

A) REGLAMENTO GENERAL - AMPLIACIÓN

1. INICIO DE PARTIDA – PREPARACIÓN

La MANO INICIAL es de 7 cartas, 4 del mazo de batalla (40 cartas) y 3 del mazo de construcción (15 cartas a partir del 1 Junio de 2017, 20 hasta entonces). Las cantidades de cartas en cada mazo son INAMOVIBLES, de forma que un mazo de batalla nunca podrá tener más ni menos de 40 cartas, y un mazo de construcción más ni menos de 15 (20 hasta la fecha indicada anteriormente).

Si consideramos que la mano obtenida no es óptima para la partida y deseamos hacer un cambio de mano, éste estará permitido una sola vez. Es decir, el jugador dejará TODAS las cartas robadas en sus repetidos mazos, los cuales barajará de nuevo, volviendo a robar la misma cantidad de cartas. Deberá quedarse la segunda mano y comenzar la partida con esta.

El jugador que inicia la partida NO ROBARÁ carta ese primer turno, como compensación por la ligera ventaja que otorga comenzar la partida.

La VIDA INICIAL serán 20 vidas, pero eso NO supone un límite, pudiendo alcanzarse cualquier número de vidas computable.

El TAMAÑO MÁXIMO de mano es de 8 cartas, teniendo que descartar cualquier número de cartas necesario para respetar tal máximo en la fase de FINAL de turno. Hasta dicha fase el jugador puede utilizar tantas cartas como considere y le permitan sus recursos para alcanzar ese límite.

NO pueden descartarse cartas a voluntad sin razón que lo exija o provoque, como por ejemplo exceder el número máximo permitido al final de un turno.

2. TIPOS DE CARTA y CARTAS ÚNICAS

2.1 Las cartas Únicas tienen la característica de estar limitadas a UNA por mazo, de modo que no podremos poner más que una única copia en el mismo, bien sea de construcción o bien de batalla. Cualquier tipo de carta es susceptible de ser única: Tropa, lugar, objeto, hechizo, grito o el tipo que fuera es susceptible de ser única. En tal caso, la propia carta lo indicará en su TIPO (texto en negrita sobre el espacio reservado al texto de reglas). De las cartas NO ÚNICAS podrán haber 3 copias en cada uno de los mazos (4 en lugares antes del cambio a mazos de construcción de 15 cartas).

2.2 Las tropas carentes del texto de TIPO (como algunas cartas de la colección básica) suelen ser tropas. En tal caso, no pierden el TIPO “tropa” por el hecho de que la propia carta no lo indique. Lo mismo sucedería si ocurriese con cualquier tipo de carta, aunque siempre por el diseño de la misma, así como por su uso, será evidente el tipo al que pertenece.

Si en una carta no aparece subtipo alguno, como por ejemplo “humano”, sencillamente la carta carece de él.

2.3 Los HECHIZOS SÚBITOS no son un subtipo de hechizo, sino otro tipo distinto. No obstante, sí que cuentan como HECHIZO, y por tanto cualquier carta que afecte a tal característica (como Inmunidad contra Hechizos) le afecta también.

2.4 Los GRITOS son cartas usadas por lo general por el reino de Overlords. Su uso es exactamente igual que el de los hechizos. Su jugabilidad y funcionamiento son idénticos, pero tienen una salvedad: no cuentan como hechizo a ningún efecto de interacción con reglas u otras cartas. Por ejemplo, una carta con Inmunidad contra Hechizos se verá afectada de forma normal por un grito, y una carta que pueda contrarrestar un Hechizo, será incapaz de contrarrestar un grito si no lo especifica.

3. RECURSOS

Los recursos, tanto ORO como MANÁ se agregan a razón de 1 por turno, más los producidos por nuestros lugares situados en el Área de Construcción. La cantidad máxima que podemos tener de estos será siempre 10, pero está permitido añadir 11 virtuales y restar 1 para añadir 1 punto de poder a nuestro héroe, y tras el recuento final obtener 10 para ese turno.

Recordamos que al héroe SÓLO se le puede añadir UN punto de poder por turno, y SÓLO en la fase de recursos, como paso previo al robo de carta. Desglosamos una fase de recursos de forma exacta para mayor comprensión:

Paso 1- Añadir maná. El resultado a añadir será 1+ los puntos producidos por nuestros lugares. Si decidimos traspasar 1 punto a nuestro héroe para convertirlo en punto de poder suyo, debemos pues restar dicho punto a la operación.

Maná a añadir en el turno= 1+ producción de lugares -1 si añadimos al héroe

Paso 2 – Añadir oro. Este paso es idéntico al previo. Si controlamos un héroe que aumenta sus PP con oro en lugar de con maná, operaremos tal y como acabamos de explicar con el maná. Es en este momento cuando debemos decidir, en caso de poder, si usamos la regla de CONTRATAR REFUERZOS. Esto es pagar 5 oros para robar una segunda carta en el paso siguiente. La carta robada por la regla de contratar refuerzos DEBE ser del mazo de batalla siempre.

Paso 3- Robar carta. Robaremos una sola carta del mazo que escojamos. En caso de haber escogido pagar 5 oros con la regla contratar refuerzos, robaremos una segunda carta inmediatamente del mazo de batalla.

4. OBJETOS

4.1 Accesorios. Si bien un objeto tipo arma o uno tipo armadura pierden durabilidad al ser empleados, normalmente en combate, un accesorio posee la ventaja de no tener índice de durabilidad, por lo que dicho objeto no sufrirá desgaste alguno. La única forma de destruir tal objeto será empleando una carta que contenga tal efecto, o excediendo el número de cartas de la armería y escogiendo el accesorio como objeto a destruir.

4.2 Armería. El tamaño máximo de nuestra Armería es de 3 objetos, lo cual no impide tener además otros empleados por tropas en el campo de batalla. Sin embargo, si en algún momento de la partida, por el motivo que fuese, fueran a acumularse en la Armería más de 3 objetos, el controlador de dicha armería deberá escoger objetos y destruirlos hasta respetar el tamaño máximo de la misma. En este caso, será válido el destruir tanto uno de los objetos de la armería como el/los que fuera(n) a ocuparla en ese instante.

4.3 Objetos de campo. Existe la posibilidad de que un jugador, mediante cualquier hechizo o habilidad, ponga en el campo de batalla un objeto que no requiere adhesión a ninguna tropa. Se trata de un objeto de campo, y por lo general pueden situarse en cualquier zona del campo de batalla, aunque no ocupan espacio en lo que a tropas se refiere, de modo que una tropa podrá “ponerse encima” sin problema. Sin embargo, no podríamos colocar otro objeto de campo en la misma zona mientras esta esté ocupada por el primero.

Estos objetos poseen también por lo general un índice de durabilidad, con un desgaste diferente a los objetos adheridos a tropas. En este caso, es necesario GOLPEARLOS con una tropa para causarles daño. Sin embargo, este daño no se hará en relación al ATQ de la tropa que golpea al objeto. Se considera DURABILIDAD MECÁNICA, por lo que recibir un ataque/golpe de una tropa le causará UN SOLO DAÑO independientemente del ATQ que dicha tropa tuviese. Así, un objeto de campo de durabilidad 2 deberá recibir 2 golpes de tropas enemigas, independientemente del valor de ATQ que estas tuvieran. Existe la posibilidad de que haya tropas con Durabilidad Mecánica en lugar de Vida convencional. En este caso, se aplicaría esta regla de daño para ellas, aunque ellas dañasen en combate con normalidad (en relación a su valor de ATQ).

Los objetos de campo pueden verse afectados por hechizos o efectos de área que afecten a las zonas en cuestión, pero nunca si el efecto específica que afectará a “tropas” o a cualquier tipo de carta que no sea “objeto”. Tampoco podrá ser objetivo de un hechizo o habilidad que deba tener como objetivo a una tropa, jugador, o cualquier tipo de carta que no sea “objeto”. Resumiendo, un objeto de campo es a todos efectos un Objeto.

5. FICHAS

Las fichas que ponemos en el campo de batalla son cartas virtuales colocadas generalmente como efecto de un hechizo o habilidad de otra carta. En este caso, las fichas que coloquemos serán del tipo al que correspondan o indique la carta que coloca dicha ficha. Por ejemplo, si una carta coloca un Ángel 4/4/0 quiere decir que coloca una TROPA de subtipo Ángel 4/4/0. Así pues, esa ficha contará totalmente como una tropa y se verá afectada por las reglas de combate, hechizos o cualquier otra regla que afecte a las tropas del mismo modo.

Igualmente, si una carta pusiera en el campo de batalla un objeto tótem, la carta se consideraría un objeto y estaría sujeto a las reglas de objeto (no ocupa espacio de tropa, posible durabilidad, etc.).

Las únicas diferencias entre las fichas y las cartas originales son:

- Una ficha siempre será de nivel 0, sea el tipo de carta que sea, salvo que otra carta contradiga esta norma.
- Una ficha nunca va al descarte, ni pasa por el mismo. Siempre entran “desde la nada” y al morir o ser destruidas son eliminadas, volviendo a dicha “nada”.

6. HABILIDADES DE “ENTRADA EN EL CAMPO DE BATALLA”.

6.1 Reglas generales

Hay muchas cartas, sobretodo tropas, que desencadenan habilidades a la hora de entrar en el campo de batalla. Esto quiere decir que SIEMPRE que la carta entre en el campo de batalla, disparará una habilidad (que podrá ser respondida, al contar como habilidad jugada por el jugador activo) que se resolverá y aplicará el efecto que la carta indique. El hecho de que una carta al ser invocada genere un efecto es de hecho lo único capaz de generar respuesta para el oponente en mitad de la fase de invocación (o construcción). El jugador que ha invocado/forjado/construido la carta en cuestión NO podrá responder a su propio efecto, pero sí podrá hacerlo a la carta que el oponente decida usar en respuesta a nuestro efecto de entrada en campo de batalla (en caso de que lo hiciese), teniendo de hecho la última palabra en la cadena de efectos con dicha contrarrespuesta.

Si una carta por la razón que fuese abandonase el campo de batalla para luego volver, al entrar de nuevo ni siquiera contaría como la misma carta que había previamente en el campo, sino como una copia nueva de dicha carta. Así pues, entraría en el estado original indicado por la propia carta (con ATQ/VIDA/VEL iniciales etc), además de volver a disparar el efecto de entrada en campo de batalla que tuviese, si así es el caso. Esto eliminaría por supuesto cualquier carta o efecto que alterara el estado de la copia previa, incluidos los daños que ésta pudiera tener hechos.

6.2 Invocar una tropa

Hay que matizar que algunas cartas pueden decir que disparan sus efectos cuando son invocadas. Esto sería más restrictivo, de modo que invocar una tropa implica jugarla desde la mano, pagando su coste y colocándola en la línea de invocación. Así pues, una tropa que por ejemplo haga 3 daños a un oponente al ser invocada, NO dispararía tal habilidad al ser resucitada, pues entraría de nuevo en el campo de batalla pero no habría sido invocada (desde la mano).

7. CONDICIONES DE DERROTA

7.1 La principal condición de derrota y el objetivo principal del juego es la reducción de vidas de un jugador a 0 o menos. En el instante en que esto sucede, el jugador pierde la partida.

7.2 Sin embargo, cuando un jugador va a robar carta y no tiene en ninguno de sus mazos (sí podría continuar robando aunque tenga uno de ellos vacío), también pierde la partida. Esto sucederá en la fase de recursos, cuando no pueda robar en el paso indicado. Cualquier efecto de robo adicional que haga robar al jugador sin cartas en el mazo no le hará perder la partida en ese instante, salvo si ha elegido contratar refuerzos y no puede robar su carta extra. Esto se considera dentro del paso de robar de la fase de recursos, y por tanto también es causa de derrota instantánea.

7.3 Cuando se detectan en el mazo al jugador cartas que muestran un icono de reino que no es el correspondiente al mazo que juega. No pueden mezclarse reinos, por el momento, en Warlords of Terra. Se crearán modalidades de juego específicas para permitir tales combinaciones, pero en un futuro.

7.4 Cuando se le han aplicado sanciones correspondientes en juego competitivo, bien sea por acumulación de irregularidades, juego o conducta antideportiva o por descubrirsele trampas de manera evidente. Este apartado irá siendo reglado conforme avance el juego organizado.

8. TROPAS EN PREPARACIÓN

A diferencia del resto de cartas, las tropas tienen un pequeño hándicap llamado Turno de Preparación. Esto quiere decir que las tropas sufren limitaciones el mismo turno en que son invocadas, dado que se encuentran bajo el efecto de dicha norma. Las limitaciones aplicadas son las siguientes:

8.1 Limitación de velocidad. Las tropas recién invocadas sufren un -1 a la Velocidad ese turno. Esto se aplica igualmente a una tropa que haya entrado en el campo de batalla en un turno aunque no haya sido por vía de la invocación (se ha eliminado y vuelto al campo o cualquier otro factor). Si por cualquier motivo colocamos tropas en el turno del rival, cuando sea nuestro turno ya no sufrirán el efecto del Turno de preparación y podrán mover con normalidad.

8.2 Habilidades de volteo limitadas. Las tropas que requieran de voltearse para realizar una habilidad concreta, no podrán hacerlo si han movido aunque sea una sola zona el turno en que entraron en el campo de batalla. No obstante, si una tropa recién invocada permanece inmóvil ese turno, se considera preparada para lanzar su habilidad de volteo, siempre y cuando no sea atacante (como corresponde a la norma general).

8.3 Incapaz de golpear a distancia. Las tropas con la habilidad Distancia, además de no poder golpear a distancia a un jugador, tampoco pueden hacerlo a nadie en el turno de preparación, salvo si algún efecto específico indica lo contrario. Tendrá pues que esperar al siguiente turno para poder hacerlo.

9. COMBATE

9.1 Especificación de los pasos de combate.

Para comprender con precisión el funcionamiento del combate, qué puede hacerse y en qué momento, y qué no, es necesario conocer en detalle el funcionamiento del combate. Para ello, desglosamos los pasos que el mismo sigue:

Paso 1) Declaración de combate.

Esto se origina en las siguientes situaciones:

- a) Una tropa pasa por una zona de amenaza activa que no puede ignorar.
- b) Una tropa con Distancia y preparada para atacar de esta forma se voltea como declaración de su controlador de iniciar un combate a distancia.
- c) Una tropa situada junto a otra tropa enemiga es volteada por su controlador en señal de declaración de ataque, independientemente que dicho jugador tuviera la obligación de combatir o no.

En este caso se permite al jugador defensor (entendemos como “jugador atacante” al jugador activo y como “jugador defensor” al no activo. Aplicamos dicho término para correspondientes tropas en combate) como única y exclusiva “reacción al combate” voltear su tropa defensora para utilizar cualquier habilidad de volteo que tuviera disponible para uso, si es que la tuviera. El jugador atacante nunca podrá hacer tal cosa con una tropa, considerándose esta tropa atacante. En este paso NO puede todavía utilizarse ningún hechizo ni habilidad que no sea la citada en este párrafo.

Las tropas que tengan habilidades en las que dice si esta tropa fuera a combatir dispararían su habilidad justo en este instante, resolviendo su efecto sin respuesta posible al mismo. Son ejemplos de esto las habilidades de las cartas Medusa y Fauno. Terminados tales efectos, pasaremos al siguiente paso.

Paso 2) (Sub)Fase de Súbitos.

En este momento ambos jugadores, comenzando por el jugador activo (quien siempre tiene la prioridad para tomar cualquier iniciativa), pueden decidir jugar habilidades súbitas o conjurar hechizos súbitos. Estas se resolverán antes de pasar a la Fase de Daños, de la forma habitual en la que se resuelven los súbitos (con el efecto de anticipación de lo que es jugado “en respuesta”). Cabe señalar que un jugador PUEDE decidir dejar que un efecto del oponente se resuelva antes de jugar otro súbito, sin por ello pasar necesariamente a la fase de daño. Para pasar a dicha fase, es necesario que ambos jugadores renuncien a jugar más hechizos o habilidades súbitas.

Paso 3) Golpeo de tropas. (Fase de daño, I)

Se trata del instante que precede a la (sub)fase de daño de combate, y de hecho es un paso que ya forma parte de la misma. En este momento las tropas pasan a golpear a sus adversarias. Debemos tener en cuenta que es un paso en el que ya no hay súbito ni respuesta posible, de modo que las habilidades de combate que se disparan en este momento suponen una excepción a la regla y NO generan respuesta posible por parte de ningún jugador.

9.3.1 Es justo en este instante en el que las tropas con habilidades que hacen referencia a cuando esta tropa golpea o cuando esta tropa es golpeada disparan tales habilidades. Estos son los últimos efectos que se aplican antes de la resolución definitiva e irreversible de daños. Si una tropa tuviese la habilidad “cuando esta tropa golpea a otra en combate, máatala”; dispararía su habilidad y la tropa enemiga no llegaría (por poco, pero no) a hacer daño de combate.

9.3.2 Es en este instante también en que los objetos que intervienen en el combate (armas y armaduras por lo general) pierden su punto de durabilidad. Este es un efecto obligatorio y no opcional para ningún jugador. Si una tropa equipada con un objeto tiene opción de usarlo en combate, lo hará y este perderá la durabilidad correspondiente, dado

que la tropa está golpeando (o siendo golpeada). La única excepción a esto viene dada por habilidades que anticipen o retrasen el golpeo, tales como Golpe Rápido. Lo explicamos a continuación:

9.3.3 Las tropas con Golpe Rápido o habilidades de ese tipo cambian su fase de daño para anticiparla (o retrasarla, como será el caso de la habilidad Soberbia) a la de la tropa enemiga. El paso de golpeo, como parte integrada en la fase de daño, es también adelantado. Así pues, la tropa con golpe rápido aplicará los efectos de golpear y realizará el daño primero. Sólo cuando esta tropa haya terminado con tales pasos los comenzará la tropa que golpee con normalidad. De modo que una tropa equipada con un arma muera a manos de otra tropa con Golpe Rápido en combate, no llegará a golpearla, de modo que su objeto no perderá durabilidad y no aplicará ningún efecto de “golpear a otra tropa” (pero sí el de “ir a combatir”, por ejemplo, dado que corresponde a un paso previo).

9.3.4 En este momento golpearán las tropas que estén en las zonas en combate. Esto quiere decir que no tienen porqué ser las que iniciaron el mismo. Por ejemplo, Theridom posee el hechizo Ángel Guardián, el cual sustituye la tropa combatiente (defensora en este caso) por un Ángel 4/4/0 con la habilidad de Volar. El hechizo se habrá jugado en la fase de súbitos del combate, de modo que en el paso de golpeo de la fase de daño la tropa original ya no se encontrará combatiendo. Habrá sido sustituida por el ángel, el cual golpeará en su lugar, y será quien haga (y reciba) el daño de manera efectiva. Además, como el momento de voltear las tropas del combate ya habrá pasado, el Ángel golpeará estando en guardia, pudiendo parar a otra tropa enemiga de pasar por su Área de amenaza este turno (si ha sobrevivido al primer combate).

No obstante, no olvidemos que la fase de súbitos es posterior a la Declaración de Combate, de modo que cualquier efecto de “si fuera a combatir” que tuviera la tropa sustituida SÍ se habría disparado con normalidad.

Ejemplo idéntico y que explicamos por su posible uso recurrente es el del Portal de Reemplazo de Hellscions. Si una tropa que va a combatir es inmolada por su controlador en la fase de súbitos del combate, y deja un Diablillo 1/1/3 con este lugar, será el diablillo el que efectivamente golpee, combata y haga daño, no la tropa sustituida. Por supuesto, este también recibirá el daño correspondiente.

Paso 4) Realización del daño (Fase de daño, 2).

En este momento ya se han aplicado todos los posibles efectos de combate, así como todos los súbitos que podían jugarse en su paso correspondiente. Es momento de hacer efectivo el daño de combate. Para ello, aplicaremos todas las modificaciones que ha habido en las fases y pasos previos del combate y haremos el daño resultante en caso de haberlo. Si alguna de las tropas ya no permanece en esta fase (incluyendo el paso de golpeo), como hemos explicado antes, no haría daño alguno.

9.2 Regla de tensión.

El reglamento estipula que una tropa golpeará a otra enemiga de manera obligatoria si esta PASA por una zona de amenaza activa propia. Sin embargo, esto no es así cuando la tropa enemiga aparece en el campo de batalla ya en esa zona, o comienza el turno en la misma. Hay dos casos en los que esto puede suceder así:

- 1) Una tropa es invocada o puesta en el campo de batalla por cualquier vía en una zona de amenaza enemiga activa.
- 2) Una tropa se detiene en lo que sería una zona de amenaza enemiga, pero esta se encuentra desactivada. Al turno siguiente esa tropa es activada y se encuentra en una zona de amenaza enemiga activa.

Ambos casos dan lugar a lo que se llama estado de tensión. Esta DEBE ser resuelta de una de dos maneras: mediante combate o abandono de la zona antes del final de la fase táctica. En ningún caso la tropa podrá permanecer tensionada en la fase de final del turno. En caso de que un jugador declarara el paso a dicha fase sin haber resuelto un estado de tensión, existe obligación de voltear y combatir las tropas tensionadas. Sin embargo, insistimos en que el combate NO es obligatorio, dado que a lo largo de la fase táctica, el controlador de la tropa tensionada tiene posibilidad de abandonar la zona de amenaza en cuestión.

En caso de que una tropa en tensión no pueda realizar su movimiento en un turno por cualquier motivo, estará obligada a combatir con la tropa con la que se encuentra en tensión. Existe la posibilidad de que una tropa no pueda por circunstancias de la partida ni atacar ni realizar su movimiento, pero se encuentra en tensión con una tropa enemiga. En este caso (y solo en este caso), la tropa deberá voltearse sin realizar ataque y desactivarse de forma automática.

9.3 Combate Múltiple.

Es frecuente que una tropa combata con varias a la vez debido a la disposición de las mismas en el campo de batalla. Puede que al entrar en una zona, una tropa esté invadiendo el área de amenaza de dos tropas enemigas de manera simultánea. En este caso, simplemente debemos aplicar las reglas estándar de combate:

- 1) Una tropa no podrá nunca golpear a más de una tropa por combate (salvo con habilidades como Golpe en Área).
- 2) Una tropa que pasa por una zona de amenaza enemiga generará un combate automáticamente (salvo que la ignore por ejemplo, volando).
- 3) Una tropa golpeada siempre devuelve golpe, aunque esté desactivada (salvo que una regla concreta especifique lo contrario).

Aplicando esta normativa, el resultado sería el siguiente: la tropa que entra en una zona de amenaza de dos enemigas, dispara combate con ambas. En este caso, elegiría la tropa a la que desea golpear, pero recibiría golpe de todas las enemigas. Si la tropa atacante tiene Golpe en Área, entonces también dañaría a todas (solamente las enemigas).

Si una tropa entra en una zona de amenaza múltiple, pero una de las tropas enemigas está volteada, es que se encuentra desactivada, de modo que la tropa atacante NO estará entrando en su área de amenaza realmente y NO tendrá obligación de combatir con ella. Sin embargo, si la elige como objetivo de su golpe, recibirá golpe de respuesta, dado que una tropa golpeada en combate siempre lo devuelve (si una norma no especifica lo contrario). Además, recibirá el golpe de cualquier otra tropa que haya visto invadida por paso su área de amenaza.

Una tropa con Golpe en Área recibirá, por la regla citada no3, golpe de todas las tropas enemigas golpeadas, estuvieran o no volteadas.

9.4 Última línea de defensa.

Para evitar avasallamiento por parte de un jugador y permitir una última defensa al jugador en desventaja en la partida, existe la regla de Última línea de Defensa. Esta establece que las tropas situadas en la línea de invocación de su controlador, independientemente de si están volteadas o en guardia, siempre defenderán de forma efectiva sus zonas laterales (las que permitirían el golpeo al jugador defensor).

Esto se hace para impedir la estrategia de desactivación-vía libre por parte del atacante, y generar un último muro defensivo de tropas para el

defensor. Sin embargo, habrá que tener en cuenta que las tropas con Volar seguirán ignorando esta última línea defensiva (si las defensoras no vuelan) y podrá golpear de manera efectiva al jugador. Además, cualquier tropa con Arrasar podrá golpear desde la posición frontal a la tropa defensora y también al jugador al que defiende, como la regla de Arrasar indica.

10. ESPECIFICACIONES SOBRE HABILIDADES CONCRETAS

10.1 ARRASAR

Dicha habilidad indica que la tropa golpearía a la tropa enemiga con la que combate y la tropa (enemiga o no) que ésta tuviera detrás. Esto está incompleto y trataremos el texto siempre como “tropa o jugador que ésta tenga detrás”, dado que Arrasar permite golpear al jugador si es quien se encuentra tras la tropa golpeada (desde la dirección de la tropa golpeadora siempre en línea recta, por supuesto).

10.2 ESCUDO ÍGNEO

Esta habilidad se dispara y aplica en el paso de Golpeo de las tropas en combate, es decir, después de la Fase de súbitos y antes del paso de la aplicación efectiva del daño. Esto implica que si la tropa afectada por el daño mágico del escudo ígneo muere, no llegará a dañar de manera efectiva a su contrincante, pese a que sí la golpea y aplicará también cualquier efecto de golpeo (que no de daño) que pudiera tener.

10.3 GOLPE EN ÁREA

Esta habilidad especifica que la tropa golpea en combate a todas las tropas enemigas adyacentes. Esto será literal y se aplicará siempre y únicamente a tropas, por lo que un jugador NO podrá golpear simultáneamente a una tropa y un jugador usando esta habilidad. Cuando nos situemos en la línea de invocación y tengamos una tropa adyacente (o dos) que nos obligue a combatir, deberemos combatir contra la misma SIN golpear al jugador. En caso que exista una tropa defensora cuya zona de amenaza podemos ignorar y decidimos golpear al jugador, SOLAMENTE el jugador será golpeado, y la tropa defensora permanecerá intacta.

B) FAQs Y ERRATAS A TENER EN CUENTA Y APLICAR

1. DEMOLER – Aplicada desde 15 de Junio de 2017

Esta carta, pese a haber sido su texto actualizado en reimpressiones, cuenta con ejemplares que indican simplemente que “Destruye el Lugar objetivo”. Esto NO es correcto, y debe aplicarse la restricción aplicada en la reimpresión de la carta: solamente podrá tener como objetivo un lugar que contenga un icono de oro en sus iconos de recursos añadidos por turno si el jugador que lanza el demoler posee MENOS de estos iconos en sus lugares.

Ejemplo – Si controlamos una Armería (1 maná/1oro), solo podremos destruir un lugar del oponente que contenga un icono de oro en su indicador de recursos añadidos por turno si dicho oponente tiene en sus lugares 2 o más de tales iconos (dado que nosotros tenemos uno).

2. PRÍNCIPE DEMONIO PROMO – Aplicada desde 27 de Marzo de 2017

Esta carta se imprimió como 5/5/5, cuando sus stats básicos son 4/4/4, y son los que cuentan como de aplicación a la hora de jugar dicha carta en cualquier partida. Asimismo, aunque no lo muestre, posee las habilidades Volar y Escudo Ígneo 2 como su homónimo original.

3. TOKEN DRAGÓN VERDE (Lutien) – Aplicado desde 15 de Julio de 2017

Aunque el texto de Lutien, La Convocadora no lo especifica, la ficha de Dragón que coloca con su último poder posee la habilidad de Volar, y así se aplicará de manera universal.

4. DRACO PROMO – Aplicada desde 5 de Febrero de 2018

Si bien la versión promo de esta carta que contiene el set de Overlords de expansión indica que cuesta 2 manás, lo cierto es que cuesta 4 y así será jugado, tal como indica la carta original. Igualmente debemos puntualizar que la ilustración NO fue realizada por Shen Fei, sino por el autor Manuel Piedra.

5. BENDICIÓN DE TERRA – Aplicada desde 5 de Febrero de 2018

Si bien la impresión primera de dicha carta indica que se trata de un Hechizo normal, lo cierto es que es un Hechizo SÚBITO, pues la carta está pensada para responder a limpiadores del oponente. Será jugado en cualquier ámbito de este modo.

C) JUEGO COMPETITIVO – REGLAS DE TORNEO

A parte de lo expuesto en los apartados A y B, los jugadores de WoT deben tener en cuenta y aplicar las siguientes especificaciones para el juego competitivo / torneos:

1. RONDAS Y TIEMPO

Las rondas de Warlords of Terra en torneo son de 45 minutos y en ellas se jugará (de manera oficial y computable) UNA sola partida. Si tras el transcurso de los 45 minutos ningún jugador ha obtenido la victoria en la partida, en ese mismo instante se inicia el ciclo de “jugador activo+3 turnos”. Desde ese momento, los jugadores dispondrán cada uno de 2 turnos (incluyendo el turno activo mientras se anuncia esta prórroga) y tras haberlos jugado la partida concluirá.

En un torneo competitivo de cierta magnitud se reserva el derecho a la organización a poner una final al mejor de 3 partidas y sin tiempo para resolver la ronda. Lo mismo puede aplicarse para 3er y 4o puesto en caso de jugarse dicha ronda de disputa en un torneo, lo que se haría de manera simultánea a la final.

2. PUNTUACIÓN Y POSICIONES

Los torneos de Wot pueden ser eliminatorios o por rondas (suizo). En el segundo caso, los jugadores puntuarán al modo tradicional: 3 puntos para el ganador, 1 por empate y 0 para el perdedor de cada ronda. A la hora de decidir los puestos en la tabla tras cada ronda, el criterio empleado será el número de puntos del jugador, resolviendo los empates del siguiente modo:

2.1 SCORE (daño causado/recibido)

En Warlords of Terra, dado su componente táctico y la dificultad que implica alcanzar al rival y golpearle, se valora el daño realizado al oponente, de forma que será puesto en valor a la hora de realizar desempates. Es por ello que el primer criterio para realizar desempate será el llamado SCORE acumulado por el jugador. Es decir, la diferencia entre daños causados y recibidos del mismo jugador, lo que es indicador del nivel de calidad táctica mostrado en sus encuentros.

Para aplicarlo, dada la mayor facilidad de algunos reinos (a los que no queremos favorecer) para hacer muchos daños de golpe o de subir sus

marcadores a gran cantidad de vidas, deberemos ignorar cualquier resultado por encima de 20 o por debajo de 0. Es decir, si un jugador termina una partida 42 vidas a 0 de su contrincante, en el registro de resultados figurará como 20-0, acumulando así el ganador +20 puntos en su SCORE del torneo. Si por el contrario perdiese a -5 vidas contra 15 del oponente, su SCORE no sería de -20, sino de -15, dado que los puntos negativos NO computan. Como último ejemplo, un resultado de 30 a -15 computará como 20-0 para el ganador, quien obtendrá +20 puntos de SCORE.

El SCORE se actualiza a cada ronda, y el jugador va sumando y restando puntos al mismo en función de sus resultados. Si en ronda 1 un jugador quedó 15-0 y con ello hace un SCORE INDIVIDUAL (así llamado el SCORE obtenido en cada ronda) de +15 y en ronda 2 dicho jugador pierde 0-20 (SCORE INDIVIDUAL de -20), su SCORE GLOBAL (así llamado el SCORE acumulado a lo largo del torneo) tras ronda 2 pasa a ser de -5. Así se actualiza con cada ronda, y el SCORE GLOBAL tras cada ronda será el primer criterio de desempate empleado entre jugadores igualados a puntos en la tabla.

2.2 ENFRENTAMIENTO ENTRE SÍ

En caso de empate a puntos y SCORE, se tendrá en cuenta el resultado de la partida jugada entre ambos jugadores. El ganador de la misma será quien vaya por delante en la tabla. En caso de haber obtenido empate en esta, será el SCORE INDIVIDUAL de esa partida el que posicione a los jugadores. Si tal criterio también resulta en empate o no ha habido enfrentamiento entre ambos jugadores, se recurrirá al tercer criterio de desempate.

2.3 PUNTOS Y SCORE ACUMULADOS DE SUS Oponentes

Si los factores anteriores no deciden la posición en la tabla serán, en ese orden, los elementos que se ponderarán: primero los PUNTOS obtenidos por la totalidad de los oponentes de cada jugador. El participante cuyos oponentes (en total) hayan hecho más puntos se entenderá ha tenido más difícil obtener su clasificación, y se colocará primero entre los empatados. En caso de que haya empate en este criterio, será el SCORE GLOBAL de sus contrincantes lo que se pondere.

En el improbable caso de que los factores anteriores no resolviesen la posición, se recurrirá a un último recurso para decidir el desempate, y este dependerá de la importancia de la colocación de los jugadores en la tabla:

2.4 RESOLUCIÓN INMEDIATA

2.4.1 Clasificación irrelevante - Azar

Este recurso será el empleado exclusivamente cuando ninguno de los contendientes esté optando a nada en el torneo: a premio, a top 8 o cualquier fase siguiente del mismo. Si ambos jugadores quedan fuera de cualquier recompensa o clasificación “relevante”, se decidirá al azar cuál de los dos queda en mejor posición. Esto se hará de un modo u otro dependiendo de los recursos disponibles por la organización en el momento de darse esta situación. Si la organización dispone de un sistema informatizado de clasificación, será este quien calcule de manera azarosa el resultado, indicando en la tabla con un icono o elemento visible junto a ambos jugadores que sus posiciones han sido decididas mediante azar. Si no se dispone de sistema de clasificación informatizado, se lanzarán dados iguales entre los contendientes, obteniendo mejor posición el que mejor resultado obtenga en la tirada.

2.4.2 Clasificación relevante – Desempate

Este recurso será el empleado cuando uno o ambos jugadores opten a una posición de premio o clasificación. Esto se considera clasificación “relevante”, y será resuelto mediante un encuentro o ronda adicional del torneo llamada “Ronda de desempate”, en la cual NO habrá tiempo específico y terminará cuando todos los jugadores que se encuentren en esta situación de empate no resuelto hayan terminado con uno de los jugadores como vencedor. Este encuentro solamente se aplicará tras la última ronda de suizo previa a premios o clasificación a siguiente fase. En las rondas anteriores, la importancia de las posiciones provisionales será ignorada y se aplicará el sistema 2.4.1 (azar) para decidir la posición de los jugadores.

3. PREBANQUILLO

En este juego, dado que las rondas son de una sola partida, los jugadores podrán preparar sus mazos mejor contra el de su contrincante de forma PREVIA a la partida. Esto se conoce como “prebanquillo”, y se aplicará del siguiente modo.

Una vez los jugadores se sientan y disponen a jugar la ronda, lo primero que deben hacer es colocar en el lugar del tapete correspondiente el héroe que van a jugar esa partida (y ese torneo por tanto). De este modo

el oponente puede intuir una aproximación de la estrategia que seguirá y adaptar ligeramente su mazo a la misma.

Para ello cuenta con 10 CARTAS de apoyo fuera del mazo principal (40 batalla/15 lugares/1héroe) que podrá intercambiar con cartas del mismo antes de jugar la partida. Podrán incluirse DOS (2) copias máximo de cualquier carta jugable de forma legal en el mazo principal, y nunca podrá incluirse en el prebanquillo una carta de héroe. Las cartas incluidas en el prebanquillo quedarán listadas por el jugador en su lista de mazo presentada en el torneo, así como registradas por la organización, siendo susceptible prebanquillo y mazo principal de una revisión por cualquier juez presente en cualquier momento que lo requiera.

El prebanquillo DEBE ser restablecido a su estado original tras cada ronda, y volver a colocarse tal y como figura en la lista presentada por el jugador. Cualquier irregularidad en este sentido será susceptible de sanción.

4. PRESENTACIÓN DE LISTADOS

Cada jugador que se presente a un torneo competitivo de Warlords of Terra DEBE presentar a la organización un listado con las 66 cartas con las que va a participar (40+15+10+1), que debe ajustarse perfectamente a la realidad del mazo jugado. Cualquier irregularidad detectada, incluyendo el factor explicado en el punto anterior, será susceptible de sanción. El listado deberá ser presentado en el momento de la inscripción, y no podrá ser reclamado de vuelta en ningún momento a la organización.

5. CARTAS LEGENDARIAS

Algunas cartas de WoT poseen el tipo “Legendario”. En este caso, en el juego amistoso o de torneo clasificado como “amistoso”, tales cartas serán tratadas de manera idéntica a las cartas Únicas. Es decir, que solo podrá llevarse una sola copia en el mazo.

Sin embargo, en el ámbito competitivo estas cartas poseen una restricción más. No solamente podrá llevarse una copia de las mismas en el mazo, sino que el mazo no podrá incluir más de X cartas de este tipo (distintas entre sí). La organización del torneo puede especificar qué cantidad de cartas legendarias se permiten por mazo en dicho torneo, pudiendo ser la cantidad admitida cualquiera entre 0 y 3 cartas legendarias.

Si no se especifica el número de legendarias permitidas, el torneo admitirá 3 cartas legendarias en el mazo principal. Debe tenerse en cuenta que entendemos siempre y a todo efecto mazo principal por la suma de mazo de batalla y mazo de construcción, de modo que si tenemos algún lugar legendario, solo podremos incluir 2 cartas legendarias en el mazo de batalla (en caso de permitirse un total de 3). El número de cartas legendarias permitidas en el prebanquillo no está limitado, pero a la hora de hacer cambios siempre deberá respetarse el límite establecido en el mazo principal.