene el turno.

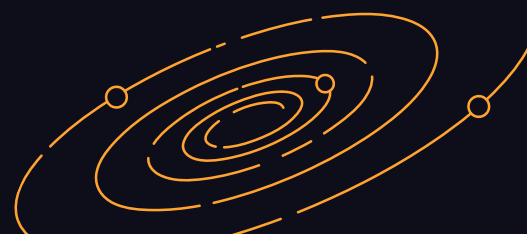
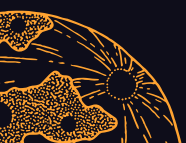
2. Una criatura con un efecto que se activa al matar a una criatura mata a una con Último suspiro. En estos casos, la lógica es: primero se activa el efecto de la criatura de quien tiene el turno.

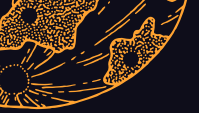
3. Múltiples criaturas mueren a la vez. Esto puede ocurrir con cartas de control en masa como son Infierno, Peste de Alquitrán o ¡El mundo es mío! El orden en el cual efectos de Último suspiro son activados, es decidido por el jugador activo, y luego, respecto a sus propias cartas, por el otro jugador.

4. Principio del turno. Algunos efectos se activan al principio del turno, como por ejemplo el **Último Suspiro** de una carta con **Enfermedad**. En ese caso, se activan instantáneamente DESPUÉS de que el jugador robe y reactive sus sellos. En caso de haber múltiples efectos, se activan siguiendo el orden recién descrito en el inciso 3. Lo primero que ocurre son los buffs, y luego los debuffs.

5. Final del turno. Algunos efectos se activan al final del turno y pueden seguir la lógica del punto 3, pero también ha de tenerse en cuenta que se activan ANTES de que el jugador al que le corresponde el nuevo turno robe carta y reacomode sus sellos. Si hay muchos efectos que se activan al final del turno, respetan el siguiente orden: alfabético en base al tipo de carta. Primero se activan efectos de artefactos, criaturas, luego de estructuras, magias y terrenos.

6. Efectos contra asalto. Las criaturas que aún no han entrado al campo no pueden ser objetivo de magias ni habilidades. Esto resulta en que los efectos de asalto no puedan establecer cadenas con ciertas cartas. Por ejemplo, si se invoca un Arrecife Móvil (2/1; 2 de daño a algo limítrofe), no se le puede usar Chasquido (1 de daño, magia rápida) para anular el efecto. Por el contrario, el efecto sí puede ser negado por magias, porque lo tarjeteado ha sido el efecto y no la criatura.





## Explicación sobre el funcionamiento de **Comerciable**:

Cuando una carta es comerciada, mejora la habilidad a aquella que dice “mejora” o “mejora de comercio” de todas las copias de dicha carta en el mazo y/o la mano. Para comerciar una carta, el jugador debe decir “Comercio + el nombre de la carta”, mostrarla, separarla, robar otra carta y luego mezclar la carta comerciada en el mazo. Una carta que ya fue comerciada, o una copia de la misma carta, no puede ser comerciada más de una vez por partida.

Es responsabilidad del jugador trackear si una carta ha sido comerciada o no, razón por la cual la duda de “¿Comercié esta carta esta partida?”, lleva a instantáneamente la solución de que no lo ha hecho, salvo que el jugador rival le diga que sí, pero no es su obligación sino la del jugador prestar atención a cosas relacionadas con su propio mazo.

Explicaciones sobre silenciar:

**Silencio** “borra el texto” de una carta. Eso significa que pierde todos sus efectos y palabras clave. Esto también aplica a debilitaciones como **Enfermedad**, pero no devuelve las estadísticas originales.

Tomemos un ejemplo:

Si un Orx (4/5) recibió **Enfermedad 2**, al cabo de 2 turnos será un 0/1. Si Orx es silenciado, pierde la **Enfermedad**, pierde además su habilidad de no poder ser objetivo de magias, y queda como un 0/1 que no moriría el próximo turno. Es un 0/1 “vainilla”, es decir, plano.

Silencio no evita la activación de una habilidad, sino que quita todas las habilidades de una carta. Esto quiere decir que no puede ser utilizada en respuesta a una habilidad, por ejemplo, de **Asalto**.



## Interacciones de Silencio:

1. **Silencio + Vínculo:** La criatura seleccionada pierde las estadísticas extra (queda "plano") y el vínculo va al cementerio directamente
2. **Silencio + Escudo Mágico:** Saca el Escudo Mágico, pero no el resto del texto ni estadísticas. Es decir, Escudo Mágico bloquea el Silencio.
3. **Silencio + Artefactos:** La criatura pierde las estadísticas extra otorgadas por artefactos y el mismo va al cementerio.



## Explicaciones sobre Regeneración:

**Regeneración:** la criatura que tenga **Regeneración** al principio del turno del rival vuelve a tener la totalidad de su vida máxima. Sin embargo, hay algunas cuestiones que pueden interaccionar con esta palabra clave. Un excelente ejemplo es el daño de los Cercos Eléctricos, que se aplican al final del turno. En estos casos, el daño del Cerco Eléctrico se aplica primero y, si mata a la criatura con la vida que tiene en ese momento, la Regeneración no se activa ya que la criatura ha muerto.

Regeneración + Enfermedad: primero se aplica regeneración (buffo) y luego la enfermedad (debuffo).

## Explicación sobre qué son los Tokens (Criaturas Token):

Token: Usualmente el concepto de revivir suele incluir el dicho “como un Token”. ¿Qué es un Token? Todo lo que suele ir en el mazo extra es un gran ejemplo, como los Querubines y los Cofre Codicia. Algunas características de los Token a tener en cuenta:

1. No van al cementerio al morir; por lo cual no activan Último Suspiro.
2. Las criaturas traídas desde el cementerio no activan Asalto.

3. Los Tokens (**criaturas Token**) no pueden volver a la mano (o sea, son aniquiladas). Si algún efecto llegase a sugerir eso, son Aniquiladas directamente los Tokens, como es el caso de Control Político. **Terrenos Token** como Cerco Eléctrico sí vuelven a la mano.

4. Los Tokens, al morir, se contabilizan como “destruidos”. Efectos que digan “cuando X criaturas son destruidas” aplican en estos casos, por más que los Tokens no vayan al cementerio.

### Habilidades que no necesitan resolver su efecto:

Las criaturas no están obligadas a utilizar sus efectos de asalto que impliquen seleccionar criaturas como objetivos. Por ejemplo, Bagy Master Trader puede no repartir 2 de daño. Otro ejemplo es Dako, que dice “infligo 6 de daño a una criatura adyacente”. No ocurre que si un jugador la juega y lo único que tiene limítrofe es una criatura suya, deba hacerle 6 de daño. Sin embargo, sí podría hacerlo. Otro ejemplo es Retoño de Cthulhu.

## ÍNDICE DE PALABRAS CLAVE

**Ataque 360:** Luego de atacar a la criatura/estructura objetivo, infligo daño igual a mi ataque a todas las criaturas/estructuras ENEMIGAS alrededor. Sólo recibo contraataque del primer objetivo. El orden en el cual se realizan los ataques sigue el sentido horario.

**Adivinar X:** Mira las siguientes X cartas de cualquier mazo.

**Amanecer:** Al ser efectivamente invocada desde la mano siendo la primera carta (no sello) jugada este turno.

**Asalto:** Al ser efectivamente invocada desde la mano.

**Al golpear:** Al realizar daño por un ataque iniciado por mí.

**Al atacar:** Al declarar el ataque. No es necesario que la criatura haga daño, y sólo puede ser anulado si es anulado el ataque.

**Ataque rápido:** Golpea antes que su bloqueador. Si lo mata, no recibe contraataque.

**Aturdir:** La criatura aturdida no puede moverse, atacar o usar habilidades durante el siguiente turno. Si es atacada, contraataca.

**Aniquilar:** Envía fuera de juego a la carta en cuestión. Al ser aniquiladas, las cartas no activan Último Suspiro.

**Atrapo:** Selecciona una carta para dejarla fuera de juego. La libero al ir al cementerio.

**Cargar:** Puede moverse y atacar el mismo turno que es jugado.

**Caída libre:** Puede ser invocado en cualquier casillero disponible.

**Comerciable:** Puede ser enviado al mazo desde la mano, separándola, robando una carta y mezclar (no puedes robar la carta comerciada). Todas las copias al hacer esto adquieren “mejora de comercio”.

**Drenar:** Inflige daño y cura en base al daño infligido.

(FAQ) Ejemplo: Si se drena 2 a una criatura con 1 de vida, el jugador se cura 1.

**Escudo mágico:** Bloquea la primera habilidad de una criatura enemiga que me afecte o una magia o estructura enemiga que me seleccione como objetivo. No funciona contra terrenos ni artefactos.

(FAQ) Escudo mágico no bloquea toque mortal o pasivas de criaturas.

**Enfermedad x:** Al inicio del turno de la criatura enferma, la misma pierde -x/-x. Por ejemplo, Enfermedad 3 quiere decir que al inicio del turno pierde -3/-3.

**Inicio del turno:** Instantáneamente e inevitablemente luego de la fase de robo.

**Ofrenda tenebrosa x:** Al ser efectivamente invocada desde la mano, con el sacrificio de x cartas de la mano.



**Provocar:** Las criaturas enemigas alrededor no pueden moverse y únicamente pueden atacar a esta carta.

**Puñalada:** Al atacar desde el casillero de atrás no diagonal (por la espalda), inflige más daño y no recibe contraataque.

**Regeneración:** Al inicio del turno del rival, recupera toda su vida.

**Silencio:** La criatura silenciada pierde su texto (sus efectos) y toda estadística extra ganada.

**Sobrecarga:** Aumenta en x el coste de sellos para jugar esa carta por cada copia que hayas jugado en la partida.

**Toque mortal:** Al realizar daño en combate, mata a la criatura enemiga.

**Token:** No va al cementerio, y las criaturas Token no pueden volver a la mano. Desaparece.

**Último suspiro:** Al ir al cementerio desde el campo.

**Venganza:** Se activa la primera vez que ve morir una criatura aliada. Primero se resuelven los Últimos suspiro (en caso de haberlos) y luego recién las Venganzas.

**Vínculo:** Se equipa a una criatura y le suma sus estadísticas. Puede ser invocada sola, como cualquier otra criatura.



2025

# MANUAL

# RISE OF GODS

## AUTORES

Nicolás “Mortazar” Ferrario.

César “Firos” Duarte.

Mateo Mansilla.

## COLABORACIÓN

Andrés “Blue Robot” Monsalve.

## DISEÑO

Ruki.