



ANEXO DOCUMENTO DE PREGUNTAS FRECUENTES PRIMERA ERA



FAQ ENERO 2025

¿Como se resuelve el barajar cartas del cementerio al Mazo castillo con cartas como Morgause y Seidr?

En el caso de **Morgause** que cuando entra en juego, puedes descartar 1 carta de tu Mano para barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Al disparar su habilidad debes tener al menos 3 cartas en tu Cementerio antes de realizar el descarte de la carta por su habilidad. Si tienes 3 o más cartas en tu Cementerio, podrás descartar la carta con Morgause para barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, al momento de resolver su habilidad, dentro de las 3 cartas barajadas puedes considerar la carta descartada por la habilidad de este Aliado.

En el caso del Talismán **Seidr** ambos jugadores deben contar con al menos una carta en su Cementerio para que pueda ser jugado, una vez que ambos jugadores barajen una carta desde su Cementerio a su Mazo Castillo, el jugador que juega este Talismán puede robar una carta de su Mazo Castillo.

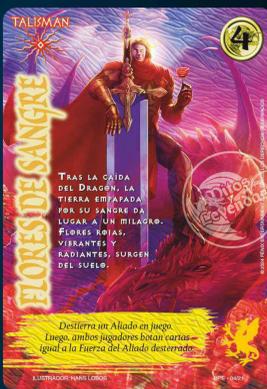


¿Como se resuelve el botar cartas del Mazo Castillo con cartas como Flores de Sangre y Bergsra?

Estas cartas tienen un efecto similar donde ambos jugadores deben botar cartas de su Mazo Castillo hasta cumplir la totalidad de la habilidad de la carta jugada.

Con Flores de Sangre, si no es anulado este Talismán y el Aliado efectivamente es desterrado, ambos jugadores botan cartas desde su Mazo Castillo, según la fuerza que tenía dicho Aliado al momento de ser desterrado. Las cartas se van botando de una en una al mismo tiempo, si uno de los jugadores se queda sin cartas en su Mazo Castillo pierde el juego y si ambos jugadores quedan sin cartas en su Mazo Castillo al mismo tiempo quedan en empate.

En el caso del Aliado Bergsra, sucede lo mismo, ambos jugadores botan cartas de sus Mazos Castillo hasta que boten un Oro, van botando cartas de una en una, al mismo tiempo, si uno de los jugadores se queda sin cartas en su Mazo Castillo pierde el juego y si ambos jugadores quedan sin cartas en su Mazo Castillo al mismo tiempo quedan en empate.



FAQ ENERO 2025



Erratas y Aclaraciones

San Jordi (Vigilantes de la Noche 2024)

Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Arma o un Caballero de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en el tope de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tanto como el Aliado o el Arma a buscar será de Coste 2 o menos, este tipo de habilidad se aplica a otras cartas con una habilidad parecida. Cada vez que realices una búsqueda específica, debes mostrar la carta buscada y en este caso ponerla en el tope de tu Mazo Castillo.

Sluagh (Vigilantes de la Noche 2024)

Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno y si Aliado esta en tu Cementerio, puedes pagar 2 de Oro para ponerlo en tu Mano.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno y si “este” Aliado esta en tu Cementerio, puedes pagar 2 de Oro para ponerlo en tu Mano. Se aclara la habilidad de **Sluagh** con una palabra que faltaba en su habilidad.

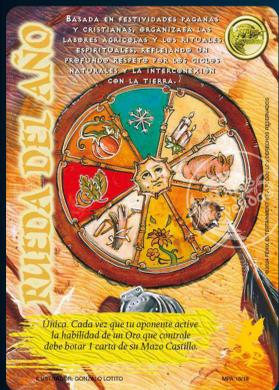
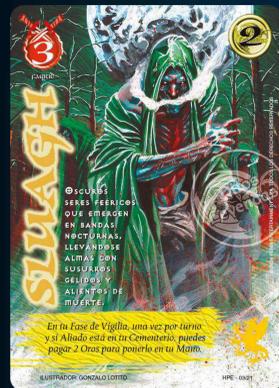
Rueda del Año (Avalon 2024)

Habilidad: Única. Cada vez que tu oponente active la habilidad de un Oro que controle debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.

Errata: Única. Cada vez que tu oponente active y resuelva la habilidad de un Oro que controle, este debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.

Aclaración: La habilidad disparada de Rueda del Año podrá ser utilizada cada vez que tu oponente active y resuelva la habilidad de uno de sus Oros, tales como **Monedas de Oro**, **Botin Templario**, **Espada de Cristal**, **Teatro Kabuki**, **Halatafl**, entre otros que tengan una habilidad activada similar. Esta habilidad puede dispararse más de una vez por turno.

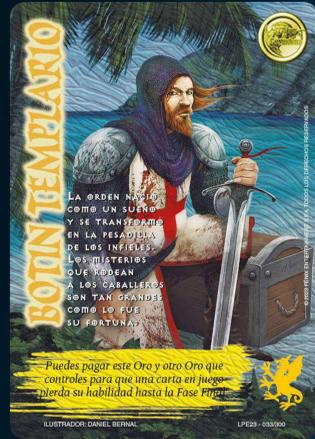
Ejemplo: El Jugador activo usa **Monedas de Oro**. Al activar su habilidad, primero roba 1 carta por su habilidad y luego su oponente puede disparar la habilidad de **Rueda del Año** para hacer que bote 1 carta.



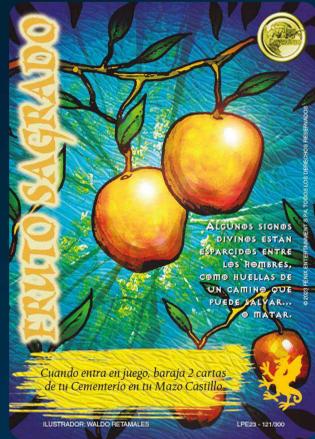
FAQ ENERO 2025



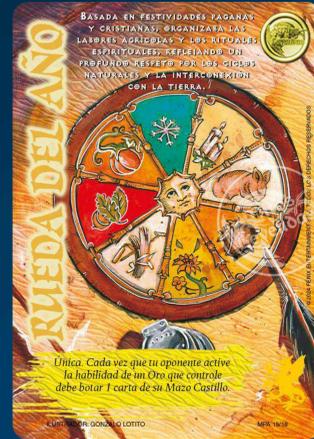
¿Que tipo de habilidades tienen los Oros en Primera Era?



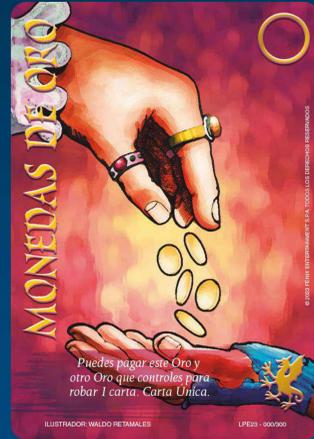
Habilidad Activada



Habilidad Disparada



Habilidad Disparada



Habilidad Activada



Habilidad Disparada



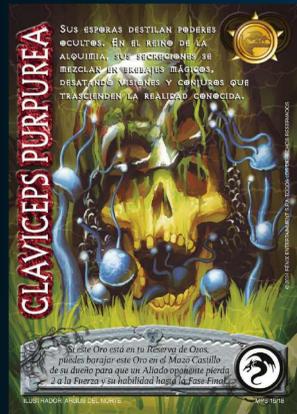
Habilidad Activada



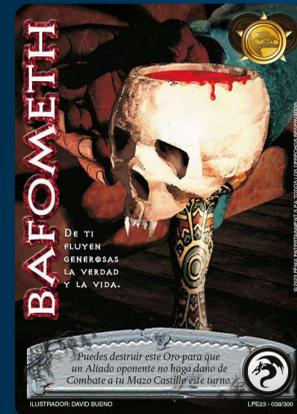
Habilidad Activada



Habilidad continua



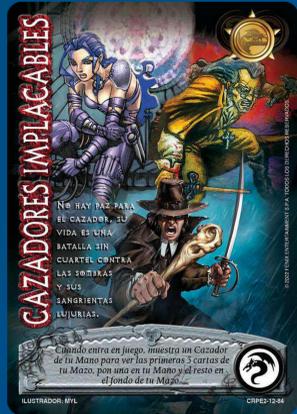
Habilidad Activada



Habilidad Disparada



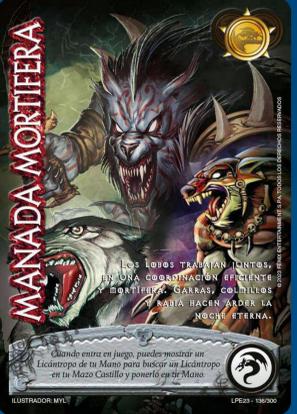
Habilidad Activada



Habilidad Disparada



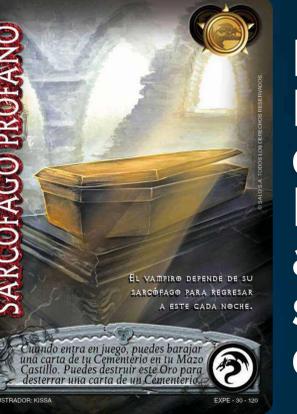
Habilidad Activada



Habilidad Disparada



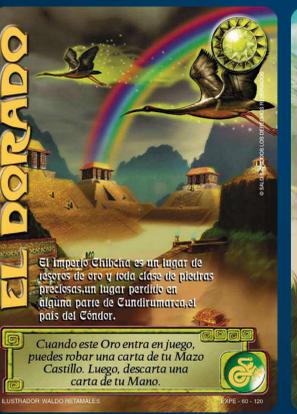
Habilidad Disparada



Habilidad Disparada de entrada y habilidad activada al ser destruido



Habilidad Activada



Habilidad Disparada



Habilidad Disparada



Habilidad Disparada



Habilidad Activada



Habilidad Disparada



Habilidad Activada



Coste para poder jugarlo y habilidad continua en juego



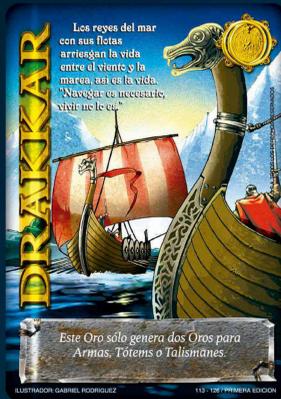
FAQ ENERO 2025



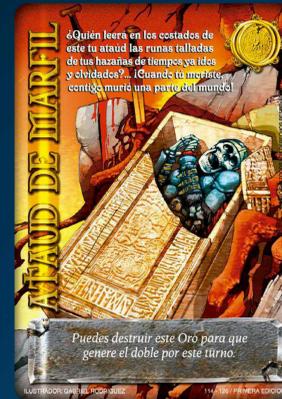
¿Que tipo de habilidades tienen los Oros en Primera Era?



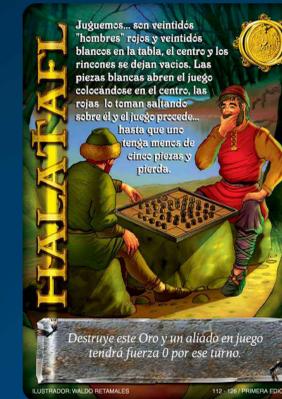
Habilidad Disparada



Habilidad Activada



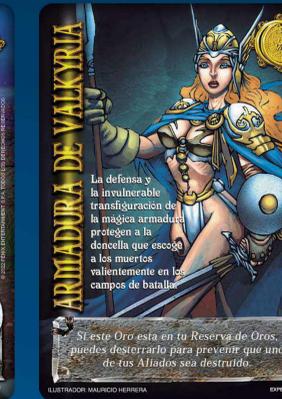
Habilidad Activada



Habilidad Activada



Habilidad Activada



Habilidad Disparada



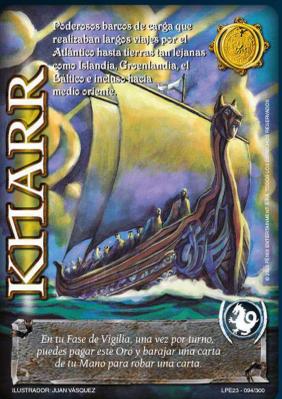
Habilidad Activada



Habilidad Disparada



Habilidad Disparada



Habilidad Activada



Habilidad Activada



Habilidad Disparada y activada al ser destruido



Habilidad continua



Habilidad Disparada



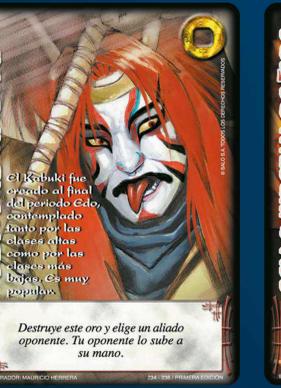
Habilidad Activada



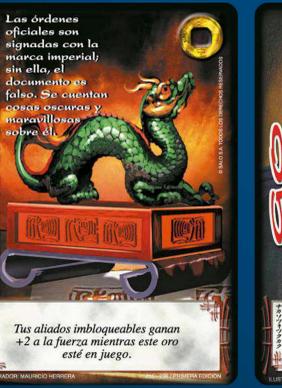
Habilidad Activada



Habilidad Disparada



Habilidad Activada



Habilidad continua



Habilidad Activada



Habilidad Disparada y activada al ser destruido



Habilidad Activada



Habilidad Disparada y activada al ser barajado



Habilidad Activada



Habilidad Activada



Habilidad Activada



FAQ ENERO 2025



Erratas y Aclaraciones

Errante (Kit Vigilantes de la Noche 2024)

Habilidad: Cuando entra en juego, puedes elegir un Arma o un Tótem oponente en juego para que pierda su habilidad permanentemente.

Aclaración: Cuando entra en juego, puedes elegir un Arma o un Tótem oponente en juego para que pierda su habilidad hasta que dicha Arma o Tótem salga del juego. Si otra copia de esa Arma o Tótem entra en juego, entrará con su habilidad ya que Errante solo afecta a una copia en juego y será hasta que dicha carta permanezca en juego. Si Errante sale del juego, el Arma o Tótem escogido permanecerá en juego sin su habilidad hasta que dicha carta salga del juego.

Cerdo Calavera (Kit Vigilantes de la Noche 2024)

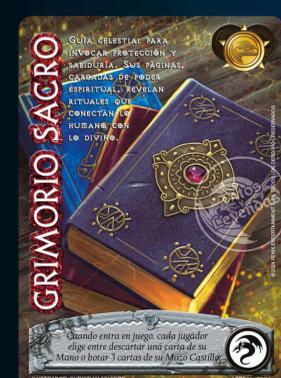
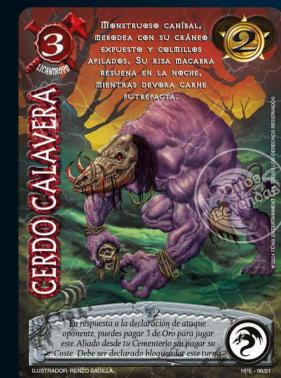
Habilidad: En respuesta a la declaración de ataque oponente, puedes pagar 3 de Oro para jugar este Aliado desde tu Cementerio sin pagar su Coste. Debe ser declarado bloqueador este turno.

Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque oponente, puedes pagar 3 de Oro para jugar a Cerdo Calavera desde tu Cementerio sin pagar su Coste. Debe ser declararlo bloqueador, **si puede hacerlo**. En caso que el oponente declare ataque con uno o más Aliados imbloqueables, y de aquellos Aliados ninguno puede ser bloqueado, de igual manera podrás jugar a **Cerdo Calavera** desde tu Cementerio pagando los 3 Oros, ya que se hace la aclaración que este Aliado deberá ser declarado bloqueador solo cuando pueda hacerlo y hayan Aliados oponentes que puedan ser bloqueados por Cerdo Calavera.

Grimorio Sacro (Lootbox 2024)

Habilidad: Cuando entra en juego, cada jugador elige entre descartar una carta de su Mano o botar 3 cartas de su Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, cada jugador elige entre descartar una carta de su Mano o botar las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo. En el caso que uno de los jugadores no tenga cartas en su Mano al poner este Oro en juego, deberá escoger una opción válida para disparar y resolver la habilidad de este Oro, en este caso botar las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo.



FAQ ENERO 2025



Erratas y Aclaraciones



Ciudad de los Cesares (Mundos Perdidos: Ciudad de los Cesares)

Habilidad: Sólo puedes tener una Ciudad de los Cesares en juego. En tu Fase Final, si jugaste uno o más Aliados este turno, puedes robar una carta.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Tótem en juego. En tu Fase Final si jugaste uno o más Aliados este turno, mientras este Tótem estaba en juego, puedes robar una carta.

Se aclara que la habilidad disparada de este Tótem se resuelve en la Fase Final y que este Tótem debe estar ya en juego, al momento de jugar uno o mas Aliados para poder disparar su habilidad.

Si el Aliado jugado fue anulado de igual manera podrás robar una carta en la Fase Final por la habilidad de este Tótem.



Melimoyu (Mundos Perdidos: Ciudad de los Cesares)

Habilidad: El primer Aliado que juegues en cada turno puede atacar cuando entra en juego.

Aclaración: El primer Aliado que juegues en cada uno de tus turnos, puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Solo el primer Aliado que juegues en cada turno. No estas obligado a declarar ataque con el primer Aliado que juegues en cada uno de tus turnos, mientras este Tótem este en juego. Si un Aliado cambia de controlador no se verá beneficiado por la habilidad de este Tótem ya que no esta siendo jugado, solo esta cambiando de controlador.

Si el primer Aliado jugado es anulado y luego juegas un segundo Aliado en el mismo turno no se beneficiará por la habilidad de este Tótem.



Xolotl Huetzi (Vigilantes de la noche 2024)

Habilidad: Solo puedes tener un Xolotl Huetzi en juego. Si es declarado bloqueador no puede ser destruido hasta la Fase Final. Si controlas 3 o mas Aliados Chamán y/o Tótem, tu oponente bota 2 cartas.

Aclaración: La habilidad disparada de este Aliado de cuando es declarado bloqueador y no puede ser destruido hasta la Fase Final, permanecerá incluso si a este Aliado posteriormente a la declaración de bloqueo, este pierde su habilidad ya sea por un Botin Templario o Forma Voladora o por cartas similares, por lo cual no podrá ser destruido hasta la Fase Final si fue declarado bloqueador en este turno.



FAQ ENERO 2025

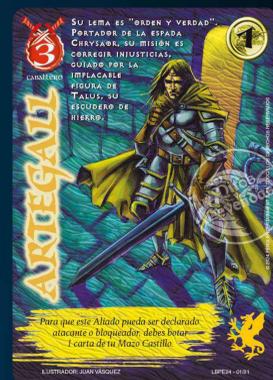


¿Como se resuelven las habilidades de Niu Wa, Tchi Yeu, Ullr, Artegall y de Aliados con habilidad similares?

Habilidades de Aliados como Niu Wa, Tchi Yeu, Ullr, Arteagall, las cuales te piden un requisito para que puedan ser declarados atacantes, deberás cumplir obligatoriamente con dicho requisito para poder declarar ataque con los Aliados mencionados.

En el caso de **Ullr** y **Ixpuxtequi** al contar con una habilidad continua (este tipo de habilidad no puede ser cancelada por ejemplo con una Marca de Tigre) de que pueden ser declarados atacantes cuando entran en juego, deberán cumplir con los requisitos indicados en su habilidad, en el caso de **Ullr** descartar una carta de tu Mano, para luego declararlo atacante, si en este turno entró en juego y en el caso de **Ixpuxtequi** se chequea que controles 3 o más Aliados Bestias (incluyendo a este Aliado) en el momento que quieras declararlo atacante (no se chequea cuando entra en juego) y si este entró en juego en este turno y se cumplen los requisitos podrá ser declarado atacante.

En el caso de **Niu Wa** y **Arteagall**, que también un requisito para que puedan ser declarados atacantes, este primero se debe cumplir para que luego estos Aliados puedan ser declarados atacantes. No se pueden hacer más acciones que correspondan a tu Fase de Vigilia una vez pagados los requisitos que solicitan estos Aliados, ya que pasas directamente a la declaración de ataque. Descartas las 2 cartas con **Niu Wa** y esta es declarada atacante inmediatamente. Con **Arteagall** botas la primera carta de tu Mazo Castillo y es declarado atacante de inmediato.



¿Como se resuelven las habilidades de Carcancho y Ao Guang?

La habilidad que tienen estos Aliados que en el caso de **Carcancho** cuando es destruido puedes jugar un Aliado Bestia de tu Cementerio de Coste 1 o menos sin pagar su Coste, en caso que sea destruido junto a otros Aliados, solo podrás jugar un Aliado de Coste 1 o menos que ya se encuentre en el Cementerio y no podrás jugar un Aliado Bestia de los que esta siendo destruido junto a **Carcancho**, ya que estos salen todos al mismo tiempo.

Lo mismo aplica para el Aliado Criaturas **Ao Guang** que cuando sale del juego puedes jugar un Aliado Criaturas de Coste 2 o menos desde tu Cementerio sin pagar su Coste, en caso de un **Stribog**, podrás jugar un Aliado Criaturas de Coste 2 o menos que ya se encuentre en tu Cementerio y no uno que esté siendo destruido junto a **Ao Guang**.



FAQ ENERO 2025



Erratas y Aclaraciones

Suijin (Rework Lootbox 2024)

Habilidad: Cuando entra en juego o sea destruido, puedes buscar un Oro en tu Cementerio y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: En el producto Lootbox 2024, se realiza un rework a este Aliado, mejorando su habilidad anterior que solo podías subir Oros sin habilidad, ahora puede ser cualquier tipo de Oro.

Criaturas Siniestras (Kit Racial Criaturas 2022)

Habilidad: Cuando entra en juego, la proxima Criaturas que juegues puede atacar al entrar en juego. Puedes destruir este Oro para que una Criatura gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, el proximo Aliado de raza Criaturas que juegues puede atacar cuando entra en juego por este turno. En caso que el primer Aliado Criaturas sea anulado la habilidad de este Oro no hará efecto en un próximo Aliado que se juegue en este mismo turno. Puedes destruir este Oro desde tu Reserva de Oros o de tu Zona de Oro Pagado para que una Criatura que controles gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

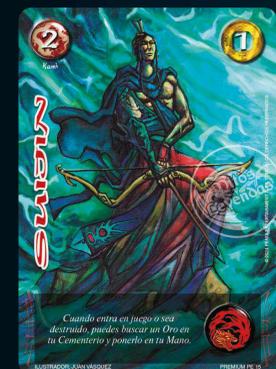
Buda Tathagata (Viaje al Oeste 2024)

Habilidad: Cuando entra en juego, puedes subir una carta oponente en juego que no sea Oro a la Mano de su dueño. Mientras este Aliado esté en juego esa carta no puede ser jugada.

Aclaración: Cuando Buda Tathagata entra en juego, puedes escoger una carta oponente en juego que no sea Oro, para subirla a la Mano de su dueño. Mientras Buda Tathagata esté en juego, **la carta subida a la Mano y sus copias no pueden ser jugadas por tu oponente.**

Si Buda Tathagata pierde su habilidad, tu oponente podrá jugar la carta subida a la Mano, la cual tenia la restricción de que no podía ser jugada por la habilidad de este Aliado.

Si Buda Tathagata cambia de controlador, la habilidad continua de este Aliado afectará al jugador oponente del nuevo controlador de esta carta.



FAQ ENERO 2025

