

Documento de Resumen de los Cambios de Reglas

Compilado por Mitchell Waldbauer

Este es un resumen de los cambios recientes de las reglas a noviembre. Este resumen no incluye correcciones de errores tipográficos o cambios menores en el texto que no cambia la funcionalidad de las reglas. Las reglas que fueron frecuentemente malinterpretadas y han sido aclaradas como resultado también están incluidas aquí.

Las reglas ahora indican que el equipo no ocupa una hilera, pero está anexo a un personaje.

212.5b Cada jugador controla tres hileras en la zona en-juego: delantera, de apoyo y de recursos. Las hileras delantera y de apoyo es donde los jugadores reclutan a los personajes.

El equipo no ocupa una hilera, pero es reclutado sobre un personaje; el equipo es anexo 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.

El equipo ahora puede cambiar de controlador. 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 equipo como parte del movimiento.

212.5d Si a un jugador se le indica que mueva un objeto a su hilera delantera, de apoyo o de recursos, de la hilera delantera, de apoyo o de recursos que controla otro jugador, el primer jugador gana el control del 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.

Se agregó la zona de removido del juego.

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.

Ahora las reglas para los objetivos de efectos de reclutamiento y transferencia son las mismas. El texto también ha sido cambiado a "no puede tener ya su número máximo permitido de equipo equipándolo", para ser más claro sobre cómo interactúa con Muelle 4.

302.3a Para que el objeto sea un objetivo legal para el equipo reclutado o transferido (ver la regla 512.4a), tiene que tener el tipo personaje; no puede tener la característica aturdido; y no puede tener ya su número máximo permitido de equipo equipándolo; y debe ser controlado por el jugador jugando el efecto de reclutamiento.

Las reglas ahora aclaran qué sucede cuando un personaje es aturdido, no puede ser KO y no es elegido durante la parte de limpieza de la fase de recuperación.

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 los personajes restantes con la característica aturdido que controla. Si un personaje no puede ser KO y no fue elegido, permanecerá aturdido.

Las reglas ahora indican cómo funcionan cartas como Arlequín.

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 desde una zona distinta de la zona en-juego.

Ejemplo: *Arlequín dice "Descartar a Arlequín de tu mano >>> 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.*

Los efectos disparados que se disparan cuando un personaje o equipo deja el juego ahora ignoran si el texto estaba o no inactivo en el momento en que el objeto dejó el juego.

502.3 Los efectos disparados que se disparan si un objeto gana la característica aturdido buscarán hacia atrás al momento justo antes de que el objeto fuera aturdido o dejara el juego. Los efectos disparados que se disparan cuando un personaje o equipo deja el juego ignoran si ese personaje está actualmente aturdido o si el texto del equipo está actualmente inactivo en el momento en que deberían disparar.

Ejemplo: *Mammoth dice "Cuando Mammoth es puesto en tu 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.*

Las reglas ahora son más claras sobre el punto exacto durante jugar un efecto que un personaje o equipo es reclutado.

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.

Los efectos basados en el juego no son poderes de pago o disparados.

507 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 activados o disparados, pero aparte de eso siguen las reglas para jugar efectos. (Ver la regla 505.)

Las reglas ahora restringen qué nombres de personaje y afiliaciones de equipo puedes elegir para cartas que te permiten hacer dicha elección.

*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 de **Sistema Vs**.*

Mover un objeto está restringido a las hileras en el área del jugador moviendo el objeto.

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. 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 el área controlada por el jugador al que se le indica que mueva el objeto.

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.*

Un conjunto de instrucciones conocidas como Torre del Reloj y ¡Qué Fiesta más Explosiva! ahora están definidas con una única palabra: "reemplaza".

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

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. Si, cuando el efecto se resuelve, no tienes un recurso para KO, no pondrás la primera carta de tu mazo boca abajo en tu hilera de recursos.*

Las reglas ahora distinguen entre características y cualidades. La definición de característica es la misma, pero algunas características también son cualidades. Varias reglas fueron cambiadas para reflejar este agregado. Las siguientes reglas son las que ahora funcionan diferente.

513.2c Los modificadores continuos de un efecto que intenta modificar cualidades de objetos se aplican sólo a los objetos que estaban en juego en el momento que 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 esa afiliación de equipo este turno". El controlador del Protocolos de Combate juega esta carta durante su paso de recursos. Durante el 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 se aplican a los objetos que puedan tener un orden de entrada posterior al modificador.

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.*

Esta es la lista de cualidades.

513.2i Las cualidades de los objetos y las cartas son las siguientes: nombre, coste, tipo y poderes. Los personajes y las cartas de personaje también pueden tener las siguientes

cualidades adicionales: versión, afiliación, ATK, DEF, vuelo, protegido, alcance, refuerzo, no protegido y afiliado.

Las reglas ahora aclaran que los modificadores continuos se aplican a un evento dado sólo una vez.

514.1 Los modificadores continuos se aplican en orden de entrada, a menos que un modificador depende de otro. Un modificador continuo se aplica a un evento dado sólo una vez. Los modificadores de un solo uso y los modificadores de resolver efectos se aplican en el momento en que su efecto se resuelve y nunca dependerán de otro modificador.

Las reglas de repeticiones de dependencias han sido actualizadas para resolver más correctamente las repeticiones que afectarían a diferentes objetos de diferentes maneras.

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

El orden de llegada de un equipo ahora también cambia si el texto del equipo se activa.

515.5 El orden de llegada 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 anexo a un personaje diferente, lo que haya sucedido último.

Las reglas ahora aclaran lo que sucede cuando un jugador no propone un ataque durante su paso de ataque.

601.1e Si todos los jugadores pasan sobre una cadena vacía, pero el jugador atacante no ha propuesto un ataque, el paso actual de ataque termina y todos los jugadores entran en el próximo paso o fase.

Cambiar el controlador de un objeto ahora lo remueve de un ataque.

602.2 Un objeto pierde la característica de atacante o 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 o atacante en equipo.

602.3 Un objeto 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 causan que el objeto pierda la característica de defensor.

Las reglas ahora especifican que los eventos en la "conclusión del ataque" suceden simultáneamente.

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.

Los personajes aturdidos no están nunca protegidos. Siempre están no protegidos.

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 están nunca protegidos. Un personaje no puede tener las características "protegido" y "no protegido" al mismo tiempo.

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 siempre está no protegido.

Un personaje no puede tener las características "protegido" y "no protegido" al mismo tiempo.

Las reglas ahora aclaran que un personaje aturdido no sólo pierde las características atacante, defensor, atacante en equipo y protegido, pero tampoco puede ganarlas.

701.12b El recuadro de texto de un personaje aturdido se trata como si no existiera. Pierde sus características de atacante, defensor, atacantes en equipo y protegido. Sigue teniendo cualquier otra característica o cualidad que tuviera antes, y cualquier jugador puede mirar el personaje aturdido en cualquier momento.

701.12c Un personaje aturdido no puede ganar las características de atacante, defensor, atacante en equipo o protegido.

701.12d Un personaje aturdido está no protegido.

Se agregó la palabra clave invulnerabilidad.

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 aturdidos, no le causan pérdida de resistencia por aturdimiento al 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 aturdido, 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 aturdido, se removerán todos los contadores cósmicos de Krypto y perderá la invulnerabilidad. Su controlador no recibirá pérdida de resistencia por aturdimiento.*

Se agregó la palabra clave cósmico.

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 el personaje es aturdido, pierde todos sus contadores cósmicos.

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 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].*

Las reglas ahora definen "afiliación".

Afiliación

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

La definición de control ha sido actualizada.

Control

Un jugador controla todas las cartas en sus hileras en el área en-juego, más 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 o en la cadena; 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 o en la cadena, 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.

Las reglas ahora aclaran que un personaje está protegiendo a otro personaje sólo si ambos personajes son controlados por el mismo jugador.

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.

Un objeto ahora puede compartir características y cualidades con sí mismo.

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. Ese objeto debe tener al menos otro objeto para compartir con él esa característica, valor o afiliación de equipo. Un objeto comparte sus propias características y cualidades con sí mismo.

Las reglas ahora definen "no afiliado".

No afiliado

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

Avalancher; Batman, El Mejor Detective del Mundo; Torre del Reloj; ¡Qué Fiesta más Explosiva!; Jean Grey, Marvel Girl; Ra's al Ghul, Maestro Espadachín; y Terra ahora usan el verbo reemplazar. Sus textos fueron actualizados en el archivo de Referencia Oficial de Cartas.

¡Qué Fiesta más Explosiva!

Vuelco de la trama, 3

Como un coste adicional para jugar ¡Qué Fiesta más Explosiva!, descarta una carta de tu mano.

Reemplaza la ubicación o el vuelco de la trama continuo objetivo.

La Primera Familia de Marvel y Una Niña Llamada Valeria ya no necesitan un objetivo para jugarlos. Estos vuelcos de la trama ahora son modales. Sus textos fueron actualizados en el archivo de Referencia Oficial de Cartas.

Una Niña Llamada Valeria

Vuelco de la trama, 3

Elige uno o ambos: 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; o si controlas a Dr. Doom, aturde al personaje agotado objetivo con un coste de 2 o menos.