

RESPUESTAS A PREGUNTAS FRECUENTES



JUNIO 2026

EL PRESENTE DOCUMENTO SE CONSIDERA UN ANEXO
EXTENSIÓN DEL REGLAMENTO OFICIAL DE SELVA TCG



LA CARTA DICE:

“EN TU FASE DE PREPARACIÓN, PUEDES ESCOGER HASTA DOS ANIMALES QUE CONTROLES PARA QUE GANEN +1/+0 E INDOMABLE HASTA EL FINAL DEL TURNO. LUEGO, ESTE ALFA PIERDE 2 PUNTOS DE VIDA.”

ERRATA

“EN TU FASE DE PREPARACIÓN, PUEDES ESCOGER HASTA DOS ANIMALES QUE CONTROLES PARA QUE GANEN +1/+0 E INDOMABLE HASTA EL FINAL DEL TURNO. LUEGO, ESTE ALFA PIERDE 2 PUNTOS DE VIDA **L1**.”

R.P.F. SELVA TCG



ATACANTE

PREGUNTA

CUANDO AMBOS JUGADORES PUEDEN PONER CARTAS EN JUEGO DE MANERA “SIMULTÁNEA”, ¿EN QUE ORDEN SE DEBEN JUGAR LAS CARTAS Y RESOLVER SUS HABILIDADES?

ACLARACIÓN

LA PRIORIDAD ES DEL DEFENSOR. SIGUIENDO LA LÓGICA DE LAS FUERZAS NATURALES EN UNA CONTIENDA, EL JUGADOR DEFENSOR TIENE LA PRIORIDAD INICIAL PARA JUGAR SU PRIMERA CARTA Y RESOLVER SU HABILIDAD.

UNA VEZ RESUELTA LA ACCIÓN DEL DEFENSOR, EL JUGADOR ATACANTE PODRÁ JUGAR SU CARTA. EL FLUJO CONTINUARÁ ALTERNÁNDOSE ENTRE AMBOS JUGADORES HASTA QUE AMBOS AGOTEN SUS OPCIONES.

INDEPENDIENTEMENTE DE QUIÉN TENGA LA PRIORIDAD EN ESTA ALTERNANCIA O “TURNOS”, CUALQUIER CARTA CON LA HABILIDAD ESPECIAL **ACECHO** DEBE RESOLVERSE EN PRIMER LUGAR, ANTEPONIÉNDOSE A ESTE ORDEN DEBIDO A LA DEFINICIÓN PROPIA DE DICHA HABILIDAD.





PREGUNTA

¿SI CON PEZ TIGRE GOLIAT PONGO EN JUEGO UN ANIMAL Oponente BAJO MI CONTROL, CHAURA DISPARA SU HABILIDAD?

ACLARACIÓN

SI, YA QUE POR REGLAMENTO: “LAS CARTAS PUESTAS EN JUEGO SE CONSIDERAN JUGADAS, POR LO QUE PUEDEN SER AFECTADAS POR HABILIDADES”.

EN ESTE CASO, SI EL ANIMAL PUESTO EN JUEGO DESDE EL CEMENTERIO Oponente (PAGANDO SU COSTE) TIENE UN COSTE DE 4 O MÁS, CUMPLE LA CONDICIÓN QUE PIDE EL RECURSO CHAURA, ENTONCES, SE REDUCIRÁ SU COSTE EN UN RECURSO Y NO PODRÁ SER NEUTRALIZADO.



LA CARTA DICE:

“**EMBESTIDA 1. DEFENDER. INMUNE: A FUERZAS NATURALES.** CUANDO ENTRA EN JUEGO, TU Oponente BOTA TANTAS CARTAS DE SU BOSQUE, COMO RECURSOS HIERBA CONTROLES. SI ES EL ÚNICO ANIMAL DECLARADO ATACANTE, DUPLICA SU FUERZA.”

ERRATA

“**EMBESTIDA 1. DEFENDER. INMUNE: A FUERZAS NATURALES.** CUANDO ENTRA EN JUEGO, TU Oponente BOTA TANTAS CARTAS DE SU BOSQUE, COMO RECURSOS HIERBA CONTROLES. SI ES EL ÚNICO ANIMAL DECLARADO ATACANTE, DUPLICA SU FUERZA **HASTA EL FINAL DEL TURNO.**”

PREGUNTA

¿ PUEDO PREVENIR CON CAMANCHACA EL ARRASAR UN ANIMAL QUE CONTROLE POR EFECTO DE CEMENTERIO DE ELEFANTES?

ACLARACIÓN

NO, DADO QUE, NO ES LA CARTA CEMENTERIO DE ELEFANTES LA QUE ARRASA A TU ANIMAL, SI NO MAS BIEN TU MISMO, EL JUGADOR.

CAMANCHACA DICE “PREVEN QUE UNA DE TUS CARTAS SEA AFECTADA POR LA HABILIDAD DE UNA CARTA Oponente”. EN ESTE CASO LA CARTA CEMENTERIO NO ES LA QUE ESTA AFECTANDO LAS CARTAS PARA SER ARRASADAS, SON LOS JUGADORES.

FINALMENTE, EL DAÑO QUE RECIBE EL ALFA Oponente AL CONTROLADOR DE CEMENTERIO DE ELEFANTES, CORRESPONDE A LAS SUMA DE LAS FUERZAS DE ATAQUE DE LOS ANIMALES ARRASADOS.



PREGUNTA

¿ PUEDO ARRASAR UN ANIMAL QUE CONTROLE SI DICHO ANIMAL TIENE PROTECCIÓN, AL UTILIZAR LA HABILIDAD DE TIBURÓN MARTILLO?

ACLARACIÓN

SI, PORQUE NO ES LA CARTA TIBURÓN MARTILLO LA QUE ARRASA AL ANIMAL, SI NO MAS BIEN, EL JUGADOR. TIBURÓN MARTILLO ENTREGA LA POSIBILIDAD DE ARRASAR UN ANIMAL AL JUGADOR SIENDO ESTE EL QUE ESTA APLICANDO EL EFECTO.

POR OTRA PARTE, LA HABILIDAD ESPECIAL DE PROTECCIÓN SEÑALA QUE LA CARTA “NO PUEDE SER ARRASADO POR HABILIDADES DIRECTAS”, EN ESTE CASO LA HABILIDAD NO ES DIRECTA DE TIBURÓN SOBRE EL PUMA U OTRO ANIMAL CON PROTECCIÓN; TIBURÓN ESTA “AFECTANDO” AL JUGADOR Y ESTE A SU VEZ RESOLVIENDO SOBRE EL ANIMAL.





¿ SE BARAJAN LOS ANIMALES EN JUEGO POR GERIFALTE SI EN RESPUESTA (CON ACECHO) SE JUEGA RANA DE BARRIO Y SAPO VERDE EUROPEO?
ACLARACIÓN

NO, HALCÓN GERIFALTE ENTRA EN JUEGO INACTIVO.

SI MI Oponente JUEGA HALCÓN GERIFALTE Y EN RESPUESTA, POR SU HABILIDAD DE ACECHO, JUEGO RANA DE BARRIO PARA JUGAR SIN PAGAR EL COSTE UN SAPO VERDE EUROPEO. ESTE ÚLTIMO FUE JUGADO POR LA RANA DE BARRIO, LO QUE SIGNIFICA EN ENTRO EN JUEGO DENTRO DEL ESPACIO DE RESPUESTA DEL ACECHO, HACIENDO QUE SU HABILIDAD DE INACTIVO 2 DEBA RESOLVERSE EN ESE MOMENTO, INACTIVANDO A HALCÓN GERIFALTE.

POSTERIORMENTE EL CONTROLADOR DE GERIFALTE PROSIGUE CON SU JUGADA, PERO HALCÓN YA SE ENCUENTRA INACTIVO 2 Y POR ELLO NO BARAJA ANIMAL ALGUNO EN JUEGO.



¿ SI NO CONTROLO ANIMALES, PUEDO ACTIVAR LA HABILIDAD DE FLOR DE LOTO O PEZ DORADO AL JUGAR MI PRIMER ANIMAL?

ACLARACIÓN

NO, DADO A QUE AMBAS CARTAS TIENEN POR REQUISITO PARA PODER ACTIVAR SU HABILIDAD, EL QUE SE **CONTROLEN** ANIMALES.

LAS CARTAS SE RESUELVEN LIENA A LINEA, ES DECIR, SE CHEQUEA QUE SE CUMPLA LA CONDICION NECESARIA PARA PODER ACTIVAR SU HABILIDAD PREVIO AL USO DE ESTA.



PREGUNTA

¿CUÁL ES LA FRECUENCIA DE LOS INSECTOS OBTENIDOS POR LA HABILIDAD DE ENJAMBRE DE TERMITAS ?

ACLARACIÓN

LOS RECURSOS LLEVADOS A LA ZONA DE PREPARACIÓN POR LA HABILIDAD DE ENJAMBRE DE TERMITAS Y CONSIDERADOS INSECTOS, MANTIENEN LA FRECUENCIA/RAREZA DE LA CARTA RECURSO. ES DECIR, SI SE LLEVA A LA ZONA DE PREPARACIÓN UN RECURSO PRESA COMÚN, EL INSECTO ES COMÚN, SI ES UN RECURSO PRESA RARO, EL INSECTO ES DE FRECUENCIA RARA, ASI SUCEATIVAMENTE CON CADA UNO DE ELLOS.

IMPORTANTE: QUE UNA CARTA SE CONSIDERE DE OTRO TIPO, ES UNA **CONDICIÓN SUMATIVA**, POR LO QUE LAS CARTAS SON ANIMALES (INSECTOS) Y RECURSOS A LA VEZ, TENIENDO LOS ATRIBUTOS DE AMBOS TIPOS DE CARTAS.



PREGUNTA

¿CAMANCHACA PUEDE PREVENIR QUE UNA DE MIS CARTAS SEA AFECTADA, SI EL EFECTO DE LA HABILIDAD DE LA CARTA Oponente ES GLOBAL ?

ACLARACIÓN

NO, CAMANCHACA NO PUEDE PREVENIR HABILIDADES QUE AFECTEN GLOBALMENTE A CARTAS EN JUEGO. PREVIENE LOS EFECTOS DE HABILIDADES DIRECTAS.





PREGUNTA

¿TSUNAMI ACTIVA PARA AMBOS JUGADORES O SOLO PARA EL CONTROLADOR ?

ACLARACIÓN

LA HABILIDAD DE TSUNAMI APLICA SOLO PARA EL JUGADOR CONTROLADOR, DISTINTO A LOS DEMAS ELEMENTOS CONOCIDOS QUE ACTIVAN PARA AMBOS JUGADORES.



PREGUNTA

¿PUEDO QUITARLE LA HABILIDAD A UN SIGILO CON NIDO DE SERPIENTES?

ACLARACIÓN

SI, EL SIGILO, AL SER UNA CARTA QUE SE ENCUENTRA EN JUEGO, ACTIVADA O NO, CUMPLE LA CONDICIÓN NECESARIA PARA PERDER LA HABILIDAD CON NIDO DE SERPIENTES. EN CUANTO AL SIGILO SIN HABILIDAD, SI PUEDE SER ACTIVADO, PERO NO TENDRÁ NINGÚN EFECTO.



PREGUNTA

SI INTERCAMBIO UN ANIMAL Oponente EN MI TURNO CON ÉLITROS. ¿PUEDE ATACAR O DEBE TENER LA HABILIDAD DE RAPIDEZ?

ACLARACIÓN

SI EL ANIMAL INTERCAMBIADO FUE JUGADO EN EL TURNO ANTERIOR, ES DECIR, EN EL TURNO DEL Oponente **Y LO LLEVO A MI ZONA DE PREPARACIÓN** AL JUGAR ÉLITROS, PUEDE ATACAR DADO QUE YA ESTÁ EN JUEGO (DESDE HACE UN TURNO) Y NO REQUIERE QUE ESTE TENGA LA HABILIDAD ESPECIAL DE RAPIDEZ.



PREGUNTA

¿ CUAL ES LA DIFERENCIA ENTRE “INTERCAMBIAR” UN ANIMAL Y “TOMAR EL CONTROL” (GANAR EL CONTROL) DE UN ANIMAL Oponente ?

ACLARACIÓN

INTERCAMBIAR ES TOMAR UN ANIMAL Oponente Y UNO DEL CUAL SE TENGA EL CONTROL, Y CAMBIARLOS ENTRE SÍ, RESPETANDO LAS POSICIONES, ZONAS Y CONDICIONES POR HABILIDADES ESPECIALES QUE ESTOS TIENEN DESDE SU ORIGEN. AHORA BIEN, AL ESTAR EN LA NUEVA ZONA, SE DEBE ACTUALIZAR LA FUERZA Y LA DEFENSA SI HAY UNA CARTA EN ESE CAMPO QUE LA MODIFIQUE.

POR OTRA PARTE **TOMAR EL CONTROL** ES, TOMAR UN ANIMAL Oponente Y LLEVARLO A LA ZONA DE PREPARACIÓN DEL JUGADOR QUE GANA EL CONTROL, ESO SÍ, RESPETANDO LAS CONDICIONES POR HABILIDADES ESPECIALES.





PREGUNTA

SI MI Oponente TIENE SOLO 1 ANIMAL EN JUEGO ¿PUEDO DESCARTAR ABEJA CORTADORA DE HOJAS POR LA HABILIDAD DE ORNITORRINCO?

ACLARACIÓN

LA HABILIDAD DE ORNITORRINCO INDICA QUE “PUEDES DESCARTAR UNA CARTA DE TU MANO PARA OTORGAR INACTIVO 2 A UN ANIMAL Oponente” ESTO QUIERE DECIR QUE AL MOMENTO DE FIJAR EL OBJETIVO Y DESCARTAR UNA CARTA, SU HABILIDAD ESTÁ SIENDO UTILIZADA CORRECTAMENTE.

POR OTRA PARTE, AL SER ESTA CARTA DESCARTADA, ABEJA CORTADORA DE HOJAS, SU HABILIDAD SE DISPARA INMEDIATAMENTE, POR LO QUE TIENE PRIORIDAD DE RESOLUCIÓN POR SOBRE LA HABILIDAD DE INACTIVACIÓN DEL ALFA ORNITORRINCO, ES DECIR, HARÍA LOS 2 PUNTOS DE DAÑO DE ENFRENTAMIENTO AL ANIMAL OBJETIVO ANTES DE SER INACTIVADO.

FINALMENTE COMO NO SE INACTIVÓ NINGÚN ANIMAL, NO PUEDE BARAJARSE CARTA ALGUNA POR LA CONTINUACIÓN DE LA HABILIDAD ORNITORRINCO QUE SE SIGUE CON EL “LUEGO”.

R.P.F. SELVA TCG



PREGUNTA

MIS ANIMALES QUE POSEEN AMBOS CICLOS (DÍA Y NOCHE) ¿SON BONIFICADOS POR LA HABILIDAD DE TUCÚQUERE SOLO AL DECLARAR QUE ATACAN DE NOCHE?

ACLARACIÓN

EL CICLO DÍA Y NOCHE SON “ATRIBUTOS” DE LA CARTA, POR LO CUAL SE CONSIDERAN DE AMBOS CICLOS PARA EFECTO DE CARTAS QUE FIJEN UN CICLO EN ESPECÍFICO POR UNA HABILIDAD. ES POR ELLO QUE EN ESTE CASO, INDEPENDIENTE A QUE ATAQUEN DE DÍA O DE NOCHE, LA BONIFICACIÓN AL ATAQUE Y DEFENSA +1/+2 QUE OTORGA TUCÚQUERE NO SE PIERDE.



PREGUNTA

SI MI ALFA HUEMUL TIENE 6 CONTADORES, ¿PUEDO QUITAR LOS 6 PARA OTORGAR +2/+2 A MIS ANIMALES QUE ESTÉN EN JUEGO?



ACLARACIÓN

NO, EL ALFA HUEMUL TE PERMITE QUITAR AL FINAL DE TU FASE DE PREPARACIÓN “SOLO” 3 CONTADORES PARA OTORGAR +1/+1 A TUS ANIMALES EN JUEGO.

AL QUITAR LOS CONTADORES FINALIZA TU ETAPA DE PREPARACIÓN, POR LO QUE NO PODRÍAS QUITAR MAS CONTADORES.

PREGUNTA

SI MI Oponente JUEGA UN ANIMAL Y YO EN RESPUESTA JUEGO PANTERA NEBULOSA, ¿PUEDO ACTIVAR UN SIGILO QUE CONTROLE CON NEBULOSA PARA NEUTRALIZAR SU ANIMAL?

ACLARACIÓN

LA NEUTRALIZACIÓN ES EN RESPUESTA A QUE UN ANIMAL U OTRA CARTA INTENTE ENTRAR EN JUEGO, ES UNA RESPUESTA INMEDIATA A LA CARTA JUGADA, POR LO CUAL, SI JUEGO PANTERA, EL SIGILO ESTARÍA NEUTRALIZANDO LA CARTA QUE ESTÁ ENTRANDO EN JUEGO EN ESE MOMENTO, LA CUAL SERIA PANTERA NEBULOSA Y NO EL ANIMAL Oponente.



PREGUNTA

SI OCUPO ALIANZA PARA PAGAR UNA CARTA DE COSTE DE UN RECURSO, ¿PUEDO UTILIZAR EL OTRO RECURSO SOBRANTE PARA PAGAR EL COSTE DE OTRA CARTA?

ACLARACIÓN

NO, PUESTO QUE LA CARTA ALIANZA INDICA QUE CUENTA COMO UNA HIERBA Y UNA PRESA PARA PAGAR EL COSTE DE UNA CARTA, EN CASO DE QUE SOBRE UN RECURSO, ESTE SE PIERDE.

ERRATA

“ESPECIAL.

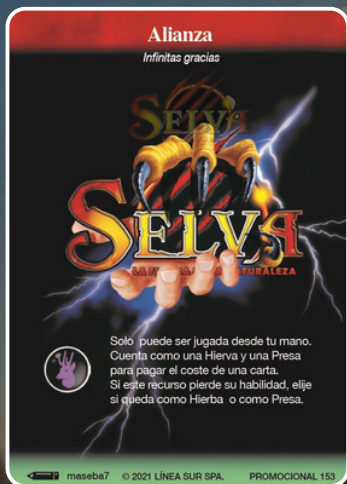
SOLO PUEDE SER JUGADA DESDE TU MANO. CUENTA COMO UNA ...”

LA CARTA DICE:

EN TU FASE DE PREPARACIÓN PUEDES CREAR UN “PICAFLOR CHICO” Y PONERLO EN JUEGO. GANA LA HABILIDAD DE RAPIDEZ. LA CARTA CREADA ES ARRASADA EL FINAL DEL TURNO. LUEGO, PUEDES ROBAR UNA CARTA Y DESCARTAR UNA CARTA.

ERRATA

EN TU FASE DE PREPARACIÓN PUEDES CREAR UN “PICAFLOR CHICO” **MACHO** Y PONERLO EN JUEGO. GANA LA HABILIDAD DE RAPIDEZ. LA CARTA CREADA ES ARRASADA EL FINAL DEL TURNO. LUEGO, PUEDES ROBAR UNA CARTA Y DESCARTAR UNA CARTA.



PREGUNTA

¿SE DEBE DECLARAR BLOQUEO PARA UTILIZAR LA HABILIDAD DE HUILLIN?

ACLARACIÓN

SI, DADO QUE, EN LA FASE DE CONTIENDA, PRIMERO SE DEBEN DECLARAR LOS BLOQUEOS PARA LUEGO PODER ACTIVAR HABILIDADES DE CARTAS DENTRO O FUERA DEL JUEGO, TENIENDO EN CONSIDERACIÓN LA PRIORIDAD DEL JUGADOR BLOQUEADOR, A MENOS DE QUE ESTE CEDA SU PRIORIDAD.



PREGUNTA

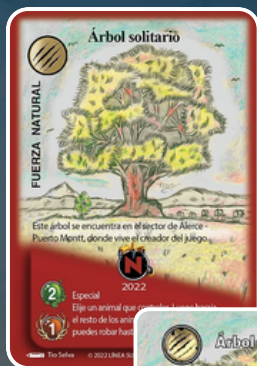
¿PUEDO BUSCAR CUALQUIER ANIMAL CON EL ALFA DRAGÓN DE KOMODO?

ACLARACIÓN

NO, POR ERRATA OFICIAL, EL ANIMAL QUE BUSCAS AL UTILIZAR LA HABILIDAD DEL ALFA DRAGÓN DE KOMODO NO PUEDE SER DE FRECUENCIA UR.

LA CARTA J.O. INCLUYE ESTA CONSIDERACIÓN.





PREGUNTA

SI JUEGO ÁRBOL SOLITARIO Y MI Oponente en respuesta arrasa o baraja el animal que hice objetivo ¿SE CUMPLE LA HABILIDAD DE ARBOL SOLITARIO?

ACLARACIÓN

ÁRBOL SOLITARIO SOLO REQUIERE HACER OBJETIVO UN ANIMAL QUE CONTROLES PARA PODER CUMPLIR SU HABILIDAD, SI EL ANIMAL OBJETIVO ES REMOVIDO DEL JUEGO, ÁRBOL CUMPLE DE TODAS FORMAS SU HABILIDAD.



LA CARTA DICE:

SI DESPUÉS DE UN ATAQUE, UN ANIMAL NOCTURNO HIZO DAÑO AL ALFA Oponente, PUEDES ROBAR UNA CARTA.

SOLO PUEDES ROBAR HASTA UNA CARTA POR ESTA ACCIÓN.

ERRATA

SI DESPUÉS DE UN ATAQUE, UN ANIMAL NOCTURNO **QUE CONTROLES** HIZO DAÑO AL ALFA Oponente, PUEDES ROBAR UNA CARTA.

SOLO PUEDES ROBAR HASTA UNA CARTA POR ESTA ACCIÓN.



PREGUNTA

¿TODOS LOS ALFAS PUEDEN GANAR VITALIDAD?

ACLARACIÓN

NO, SOLO LOS ALFAS QUE CUENTEN CON 16 PUNTOS DE VIDA O MENOS (IMPRESO EN LA CARTA), PUEDEN GANAR VITALIDAD HASTA TRES VECES DURANTE LA PARTIDA.

PREGUNTA

¿SE PUEDE OTORGAR VENENO A UN ANIMAL ENVENENADO?

ACLARACIÓN

PARA ESTAS CONDICIONES SE HAN DEFINIDO LAS SIGUIENTES REGLAS:

1. NO SE PUEDE **ENVENENAR** A UN ANIMAL **INACTIVO**.

2. NO SE PUEDE **INACTIVAR** UN ANIMAL **ENVENENADO**.

3. NO SE PUEDE **INACTIVAR** A UN ANIMAL YA **INACTIVO** HASTA QUE PIERDA SU ÚLTIMO CONTADOR DE INACTIVIDAD, PERO SI SE PUEDE AGREGAR O QUITAR CONTADORES DE INACTIVIDAD, SIEMPRE Y CUANDO LA CARTA DIGA QUE AGREGA CONTADORES DE INACTIVO.

4. NO SE PUEDE **ENVENENAR** UN ANIMAL YA **ENVENENADO**, PERO SI SE PUEDEN QUITAR O DAR CONTADORES DE VIDA, SIEMPRE Y CUANDO LA CARTA DIGA QUE AGREGA CONTADORES DE VIDA.



CANTIDAD DE COPIAS DE CARTAS EN EL BOSQUE SEGUN SU FRECUENCIA



COMÚN: HASTA POR 3 COPIAS



INFRECUENTE: HASTA POR 3 COPIAS



RARAS: HASTA POR 3 COPIAS



J.O.: HASTA POR 3 COPIAS



SIN EMBARGO, SE DEBE CONSIDERAR ADEMÁS EL COLOR DE RAREZA*



PROMOCIONALES: HASTA POR 3 COPIAS

ADEMÁS SOLO SE PUEDEN TENER HASTA 10 P POR BARAJA**



ULTRA PROMOCIONALES: HASTA POR 3 COPIAS

ADEMÁS SOLO SE PUEDEN TENER HASTA 10 UP POR BARAJA**



NACIONALES: HASTA POR 2 COPIAS

ADEMÁS SOLO SE PUEDEN TENER HASTA 10 N POR BARAJA**



ULTRA RARAS: SOLO POR 1 COPIA

ADEMÁS SOLO SE PUEDEN TENER HASTA 4 UR POR BARAJA**

*LAS CARTAS J.O. SE CONSIDERAN DE LA RAREZA DEL COLOR DEL ÍCONO DE EDICIÓN, ES DECIR, SI LA CARTA ES J.O. AZUL, PARA TODOS LOS EFECTOS ES DE RAREZA INFRECUENTE.

**EL CONTEO DE LAS CANTIDADES DE P, UP, N Y UR, QUE SE PUEDEN UTILIZAR EN TOTAL, CONSIDERA BOSQUE Y RESERVA. LOS ALFAS NO SUMAN EN EL CONTEO.

SELVA TCG FORMATOS DEL J.O.



PRADERA: FORMATO CONSTRUÍDO EN EL QUE SE UTILIZAN CARTAS CUYA FRECUENCIA SEA COMUN O INFRECUENTE.



JUNGLA: FORMATO CONSTRUÍDO EN EL QUE SE UTILIZAN CARTAS COMUNES, INFRECUENTES Y RARAS.



SALVAJE: FORMATO CONSTRUÍDO EN EL QUE SE UTILIZAN TODAS LAS CARTAS DEL JUEGO INDEPENDIENTE DE SU FRECUENCIA: COMUNES, INFRECUENTES, RARAS, ULTRA RARAS, PROMOCIONALES Y ULTRA PROMOCIONALES.



LISTADO DE CARTAS LIMITADAS



LA LIMITACIÓN DE USO DE CARTAS TIENE POR OBJETIVO EL BALANCE DEL JUEGO Y CON ELLO GARANTIZAR QUE LA EXPERIENCIA DE ESTE SEA MÁS ESTRATÉGICA Y FLUIDA, EVITANDO QUE CIERTAS CARTAS SEAN DEMASIADO DESEQUILIBRANTES DENTRO DEL META.

SIN CARTAS LIMITADAS NI BANEADAS EN TODOS LOS FORMATOS

CORRECCIÓN DE FRECUENCIA DE CARTAS



ESTAS CARTAS TIENEN UNA CORRECCIÓN EN SU FRECUENCIA (RAREZA) LAS CUALES DEBEN RESPETAR SU ORIGINAL DE LA EDICIÓN ALFA. (LA EDICIÓN ALFA FUE LA EDICIÓN PROTOTIPO DE SELVA TCG)



LISTADO DE CARTAS QUE TIENEN INTERACCIÓN CON RECURSOS COMUNES



LISTADO DE CARTAS QUE TIENEN INTERACCIÓN CON RECURSOS SIN HABILIDAD



DEFINICIONES, CONSULTAS FRECUENTES



- CANCELAR HABILIDAD.
- PASOS DE UNA CONTIENDA Y RESOLUCIÓN DE DAÑO.
- CONTROLADOR (DE LA CARTA)
- DUEÑO (DE LA CARTA).
- PREVENIR.

CANCELAR HABILIDAD

CANCELAR UNA HABILIDAD TIENE POR CONSECUENCIA QUE DICHA HABILIDAD NO SE RESUELVA Y QUEDA SIN EFECTO, Y QUE TODOS LOS COSTES PAGADOS PARA SU UTILIZACIÓN NO SE RECUPERAN, ES DECIR, QUEDAN PAGADOS.

LA CANCELACIÓN HACE OBJETIVO A LA HABILIDAD, DISPARADA O ACTIVADA, Y NO A LA CARTA FUENTE DE ESA HABILIDAD.

LAS HABILIDADES SON CANCELADAS EN RESPUESTA A SU ACTIVACIÓN (UTILIZACIÓN). EN EL CASO DE LAS HABILIDADES DISPARADAS, ENTE SU EVENTO DISPARADOR, Y EN EL CASO DE LAS ACTIVADAS ANTE SU ACTIVACIÓN, NO RESOLVIENDOSE FINALMENTE SU EFECTO.

QUEDA EXPRESAMENTE EXCLUIDO DE LA POSIBILIDAD DE SER CANCELADAS LAS HABILIDADES DE CARTAS TIPO ALFA.

SE DEBE CONSIDERAR ADEMÁS, QUE LAS FUERZAS NATURALES NO PUEDEN SER CANCELADAS, YA QUE CANCELAR, POR DEFINICION, ES EN RESPUESTA A LA ACTIVACIÓN DE LA HABILIDAD, Y LAS FUERZAS NATURALES NO SE ACTIVAN.

PASOS DE UNA CONTIENDA Y RESOLUCIÓN DE DAÑO.

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. EMPAREJAMIENTO | (PUNTO 1 EN FASE DE CONTIENDA) |
| 2. DAÑO ENFRENTAMIENTO | (PUNTO 1 EN FASE DE RESOLUCIÓN DE DAÑO) |
| 3. ARRASE | (PUNTO 4 EN FASE DE RESOLUCIÓN DE DAÑO) |
| 4. DAÑO AL ALFA | (PUNTO 5 EN FASE DE RESOLUCIÓN DE DAÑO) |
| 5. SIGUIENTE EMPAREJAMIENTO | |

DEFINICIONES, CONSULTAS FRECUENTES



CONTROLADOR:

ES QUIEN TIENE LA CARTA EN SU ZONA DE JUEGO.

AL JUGAR UNA CARTA, ESA CARTA ENTRA BAJO EL CONTROL DE QUIEN LA JUGÓ

TODA CARTA QUE ESTÉ EN ZONA DENTRO DE JUEGO, PASA A SER UNA CARTA BAJO EL CONTROL DEL JUGADOR, POR LO QUE TODO EFECTO U ACCIÓN QUE SE REALICE CON ELLA, DEPENDERÁ DEL DUEÑO DE LA ZONA EN LA QUE SE ENCUENTRE, NO SIENDO NECESARIAMENTE SU PROPIETARIO.

EL CONTROLADOR DE UN EFECTO ES EL JUGADOR QUE UTILIZÓ LA HABILIDAD O JUGÓ LA FUERZA NATURAL DEL CUAL PROVIENE EL EFECTO.

DUEÑO:

ES EL PROPIETARIO DE LA CARTA. ES AQUEL QUE COMENZÓ EL JUEGO CON ESA CARTA EN SU BARAJA O RESERVA.

LAS CARTAS AL SALIR DEL JUEGO SOLO PUEDEN IR A UNA ZONA FUERA DEL JUEGO DE SU DUEÑO, INDEPENDIENTEMENTE DE QUIEN LA CONTROLASE ANTES DE SALIR DEL JUEGO.

PREVENIR.

PREVENIR SE ENTIENDE COMO IMPEDIR QUE SE REALICE UNA ACCIÓN DE JUEGO EN PARTICULAR. EN GENERAL LA PREVENCIÓN SE JUEGA EN RESPUESTA A QUE FUERA A OCURRIR LA ACCIÓN, PERO TAMBIEN PUEDE DARSE COMO UNA HABILIDAD CONTINUA DE PREVENCIÓN.

PREVÉN : PREVENIR QUE UNA DE TUS CARTAS QUE SE ENCUENTRE EN JUEGO SEA AFECTADA POR UNA HABILIDAD DIRECTA DE UNA CARTA Oponente. NO CONSIDERA HABILIDADES GLOBALES.