

REGLAMENTO ACTUALIZADO SELVA TCG

JUNIO 2026



Contenidos

1. Objetivo del Juego.....	3
2. Conceptos Básicos.....	3
2.1 Tipos de Cartas.....	3
2.2 Cartas Creadas.....	11
2.3 Rarezas de las cartas.....	12
2.4 Área de Juego.....	14
2.5 Habilidades de cartas.....	16
2.5.1 Habilidades.....	17
2.5.2 Utilizar habilidades.....	19
2.5.3 Habilidades continuas.....	20
2.5.4 Habilidad disparada.....	20
2.5.5 Habilidad activada.....	21
2.5.6 Habilidad dirigida.....	22
2.5.7 Habilidad indirecta.....	22
2.5.8 Habilidad especial.....	23
2.5.9. Perder Habilidad.....	25
2.5.10. Cancelar Habilidad.....	26
3. Jugar Selva.....	26
3.1. Consideraciones previas al Juego.....	26
3.1.1. Jugar una carta.....	26
3.1.2. Poner en Juego.....	27
3.2 Preparando el Juego.....	27
3.2.1 Armando el Bosque.....	27
3.2.2 Armando la Reserva.....	27
3.2.3 Iniciando la Partida.....	28
3.3 Fases del turno.....	29
3.3.1 Despertar.....	29
3.3.2 Preparación.....	29
3.3.3 Enfrentamiento.....	30
3.3.4 Resolución de Daño.....	31
3.3.5 Retirada.....	32
3.4 Finalizar la partida.....	33
4 Glosario.....	34
5. Anexos.....	38

Reglamento Avanzado

Presentación

El Manual de Reglas de Selva es el documento oficial creado por Segundo Almonacid y sus colaboradores para guiar a jugadores y jueces en la jugabilidad, resolución de interacciones y arbitraje de torneos. Cualquier situación no prevista en este reglamento será resuelta de forma definitiva por el Staff de Selva TCG o el Juez Oficial del torneo. Su decisión constituye la resolución final para la aplicación de jugadas y efectos de cartas.

Agradecemos a la comunidad por su continuo apoyo al crecimiento de este proyecto.

Sin más, ¡disfruta de Selva, La Fuerza de la Naturaleza!

1. Objetivo del Juego

“Selva” es un Juego de cartas coleccionables basado en especies nativas de Chile y del mundo, las que pertenecen al Reino Animal (Animalia), Reino Vegetal (Plantae) y Reino Hongo (Fungi), en el cual debes defender los puntos de vida de tu Animal Alfa y atacar al Alfa oponente, utilizando diferentes tipos de cartas que te ayuden con tu estilo y estrategia de Juego.

2. Conceptos Básicos

Se juega al mejor de tres partidas en donde tu Bosque puede contener entre 50 y 60 cartas sin contar al Alfa. Debes contar con al menos siete hierbas y siete presas. Tu Reserva puede tener hasta diez cartas. Cuando termina una partida, puedes intercambiar igual número de cartas entre tu Bosque y tu Reserva para apoyar la estrategia de tu nuevo Alfa.

2.1 Tipos de Cartas

En “Selva” por el momento existen seis tipos de cartas diferentes, todas con un diseño original e integradas al Juego mediante pruebas (testeos) con jugadores de todas las edades.

Estos tipos de cartas son:

- Alfa
- Animal
- Fuerza Natural

- Elemento
- Sigilo
- Recurso

Cada uno de estos tipos de cartas posee características y habilidades individuales que se detallan en los siguientes acápite.

2.1.1 Alfa



- Se reconocen por el icono en la parte superior izquierda de la carta (**A**) y por tener puntos de vida en el icono de la parte superior derecha de la carta.
- La partida termina cuando alguno de los Alfa en Juego llega a cero puntos de Vida.
- Los puntos de vida disminuyen o se recuperan durante la partida según uso de habilidades de cartas o resolución de daño por enfrentamiento de Animales o daño directo.
- Un Alfa no puede tener más puntos de vida que los asignados en la carta, a menos que alguna habilidad permita tener al Alfa más puntos de vida que el valor impreso en la carta, como por ejemplo Vitalidad¹.
- En un Juego, cada jugador debe usar tres Alfas distintos, uno por cada partida.
- El Alfa no pertenece al Bosque, por tanto, no se cuenta entre las cartas que lo componen.

¹ el límite de vida impreso en la carta de tu Alfa aumenta en X puntos de vida.

2.1.2 Animal



-. Las cartas de tipo Animal se caracterizan por tener clase, fuerza de ataque, fuerza de defensa, genero, ciclo diurno y/o nocturno, coste de recursos para jugar la carta y su respectiva habilidad. Adicionalmente se dispone de un texto educativo en donde se detalla el nombre científico del Animal representado y una pequeña descripción.

-. La fuerza de ataque es el daño de enfrentamiento que el Animal atacante realiza al Animal que declare bloqueo a dicho Animal atacante, en caso de existir una diferencia entre el daño de enfrentamiento y la defensa del animal defensor, dicha diferencia será asignada como daño directo al alfa oponente. En caso de no existir defensa a un ataque animal, la fuerza de ataque será equivalente al daño recibido por el alfa oponente, descontando el equivalente en puntos de vida de dicho alfa.

-. La fuerza de defensa es el daño de enfrentamiento que el Animal puede resistir en un enfrentamiento contra un Animal oponente o al ser objetivo de una habilidad de una carta. Adicionalmente, la fuerza de defensa se puede ver afectada, siendo aumentada o disminuyéndola por causa de efecto de alguna habilidad de una carta, en caso de que la fuerza de defensa sea modificada y llegue a cero, el animal no muere hasta que sufra daño de enfrentamiento.

- Las clases de Animales hasta el momento en “Selva” son:

- Amphibia (Anfibios)
- Aves (Aves)
- Insecta (Insectos)
- Mammalia (Mamíferos)
- Pez ** (Peces)
- Reptilia (Reptiles)
- Arachnida (Arácnidos)

** En el árbol de la vida, las otras clases del juego, a diferencia de Pez, son clases monofiléticas. Clado monofilético es un término utilizado para describir un grupo de organismos que están clasificados en el mismo taxón y comparten un ancestro reciente más común. Un grupo monofilético incluye a todos los descendientes de ese ancestro reciente más común. En el caso de los animales que son peces, se consideran tres clases taxonómicas Agnatos (angilas), Condriktios (peces cartilaginosos) y Osteíktios (Peces óseos), por lo cual, es un clado parafilético, que no están asociados a un ancestro reciente más común. Para simplificación del juego, se considerara Clase Pez a los animales de las tres clases mencionadas recientemente, Agnatos, Condriktios y Osteíktios.

- Un Animal puede tener clasificación según su género como macho o hembra o macho/hembra para los Animales hermafroditas (que poseen ambos sexos). Dos Animales con el mismo nombre, pero distinto genero son consideradas como cartas distintas, por tanto, no se suman entre ellas en el límite de cartas de mismo nombre en tu Bosque.

- Un Animal puede tener clasificación según su hábito en Diurno, Nocturno o ambos, teniendo las siguientes implicancias en el Juego:

- Al declarar ataque se debe anunciar si es diurno o nocturno, según especificación de la carta. Por ejemplo, si tienes tres Animales, puedes decidir atacar con un diurno y dos nocturnos según tu estrategia y la especificación de la carta. Ejemplo, Anguila Europea es declarado atacante en ciclo nocturno y posee fuerza dos, jugador oponente declara bloqueador a Escinco rugoso en ciclo diurno con defensa dos, dado que su ciclo es diferente al del atacante, su defensa baja uno. Por lo cual, al tener una diferencia de un punto, este es daño que se dirige al Alfa oponente y el jugador que controla a Escinco rugoso debe decidir si envía a su Animal al Cementerio Animal o al Aislamiento, debido a que es arrasado por daño de enfrentamiento directo entre animales.
- Al declarar bloqueo, si un Animal de día bloquea a uno nocturno, el bloqueador recibe una penalización se le descontara un punto a la

defensa. De la misma forma, si un Animal nocturno bloquea a un diurno, el bloqueador se penaliza con menos uno a la defensa. Esto se denomina, Batalla territorial avanzada.

- Existe una variante que se denomina “batalla territorial simple”, en donde no existe penalización a la defensa en enfrentamiento con animales de diferentes ciclos.

2.1.3 Fuerza Natural



- Las cartas del Tipo Fuerza Natural se caracterizan por tener coste de Recursos y habilidad.
- Las Fuerzas Naturales nunca entran en Juego, una vez utilizadas, se van directo al Cementerio Animal.
- Las Fuerzas Naturales no se deben considerar una habilidad sino mas bien un efecto.

2.1.4 Elemento



- Las cartas de tipo Elemento se caracterizan por tener coste de entrada, coste de retirada y Tipo de Elemento (son cuatro: viento, tierra, fuego y agua). Los costes de entrada y salida pueden ser pagados tanto con hierbas como con presas o de alguna forma combinada según tipos de Recursos.
- Puedes tener en Juego hasta cuatro cartas de Elemento como máximo, uno por cada tipo. No obstante, solo puedes usar la habilidad de uno de tus elementos por turno en la fase de Despertar.
- Cuando juegues un Elemento, puedes usar su habilidad en la Fase de Preparación, siempre que no hayas activado otro Elemento en el mismo turno.
- Los Elementos tienen un coste de retirada, el cual puede ser pagado por el jugador activo solamente en su fase de preparación y así subirlo a la Mano del propietario, indistintamente si sea el dueño o no de la carta.
- Si tuvieras un Elemento fuego por ejemplo y quisieras jugar otro Elemento de fuego, primero debes retirar el Elemento fuego en Juego pagando su coste de retirada, subiéndose a la Mano. No obstante, no puedes bajar un Elemento con el mismo nombre hasta el siguiente turno.
- Dependiendo del texto de la carta, el Elemento puede activar para ambos jugadores o solo para el jugador controlador.

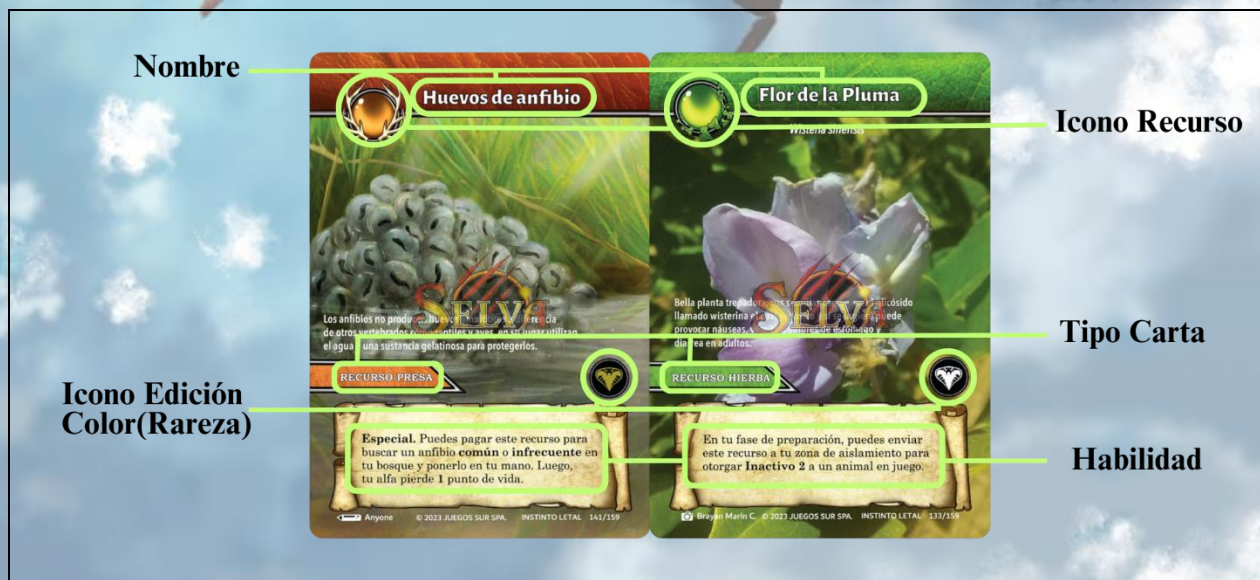
2.1.5 Sigilo



- Las cartas de tipo Sigilo son cartas que no cuentan con un coste para ser jugadas, pero si poseen un coste de activación, el cual está impreso en la carta, es diferente del resto de las cartas, como por ejemplo las de Tipo Animal o Fuerza Natural.
- Se dividen en dos tipos de Sigilo: cartas con habilidad no permanente, representada por un ícono de ala 🦋 o una carta con habilidad permanente identificada con un ícono de una huella 🐾.
- Se juegan boca abajo únicamente en la fase de preparación sin decir su nombre, momento en que podrían ser neutralizados, en caso de que no sea neutralizado, el Sigilo entra en Juego.
- Un Sigilo se activa convenientemente al momento deseado y que sea pertinente según la habilidad que se busca activar, pagando su coste de activación y poniéndolo boca arriba, no obstante, previamente el jugador que desea activar el Sigilo, debe declarar la activación del Sigilo, en donde el rival podría, por ejemplo, jugar una carta con Acecho o Fuerza Natural respetando las normas y desarrollo del Juego, efectuando el efecto de su habilidad. Al momento de ser activado el Sigilo, se debe pagar el coste de activación en su totalidad y luego cumplir su habilidad.
- Un Sigilo boca abajo que se activa pagando sus costes cumple su habilidad como si fuera una Fuerza Natural.

- Los Sigilos con habilidades no permanentes, una vez activados y cumplida su habilidad, son enviados al Cementerio Animal.
- Un Sigilo con habilidad permanente, permanece en Juego boca arriba en el Juego. Hasta que una carta indique lo contrario.
- No se puede neutralizar un Sigilo cuando se paga su coste de activación, pues ya había entrado en Juego. No obstante, si puede ser arrasado.
- Solo se pueden tener en Juego tres cartas de Sigilo, un Sigilo activado con habilidad permanente, ocupa un lugar de los tres disponibles para jugar cartas del tipo Sigilo.
- Al finalizar la partida, los Sigilos que se encuentran boca abajo, deben ser mostrados al rival, al igual que cuando sean barajados o arrasados.
- Las cartas de Sigilo se deben activar de la siguiente manera:
 1. Declarar activación del Sigilo y pagar el coste de activación.
 2. Hacer una pausa y consultar al rival si desea jugar alguna carta con Acecho, generando una "ventana temporal" para que el rival las pueda jugar.
 3. Finalmente, se resuelve o no la habilidad del Sigilo activado en la medida de lo posible.

2.1.6 Recurso



- Las cartas del Tipo Recursos se utilizan para pagar el coste de las cartas y se clasifican en hierba o presa. Adicionalmente existe cartas de Recursos que se

consideran como ambas clasificaciones en forma simultánea.

- Cada jugador activo puede poner en Juego sólo un Recurso desde su Mano en cualquier momento de su fase de preparación. Los Recursos no se juegan, sino que el jugador activo, si dispone de estos en su Mano, los pone directamente en Juego.
- Se puede poner en Juego otros Recursos en el mismo turno solo si alguna habilidad lo especifica.
- No hay límites de Recursos que pueden permanecer en Juego.
- Los costes de las cartas o habilidades son pagados girando el o los Recursos correspondientes en 90° en sentido horario.
- No pueden salir del Juego por una habilidad, a menos que la carta indique lo contrario.
- Los Recursos no pueden ser neutralizados o arrasados al menos que la carta indique lo contrario.
- Un Bosque debe tener mínimo siete hierbas (verde) y siete presas (rojas), sin límites de máximo.

2.2 Cartas Creadas

- Son las cartas extra al Bosque que se utilizan para ser creadas por habilidades y generar un apoyo a tu estrategia. No se cuentan dentro de la cantidad de cartas que puede tener un Bosque ni Reserva.
- La Carta Creada tiene el tipo de carta que corresponda (Animal, Recurso, entre otros), así como su clase, si corresponde.
- Las Cartas Creadas no son jugadas pues no se pagan sus costes, son Creadas. Sin embargo, una vez en la mesa, se consideran como cartas en Juego y como una copia exacta de una carta normal.
- Una Carta Creada puede ser Neutralizada.
- Las Cartas Creadas no van al Cementerio Animal, ni al Bosque, ni a la Mano, ni al Aislamiento, cuando salen del Juego simplemente quedan fuera.
- Las Cartas Creadas no tienen límites en cantidad, pero deben tener un protector con color o característica diferente al Bosque para nunca mezclarlos.
- Ejemplo de cartas creadas son la Ardilla Listada, el Colegial, el Chercán, el

Picaflor Chico, Chinche del Calafate, Loica Pampeana, entre otros.



2.3 Rarezas de las cartas

- En Selva existen, por el momento, siete tipos de rareza entre las cartas, cada uno diferenciada por un color particular, el cual se identifica en el logo de la edición a la que pertenece.

Según la rareza se determina su nivel de frecuencia en sobres, dificultad para obtenerla y su precio en el mercado y la cantidad de ellas que conforman el Bosque. Las rarezas actuales en Selva son:

-  **Común** (blanco): Su distribución de salida es de siete cartas por sobre y se permiten hasta **tres** copias por carta en el Bosque.
-  **Infrecuente** (azul): Su distribución de salida es de tres cartas por sobre y se permiten hasta **tres** copias por carta en el Bosque.



-  **Rara** (dorado): Su distribución de salida es de una carta por sobre y se permiten hasta **tres** copias por carta en el Bosque.

-  **J.O.** (de cualquier color de las demás rarezas): Distribuidas como premios en eventos del Juego organizado, se permiten hasta **tres** copias por carta en el Bosque considerando además su rareza por color.

-  **Promocional** (roja) (**P**): Distribuidas como premios por participar en eventos, promociones por compras y Juego Organizado. Se permiten hasta **tres** copias por carta con un **máximo de diez** cartas en total por Bosque.

-  **Ultra Promocional** (morado) (**UP**): Distribuidas como premios por participar en eventos, promociones por compras y Juego organizado. Cartas extremadamente raras y escasas de alto valor coleccionable. Se pueden considerar hasta **tres** copias por carta con un total **máximo de diez** cartas UP en el Bosque.

-  **Nacional** (rojo oscuro) (**N**): Distribuidas por participar en los Torneos Nacionales, se permiten hasta **dos** copias por carta en el Bosque con un **máximo de diez** cartas en total por Bosque.

-  **Ultra Rara** (verde) (**UR**): Su distribución de salida es de una carta cada tres display (20 sobres en cada display) y solo se permite **una** copia por carta en el Bosque con un **máximo de cuatro** UR.

- Adicionalmente, indistintamente de la rareza de la carta, señala en su caja de texto como "**Especial**" solo se podrá considerar **una copia** de esa carta en el Bosque.

- El conteo de las cantidades de cartas P, UP, N y UR, que se pueden utilizar en total considera Bosque y Reserva. Las cartas Alfas no suman en el conteo.

2.4 Área de Juego

Las áreas del Juego se presentan en siguiente ilustración y se plantean dos opciones válidas, las zonas descritas se describen a continuación:

Alfa: es la Zona donde se debe posicionar el Alfa activo.

Bosque: es donde se sitúa la baraja para empezar a jugar. Cada vez que el Bosque sea manipulado para barajar una carta (de cualquier parte del Juego) o hacer una búsqueda de una carta específica que obligue a ver las cartas, el Bosque se debe barajar y posteriormente ser alzado por el oponente, el Bosque debe volver a su ubicación señalada en la figura.

Se considera como una zona fuera de juego, privada y ningún jugador puede manipularlo a menos que alguna habilidad lo indique.

Cementerio Animal: es la donde se ubican las cartas que salgan del Juego por habilidades de cartas, Fuerzas Naturales, descartes y cartas que sean Botadas, además de los Animales qué, luego de un enfrentamiento, se haya decidido que pasen al Cementerio Animal. Es una zona pública, fuera de Juego y cualquiera de los dos jugadores puede consultar las cartas en el Cementerio Animal.

Aislamiento: es donde se pueden enviar los Animales que salgan del Juego debido a un Enfrentamiento durante la Fase de Resolución de Daño, o bien si su defensa llega a cero a causa de un enfrentamiento directo entre animales. No hay límites de Animales en la zona de Aislamiento. Es una zona pública, fuera de juego y cualquier jugador puede consultar las cartas en la zona de Aislamiento. Del mismo modo, cualquier otro tipo de carta que en su habilidad o por habilidad de otra carta, las envíe al Aislamiento, deben ser ubicadas en esta zona. Las cartas del tipo Animal, luego de pagar su coste de juego, pueden ser subidas desde el aislamiento a la mano de su dueño.

Zona de Recursos: se ubican los Recursos que se ponen en Juego o son creados, separados en una pila de hierba, una pila de presas y un espacio especial para las hierbas y/o presas de ambas clasificaciones. Es una zona pública, por lo cual, siempre debe ser visible la cantidad de Recursos pagados y disponibles.

Zona de Sigilos: en esta área se juegan los Sigilos. Se permiten máximo tres Sigilos en juego de manera simultánea para cada jugador, ya sea boca arriba o abajo, y éstos pueden ser copias de Sigilos ya jugados.

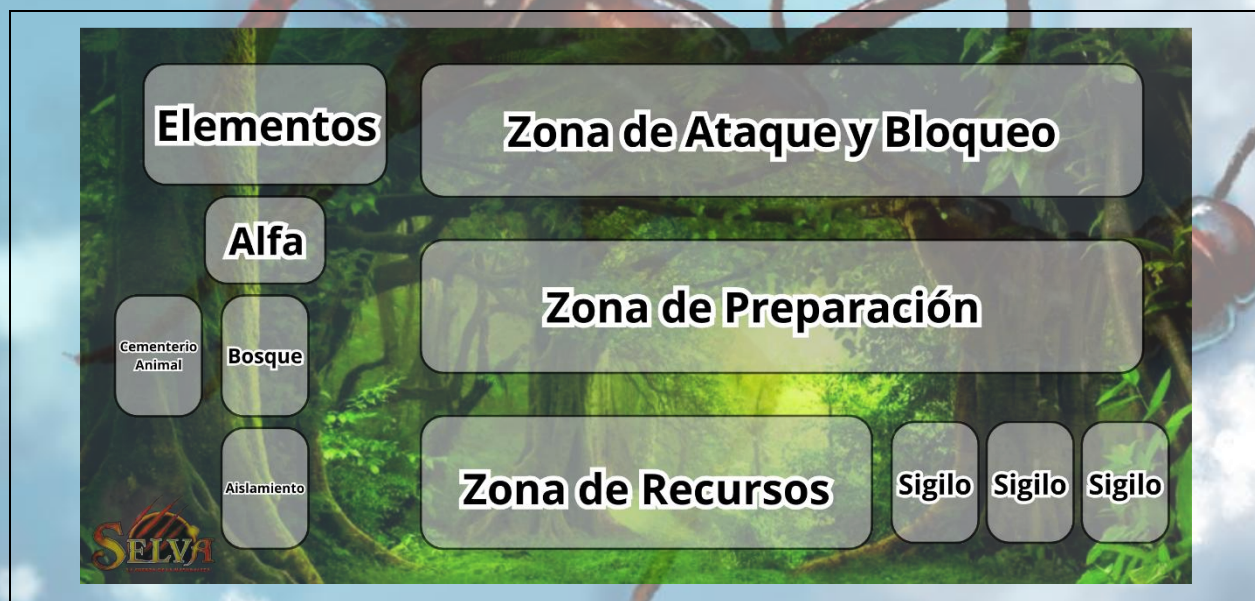
Zona de Preparación: en este lugar van los Animales que se preparan para el ataque o la defensa.

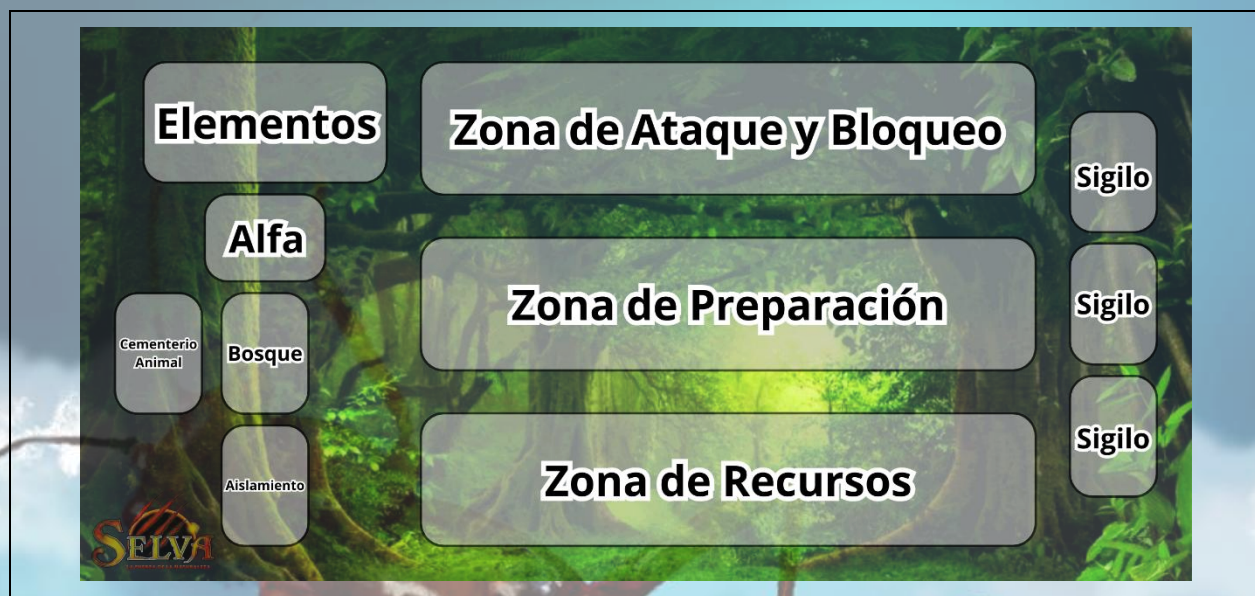
Zona de ataque o defensa: en este lugar van los Animales que se designen para atacar o defender, girados en 90° con su fuerza de ataque o defensa hacía el jugador oponente según la situación lo amerite.

Zona de Elementos: ubicación de los Elementos que se pongan en Juego.

Mano: La Mano es el conjunto de cartas que dispone el jugador para jugarlas, ponerlas en juego o enviarlas a alguna de las zonas del juego. La Mano se considera una Zona fuera del Juego y es de información privada.

Reserva: La Reserva es el conjunto de cartas que pueden ser intercambiadas en el Bosque entre partidas para apoyar la estrategia del nuevo Alfa. También pueden ser jugadas por habilidades de cartas, si esta lo especifica. El límite de cartas de la Reserva es de diez cartas como máximo. La Reserva es una sector privado, fuera del Juego, por lo cual siempre deben ser contabilizadas boca abajo cada vez que sea intervenido.





2.5 Habilidades de cartas

Hacer Objetivo

-. Las habilidades de las cartas en algunos casos permiten o requieren hacer objetivo al ser jugadas o utilizadas. Estos objetivos pueden ser cartas, habilidades, zonas del Juego, zonas fuera de Juego, entre otros y deben ser objetivos válidos, siendo asignados en el momento en que se declara la utilización de la habilidad o carta a jugar. Si no existen objetivos válidos al momento de jugar una carta o utilizar una habilidad, el efecto no se resuelve o se resuelve en la medida de lo posible.

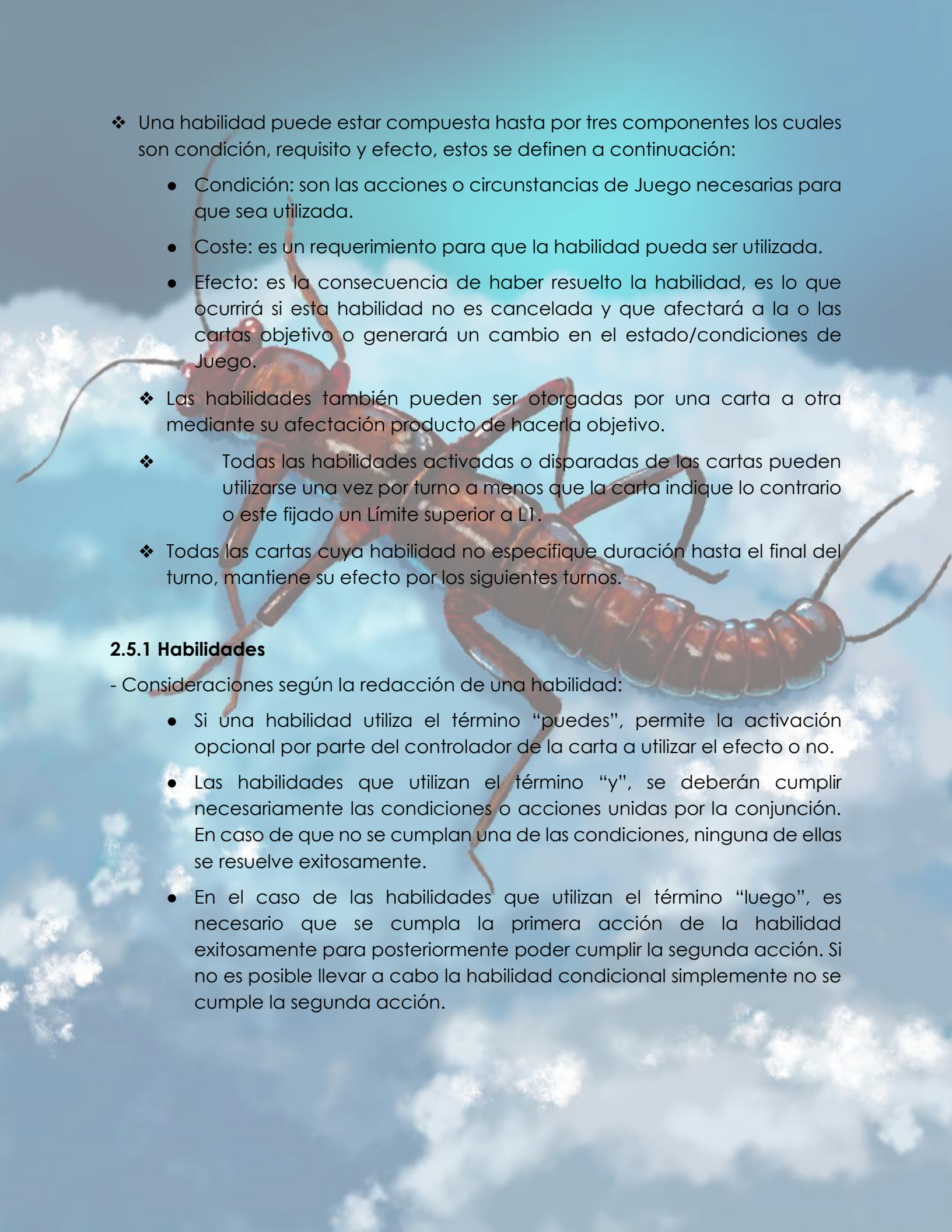
-. Previo a describir las habilidades existentes en el Juego, se presentan las siguientes definiciones según la real Academia de la Lengua Española (RAE):

Habilidad: (*Nombre femenino*) capacidad y disposición para algo.

Efecto: (*Nombre Masculino*) aquello que sigue por virtud de una causa. Resultado de una acción.

Definición y consideraciones de Habilidades:

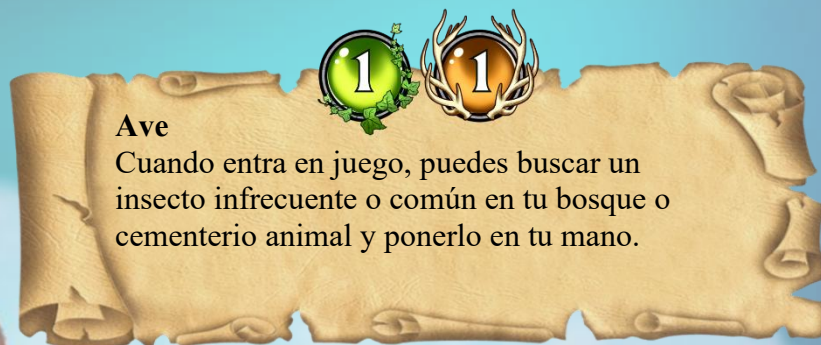
- ❖ Una habilidad es la capacidad de una carta para afectar otras cartas o las condiciones del Juego.
- ❖ Un efecto es la acción producida por una habilidad resuelta.
- ❖ La habilidad o habilidades de una carta están definidas en su cuadro de texto y se resuelven en su totalidad o en la medida de lo posibles conforme a las condiciones dadas del Juego y en conformidad al reglamento.

- 
- ❖ Una habilidad puede estar compuesta hasta por tres componentes los cuales son condición, requisito y efecto, estos se definen a continuación:
 - Condición: son las acciones o circunstancias de Juego necesarias para que sea utilizada.
 - Coste: es un requerimiento para que la habilidad pueda ser utilizada.
 - Efecto: es la consecuencia de haber resuelto la habilidad, es lo que ocurrirá si esta habilidad no es cancelada y que afectará a la o las cartas objetivo o generará un cambio en el estado/condiciones de Juego.
 - ❖ Las habilidades también pueden ser otorgadas por una carta a otra mediante su afectación producto de hacerla objetivo.
 - ❖ Todas las habilidades activadas o disparadas de las cartas pueden utilizarse una vez por turno a menos que la carta indique lo contrario o este fijado un Límite superior a L1.
 - ❖ Todas las cartas cuya habilidad no especifique duración hasta el final del turno, mantiene su efecto por los siguientes turnos.

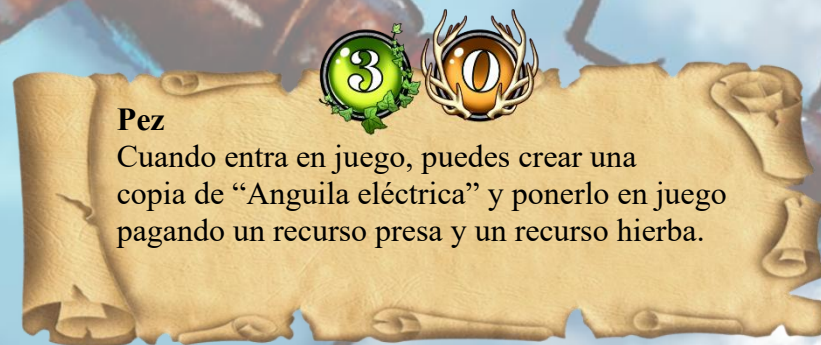
2.5.1 Habilidades

- Consideraciones según la redacción de una habilidad:

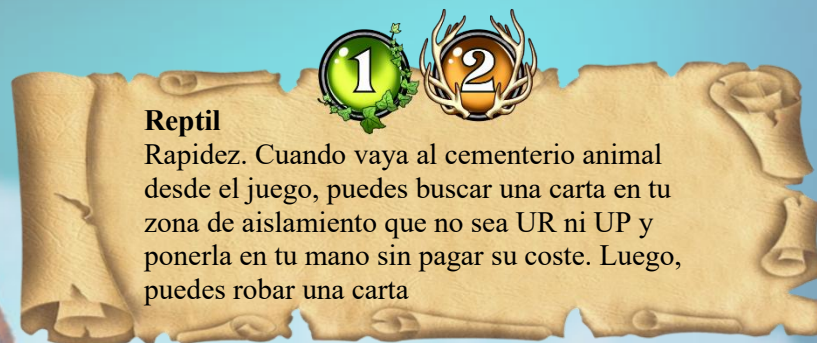
- Si una habilidad utiliza el término “puedes”, permite la activación opcional por parte del controlador de la carta a utilizar el efecto o no.
- Las habilidades que utilizan el término “y”, se deberán cumplir necesariamente las condiciones o acciones unidas por la conjunción. En caso de que no se cumplan una de las condiciones, ninguna de ellas se resuelve exitosamente.
- En el caso de las habilidades que utilizan el término “luego”, es necesario que se cumpla la primera acción de la habilidad exitosamente para posteriormente poder cumplir la segunda acción. Si no es posible llevar a cabo la habilidad condicional simplemente no se cumple la segunda acción.



-. Para habilidades con el término “y”, se deberán cumplir necesariamente todas las condiciones o habilidades unidas por la conjunción. En caso contrario, la carta puede entrar en Juego, pero no cumple su habilidad.



-. El término “luego”: es utilizado para dividir dos habilidades donde la primera es una condición para que se pueda cumplir la segunda, vale decir, si no se cumple la primera no se puede cumplir la segunda habilidad.



- Para utilizar una habilidad o Fuerza Natural se deben cumplir:

- ❖ Las condiciones estipuladas en la carta.
- ❖ Pagar los costes correspondientes si los tuviese.
- ❖ Elegir objetivos. Si no hay objetivo válido simplemente la habilidad no se efectúa.

2.5.2 Utilizar habilidades

- En general, para utilizar la habilidad de una carta, se debe:

1. Declarar la utilización de la habilidad, seleccionar los objetivos en caso de ser requeridos, verificar que se cumplan las condiciones y seleccionar el efecto en caso de que exista más de uno.
2. Pagar los costes de la utilización de la habilidad si los requiere.
3. Se disparan y resuelven las habilidades disparadas que puedan verse activadas por la utilización de la habilidad, teniendo prioridad el jugador activo.
4. El jugador oponente, no activo, podrá jugar una carta "En respuesta", cancelación o prevención. Luego, podrá responder el jugador activo. De esta forma y de manera intercalada cada jugador puede utilizar UNA carta en respuesta a la del otro jugador.
5. Si la habilidad utilizada no fue cancelada, se resuelve finalmente, alterando el estado de juego.

- En caso de que existan múltiples habilidades disparadas al mismo tiempo, el jugador activo debe declarar cuales utilizará y en que orden. Luego, el oponente puede declarar cuales habilidades disparadas utilizara y en qué orden.

2.5.3 Habilidades continuas

Son habilidades que poseen un efecto continuo, siendo que la carta que ocasiona el efecto, este o no dentro del Juego y cuyo efecto estará vigente mientras las cartas afectadas permanezcan en Juego.

Definición: Continuo (Adjetivo): Que dura, obra, se hace o se extiende sin interrupción.

Definición y consideraciones Habilidades Continuas:

- Son aquellas habilidades cuyo efecto es constante y que se mantiene mientras se cumplan las condiciones necesarias para que así sea.
- Para que el efecto de una habilidad continua permanezca y afecte el estado de Juego o las cartas objetivo, se debe chequear si las condiciones se han mantenido cada vez que se produzca un cambio en el estado de Juego.



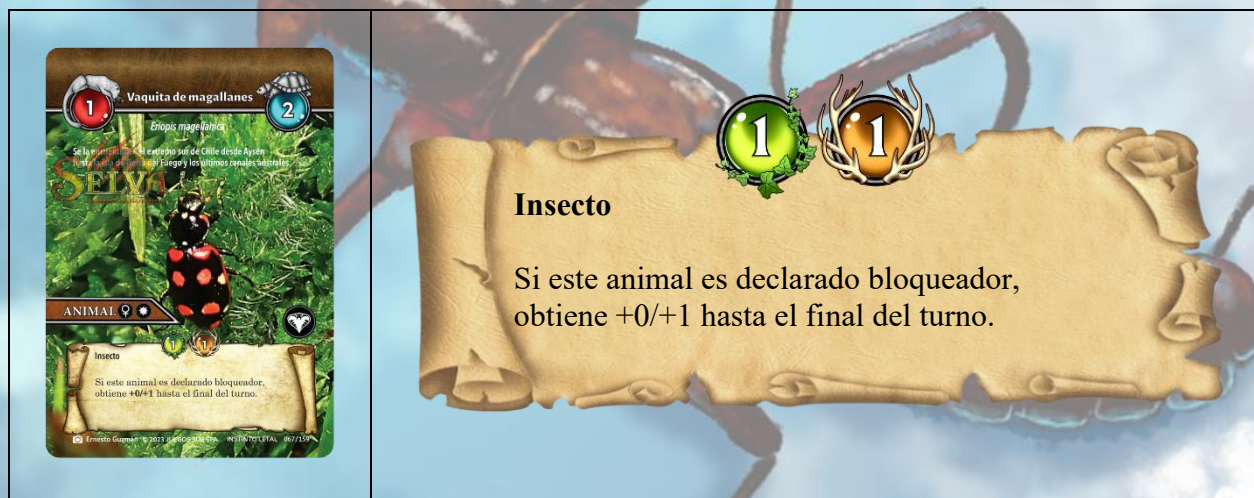
2.5.4 Habilidad disparada

- Son habilidades cuyo efecto no depende directamente de una decisión del controlador, si no que, al cumplirse una condición o evento específico en el Juego esta se hace efectiva, es decir, solo basta que se dé la condición o evento disparador para que la habilidad cumpla su efecto. Las habilidades disparadas que contengan la palabra "puedes", siguen siendo involuntarias, solo que el controlador puede decidir utilizarla o no.

- El efecto de una habilidad disparada termina según lo especifique la carta. En caso de omisión y que su efecto no haya terminado inmediatamente al cumplir la habilidad, ésta termina en la fase de retirada.

Definición y consideraciones Habilidades disparadas:

- Las Habilidades disparadas son aquellas que se ejecutan cuando se cumple una condición de Juego disparadora y que no dependen directamente del controlador, si no que al cumplirse una condición de Juego o acción específica.
- Los efectos de habilidades disparadas se resuelven en su zona de destino, sin embargo, la habilidad se dispara desde su origen. En consecuencia, las habilidades disparadas se pueden cancelar en respuesta a su utilización.
- Una habilidad disparada cancelada no resuelve su efecto y los costes asociados a su utilización se consideran pagados.



2.5.5 Habilidad activada

- Son habilidades cuyo efecto inicia por voluntad del controlador.
- El efecto de una habilidad activada termina según lo especifique la carta. En caso de que la carta no lo especifique el efecto es permanente.

Definición: Activar: (Verbo Transitivo): Hacer que se ponga en funcionamiento.

Definición y consideraciones Habilidades activadas:

- Las Habilidades activadas son aquellas cuyo efecto inicia por voluntad del controlador manifestada previo pago de su coste o condición de Juego necesarias para su utilización.
- Una habilidad activada puede ser cancelada. En este caso su efecto no se resuelve y los costes asociados a su utilización se consideran pagados.

	Reptil Puedes botar dos cartas para que este animal obtenga +2/+0 hasta el final del turno. L1.
--	--

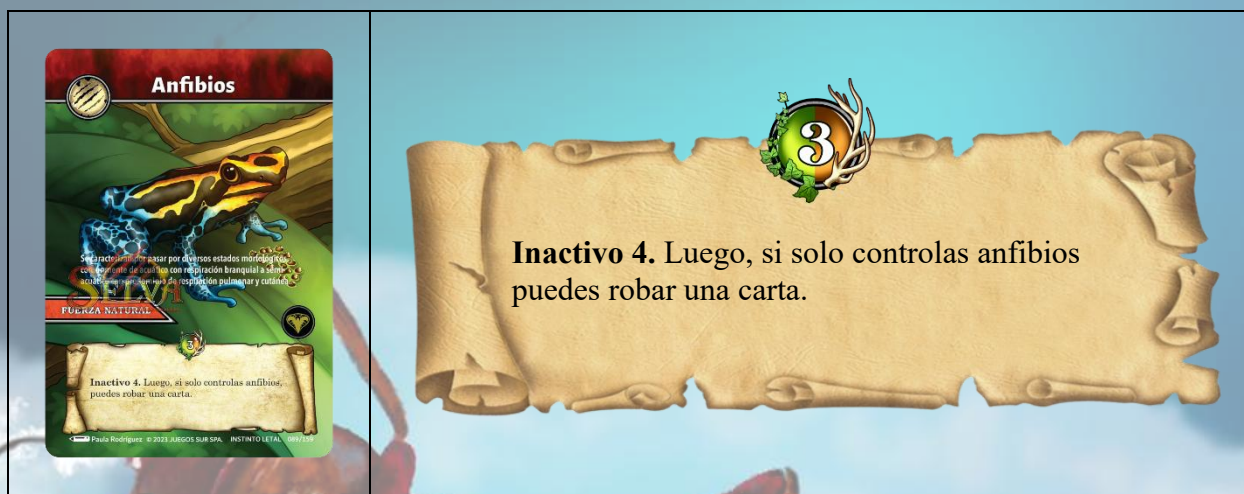
2.5.6 Habilidad dirigida

-. Habilidad dirigida es aquella que se debe hacer objetivo la o las cartas o zonas dentro o fuera de Juego que serán afectadas con la habilidad jugada que es dirigida.

	Pez Acecho. Cuando entra en juego, arrasa un animal oponente.
--	--

2.5.7 Habilidad indirecta

-. Es aquella habilidad que no especifica la o las cartas que serán objetivo y afectadas.



2.5.8 Habilidad especial

Las habilidades especiales son aquellas que poseen un atributo propio de la carta, adicionalmente se identifican por poseer un texto en fuente negrita. Estas habilidades no pueden ser objetivo de cancelaciones.

Acecho: puede ser jugada en cualquier acción o fase del Juego. Las cartas con Acecho tienen prioridad de resolverse antes que una carta jugada y se antepone su resolución a las condiciones de juego que esta genere independiente del tipo de habilidad que esta posea. Cuando se juega una carta con Acecho sobre otra carta con Acecho, se resuelve las habilidades del último Acecho jugado, en primera instancia y posteriormente la habilidad de la carta jugada previa al primer Acecho en la medida de lo posible.

Ejemplo 1:

- Jugador A en su fase de preparación, paga los costes para poner en juego un Lagarto Chileno.
- Jugador B anuncia que jugará una carta con Acecho ante la entrada en juego del Lagarto Chileno, paga los costes y juega Rana Toro la cual por su habilidad otorgaría Inactivo 1 al Lagarto Chileno y el Alfa del Jugador B ganaría 4 puntos de vida.
- Ante esto el jugador A anuncia que jugará una carta con Acecho, paga los costes y juega la carta Tiburón Blanco la cual por su habilidad Arrasa a la Rana Toro y está es enviada al Cementerio Animal sin cumplirse su habilidad. Por lo tanto, Lagarto Chileno entra en juego sin ser afectado por ninguna habilidad.

En este ejemplo se resolvió primero la habilidad del segundo Acecho por sobre el primero, arrasando la carta y impidiendo que se cumpla su habilidad.

Ejemplo 2:

-. Jugador A en su fase de preparación, paga los costes para poner en juego un Lagarto Chileno.

-. Jugador B anuncia que jugará una carta con Acecho ante la entrada en juego del Lagarto Chileno, paga los costes y juega Mantis Gayi la cual por su habilidad Arrasaría al Lagarto Chileno y generaría la condición de juego que al oponente le costaría un recurso adicional jugar Fuerzas Naturales.

-. Ante esto el jugador A anuncia que jugará una carta con Acecho, paga los costes y juega la carta de Fuerza Natural Nido de Serpiente la cual por su habilidad haría que una carta en juego pierda su habilidad. Por regla de resolución de los Acechos, se debe resolver en primer lugar Nido de Serpientes, sin importar el tipo de habilidad que posea Mantis la cual está a la espera de que se resuelva el segundo Acecho, para luego resolver el primer Acecho si es posible. Nido hace su efecto sobre la carta objetivo y Mantis queda en juego, pero sin habilidad. Ante esto el Lagarto Chileno entra en juego y no fue arrasado por Mantis.

Confrontación: si el Animal es declarado atacante permite a su controlador decidir que Animal oponente lo bloquea.

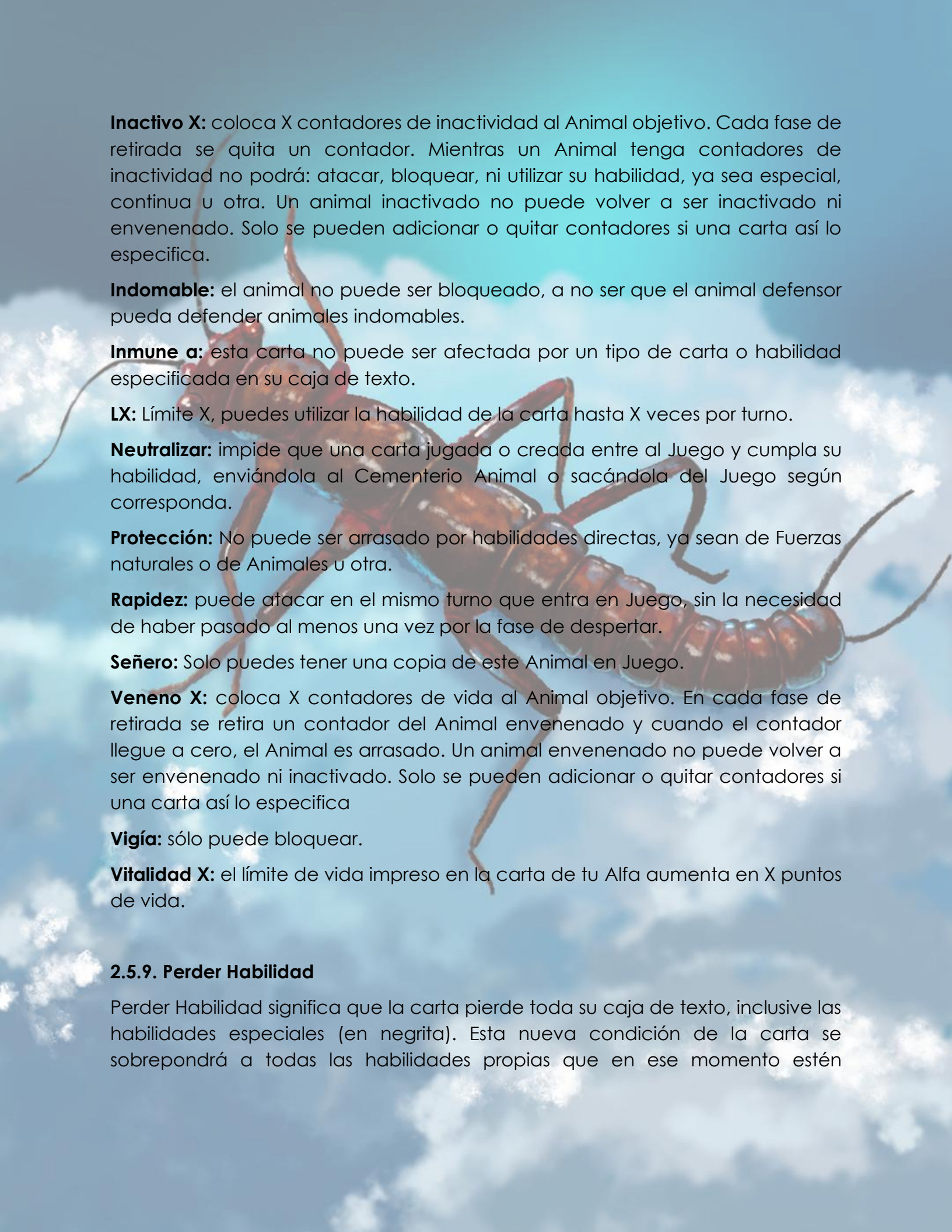
Defender: cuando defiende, daña con su fuerza de ataque al Animal bloqueado. No se considera penalización en la fuerza de ataque día y noche por parte del Animal defensor.

Depredar: Cuando entra en juego, lanza un dado: Si el resultado es par, otorga -1/-1 hasta dos animales oponentes. Si el resultado es impar, otorga -1/-1 hasta un animal oponente.

Embestida: Cuando entra y/o sale del juego, el Alfa oponente pierde X puntos de vida donde X es el número de Embestida que posee el animal. El jugador oponente puede botar X número de cartas de su bosque donde X es el número de Embestida del animal, para prevenir el daño a su Alfa.

Ecolocalización X: cuando entra en Juego, puedes mirar X cantidad de cartas superiores de tu Bosque y ordenarlas.

Frenar: Al bloquear, si hay daño restante, éste no pasa al Alfa.



Inactivo X: coloca X contadores de inactividad al Animal objetivo. Cada fase de retirada se quita un contador. Mientras un Animal tenga contadores de inactividad no podrá: atacar, bloquear, ni utilizar su habilidad, ya sea especial, continua u otra. Un animal inactivado no puede volver a ser inactivado ni envenenado. Solo se pueden adicionar o quitar contadores si una carta así lo especifica.

Indomable: el animal no puede ser bloqueado, a no ser que el animal defensor pueda defender animales indomables.

Inmune a: esta carta no puede ser afectada por un tipo de carta o habilidad especificada en su caja de texto.

LX: Límite X, puedes utilizar la habilidad de la carta hasta X veces por turno.

Neutralizar: impide que una carta jugada o creada entre al Juego y cumpla su habilidad, enviándola al Cementerio Animal o sacándola del Juego según corresponda.

Protección: No puede ser arrasado por habilidades directas, ya sean de Fuerzas naturales o de Animales u otra.

Rapidez: puede atacar en el mismo turno que entra en Juego, sin la necesidad de haber pasado al menos una vez por la fase de despertar.

Señero: Solo puedes tener una copia de este Animal en Juego.

Veneno X: coloca X contadores de vida al Animal objetivo. En cada fase de retirada se retira un contador del Animal envenenado y cuando el contador llegue a cero, el Animal es arrasado. Un animal envenenado no puede volver a ser envenenado ni inactivado. Solo se pueden adicionar o quitar contadores si una carta así lo especifica

Vigía: sólo puede bloquear.

Vitalidad X: el límite de vida impreso en la carta de tu Alfa aumenta en X puntos de vida.

2.5.9. Perder Habilidad

Perder Habilidad significa que la carta pierde toda su caja de texto, inclusive las habilidades especiales (en negrita). Esta nueva condición de la carta se superpondrá a todas las habilidades propias que en ese momento estén

afectándola. No obstante, podrá ganar habilidades posteriormente según el orden en que se jueguen/utilicen cartas que le otorguen habilidades.

2.5.10. 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, ante su evento disparador, y en el caso de las activadas ante su activación, no resolviéndose 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.

3. Jugar Selva

3.1. Consideraciones previas al Juego

3.1.1. Jugar una carta

- Jugar una carta es la acción de pagar su coste independiente a que está entre en Juego o logre resolver su efecto. Si el efecto este compuesto por varias acciones, estas se deben resolver paso por paso según lo descrito en la caja de texto de la carta (habilidad), respetando los Elementos que la componen y las consideraciones para su resolución paso a paso.
- Si una carta permite jugar otra desde cualquier otra zona, esta debe cumplir los mismos pasos para ser jugada.
- Jugar una carta considera los siguientes pasos:
 - Se declara que se jugara la carta, seleccionando los objetivos de ser necesario y se elige el efecto a resolver en caso de ser necesario.

- Se reducen o suman los costes adicionales de ser necesario y se paga el coste final resultante. En este paso la carta se considera jugada. Se disparan las habilidades del jugador activo, luego se disparan las habilidades del jugador oponente si es que hubiese.
- El jugador oponente, puede jugar habilidades “en respuesta”.
- Se intenta resolver la habilidad de la carta jugada, respetando las consideraciones para su resolución afectando el estado de Juego.

3.1.2. Poner en Juego

- Poner en Juego es la acción de hacer que una carta fuera de la zona de Juego entre a una zona dentro del Juego.
- Las cartas puestas en Juego se consideran jugadas, por lo que pueden ser afectadas por habilidades.
- Los Recursos si bien es cierto se ponen en Juego, no se consideran jugados, por lo que no pueden ser Neutralizados.

3.2 Preparando el Juego

3.2.1 Armando el Bosque

- La cantidad mínima de cartas en el Bosque debe ser 50, llegando a un máximo de 60 cartas. Los Alfa no se cuentan entre las cartas del Bosque, son cartas adicionales.
- Cada Bosque debe contar con un mínimo de siete cartas de hierba y siete de presa.
- Se debe considerar en la construcción del Bosque y la Reserva las cantidades de copias permitidas por rareza descritas en el apartado de “**Rarezas de las Cartas**”.

3.2.2 Armando la Reserva

- Se pueden usar hasta diez cartas extra, boca abajo, que pueden ser intercambiadas en el Bosque entre partidas para apoyar la estrategia del nuevo Alfa. También pueden ser jugadas por habilidades de cartas, si esta lo especifica.

- Al intercambiar cartas de tu Reserva con tu Bosque, solamente entre partidas, se debe siempre cumplir el número de copias máximo por carta y la cantidad máxima de cartas promocionales, ultra promocionales, ultra raras y especiales, en forma conjunta entre el Bosque y la Reserva.

- La Reserva es un sector privado fuera del Juego, siempre deben ser contabilizadas cada vez que sea intervenido.

- Si se realiza cambio de un cierto número de cartas, estas deben coincidir, vale decir, cambiar tres cartas de la Reserva por tres cartas del Bosque. No es factible cambiar números dispares entre el Bosque y la Reserva, por ejemplo, queda prohibido cambiar cuatro del Bosque por tres de la Reserva. En caso de usar protectores de un color o característica particular para las cartas del Bosque, las cartas de la Reserva deben poseer protectores del mismo color y característica del Bosque.

3.2.3 Iniciando la Partida

Para cada inicio de partida en una ronda se realizan ordenadamente los siguientes pasos:

- ❖ Posicionar los Alfa en su zona del Juego, realizar la elección primer Alfa y colocar boca abajo. Se debe escoger antes de barajar el Bosque.
- ❖ Barajar aleatoriamente el Bosque. Luego es alzado o cortado por el oponente. Luego debe ser ubicado en su zona de Juego. Se permite realizar pilas o extender el Bosque siempre y cuando el jugador no tarde más de un minuto en finalizar la maniobra.
- ❖ Robar siete cartas.
- ❖ *Mulligan Selvático*: puedes decidir quedarte con esa Mano inicial o barajarla en tu Bosque, luego de que lo alce el oponente y debes robar nuevamente siete cartas. Si deseas volver a cambiar la Mano, se repite el proceso, pero se roba una carta menos, por cada vez que lo hagas. Puedes repetir este proceso hasta quedar sin cartas en la Mano inicial para jugar, luego de eso debe comenzar la partida.
- ❖ Buscar el Recurso inicial: puedes elegir hierba o presa común sin habilidad en tu Bosque y lo pones en Juego. El Recurso buscado puede ser colocado boca abajo hasta el momento de revelar el Alfa que utilizará cada jugador.

- ❖ Para definir quién comienza la primera Partida, se determina un método aleatorio. El que gana por azar decide quien inicia la partida.
- ❖ Ambos jugadores revelan sus Alfa seleccionados para dar inicio a la partida, adicionalmente si los Recursos escogidos para comenzar fueron puestos boca abajo, debe ser revelados.

3.3 Fases del turno

-. Aquel jugador que comienza el turno se considera jugador activo, mientras que la contraparte se denomina jugador pasivo, intercambiándose el rol en cada turno de la partida para respetar el orden de las jugadas.

3.3.1 Despertar

-. Es la primera fase del turno, la cual se extiende desde que el oponente finaliza su turno hasta que se roba una carta del Bosque para comenzar.

En esta fase se realizan ordenadamente los siguientes pasos:

- ❖ Enderezar Recursos y Animales en el orden que se estime conveniente.
 - ❖ Opcionalmente puedes activar sólo un Elemento que controles.
 - ❖ Robar. El jugador inicial no puede robar en su primer turno. Luego se realiza normalmente para ambos jugadores.
- . Si por olvido se roba sin enderezar Recursos o Animales, se mantienen girados. De la misma forma, si se juega una carta Animal, Recurso, Sigilo o Elemento sin robar, se salta toda la Fase de Despertar.
- . Si el jugador activo no activa u olvida activar un Elemento en Juego, una vez robada la carta para iniciar su turno, ya no podrá activar los Elementos en Juego.

3.3.2 Preparación

- . Es la segunda fase del turno, la cual se extiende desde que se roba una carta (o haber jugado una carta sin robar) hasta el instante previo la intimidación.
- . Instancia del Juego para poner en Juego las cartas del jugador activo.
- . Se puede también subir hasta dos Animales de la zona de Aislamiento a la Mano pagando su coste, en cualquier momento de la Fase de Preparación. Este límite considera solo aquellos que han sido subidos pagando su coste, no aquellos que sean subidos a la Mano del jugador por una habilidad.

- Se puede intentar poner en Juego las cartas pagando sus costes con los Recursos que tengas disponibles y en el orden que estimes conveniente, considerando que:

- ❖ Recurso: se puede colocar en Juego solamente un Recurso por turno, a menos que alguna habilidad te permita poner en Juego otro Recurso.
- ❖ Sigilo: se juega boca abajo en mesa sin mencionar el nombre de la carta.
- ❖ Animal: debes cumplir primero las condiciones, si las tiene.
- ❖ Elemento: cuando es jugado, se puede activar su habilidad inmediatamente. Siempre y cuando no se haya activado un Elemento en la fase de Despertar.

3.3.3 Enfrentamiento

- Es la tercera fase del Juego, la cual se extiende desde la intimidación hasta el instante previo a la asignación de daño.

- Se compone de la Intimidación y la Contienda, se describen los pasos de cada componente a continuación.

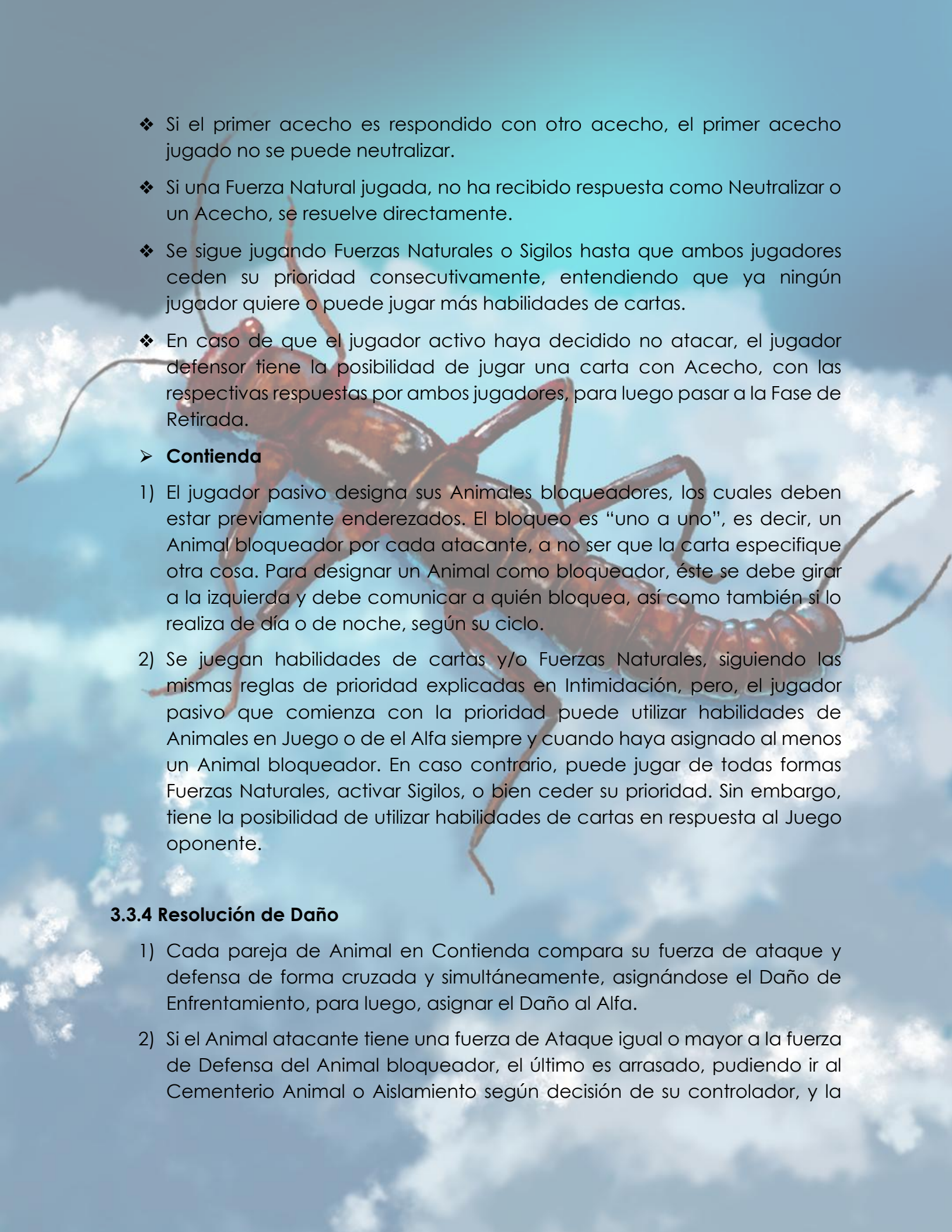
➤ Intimidación

1). El jugador activo decide los Animales enderezados que atacarán al Alfa oponente girándolos 90° hacia la derecha. El jugador activo debe ordenar los Animales que atacarán de día y de noche respectivamente, a fin de poder simplificar visualmente el ataque de cara al jugador pasivo, considerando siempre si el Animal es Diurno o Nocturno. Un Animal que no ha pasado al menos por una Fase de Retirada no puede atacar, a menos que alguna habilidad lo permita. Este paso es opcional, podría también decidir no atacar.

2). En caso de que el jugador activo haya decidido no atacar, el jugador defensor tiene la posibilidad de jugar una carta con Acecho, con las respectivas respuestas por ambos jugadores, para luego pasar a la Fase de Retirada.

3). Luego de que el jugador activo declara sus Animales atacantes, se pueden jugar solamente Fuerzas Naturales, Sigilos o cartas con Acecho. El jugador pasivo comienza con la prioridad de jugar sus cartas. Si lo desea, también puede ceder su prioridad.

- ❖ El jugador activo puede responder jugando respuestas de Neutralizar o un Acecho, entregando luego la prioridad de respuestas intercaladamente.

- 
- ❖ Si el primer acecho es respondido con otro acecho, el primer acecho jugado no se puede neutralizar.
 - ❖ Si una Fuerza Natural jugada, no ha recibido respuesta como Neutralizar o un Acecho, se resuelve directamente.
 - ❖ Se sigue jugando Fuerzas Naturales o Sigilos hasta que ambos jugadores ceden su prioridad consecutivamente, entendiendo que ya ningún jugador quiere o puede jugar más habilidades de cartas.
 - ❖ En caso de que el jugador activo haya decidido no atacar, el jugador defensor tiene la posibilidad de jugar una carta con Acecho, con las respectivas respuestas por ambos jugadores, para luego pasar a la Fase de Retirada.

➤ **Contienda**

- 1) El jugador pasivo designa sus Animales bloqueadores, los cuales deben estar previamente enderezados. El bloqueo es “uno a uno”, es decir, un Animal bloqueador por cada atacante, a no ser que la carta especifique otra cosa. Para designar un Animal como bloqueador, éste se debe girar a la izquierda y debe comunicar a quién bloquea, así como también si lo realiza de día o de noche, según su ciclo.
- 2) Se juegan habilidades de cartas y/o Fuerzas Naturales, siguiendo las mismas reglas de prioridad explicadas en Intimidación, pero, el jugador pasivo que comienza con la prioridad puede utilizar habilidades de Animales en Juego o de el Alfa siempre y cuando haya asignado al menos un Animal bloqueador. En caso contrario, puede jugar de todas formas Fuerzas Naturales, activar Sigilos, o bien ceder su prioridad. Sin embargo, tiene la posibilidad de utilizar habilidades de cartas en respuesta al Juego oponente.

3.3.4 Resolución de Daño

- 1) Cada pareja de Animal en Contienda compara su fuerza de ataque y defensa de forma cruzada y simultáneamente, asignándose el Daño de Enfrentamiento, para luego, asignar el Daño al Alfa.
- 2) Si el Animal atacante tiene una fuerza de Ataque igual o mayor a la fuerza de Defensa del Animal bloqueador, el último es arrasado, pudiendo ir al Cementerio Animal o Aislamiento según decisión de su controlador, y la

diferencia entre las fuerzas pasa como Daño al Alfa, disminuyendo su vida.

- 3) Si el Animal atacante tiene una fuerza de Ataque menor a la fuerza de Defensa del Animal bloqueador, ninguno es arrasado y no pasa Daño al Alfa.
- 4) Un Animal atacante solo recibe daño de enfrentamiento del Animal defensor, solo si este último posee la habilidad de Defender, en dicho caso, si la fuerza de ataque del Animal defensor es mayor o igual a la Fuerza de defensa del Animal atacante este último es arrasado y se va a al Aislamiento o Cementerio Animal, según decisión de su controlador. La diferencia de este enfrentamiento no pasa al Alfa de ningún jugador.
- 5) Finalmente, se pasa el daño directamente al Alfa de los Animales que no han sido bloqueados.

En suma, los pasos de una Contienda y Resolución de Daño se siguen de la siguiente forma:

1. **Emparejamiento**, entre animales atacantes y defensores.
2. **Daño de enfrentamiento**, se designan los daños de enfrentamiento.
3. **Arrase**, se arrasas el animal defensor (y/o atacante en caso de que el Defensor tenga la habilidad de Defender). Si tiene habilidad de salida de juego, se debe resolver.
4. **Daño al Alfa**, la diferencia entre la defensa del animal defensor y el atacante se quita de los puntos de vida del Alfa.
5. **Siguiente emparejamiento**, se sigue con el siguiente enfrentamiento.

3.3.5 Retirada

Es la quinta fase del turno, que comienza luego de la resolución de daño y concluye cuando el jugador activo declara fin de su turno.

- ❖ Se activan las habilidades que especifiquen su efecto al fin del turno, como Veneno o Inactivo.
- ❖ Terminan todos los efectos activados hasta el final turno, a menos que alguna habilidad indique lo contrario o bien sea permanente.
- ❖ Los Animales que no fueron arrasados se recuperan del daño de

enfrentamiento.

- ❖ El jugador activo se descarta hasta tener un máximo de ocho cartas en la Mano, sin dispararse las habilidades que correspondan por este tipo de descarte. El jugador pasivo no se obliga a descartar en este paso.
- ❖ Termina el turno del jugador activo.

3.4 Finalizar la partida

- La partida termina en el momento en que alguno de los Alfa en Juego baje a cero.
- En caso de que el Bosque quede sin cartas y aún se dispongan de cartas en Mano, se continúa el Juego hasta que ambos jugadores no puedan desarrollar más jugadas, en cuyo caso gana la partida quien sea el jugador con el Alfa que haya recibido menos daño hasta finalizar la partida respecto de su vida impresa. En caso de que ambos Alfas tengan la misma diferencia de puntos de vida del inicio y el final de la partida y no se puede seguir jugando cartas o habilidades, la partida termina en empate.
- Un duelo selvático se compone de tres partidas. gana aquel jugador que obtenga la victoria en dos partidas. Solo en un caso específico en que hay una partida empatada y además cada jugador gana una partida, entonces se considera como una ronda con empate.
- Antes de comenzar la siguiente partida, cada jugador puede intercambiar igual número de cartas entre su Reserva y su Bosque, para apoyar una nueva estrategia. Esto es opcional y queda sujeto a decisión de cada jugador. Adicionalmente cada jugador debe elegir su nuevo Alfa antes de barajar el Bosque.
- Luego, se procede a seguir los pasos descritos en "Preparando el Juego".
- Si es la segunda partida, el jugador que perdió la primera partida decide quién comienza la segunda partida.
- Si es la tercera partida, se define por un método aleatorio quien será el jugador que comience la tercera partida.

4 Glosario

Acción: es cualquier dinámica que cambie el estado del Juego (por ejemplo, enderezar, robar, jugar una carta, atacar, defender, entre otros).

Arrasar: enviar una carta en juego al Cementerio Animal.

Barajar: es la acción de manipular el Bosque para mezclar las cartas aleatoriamente. Así mismo, se puede referir a enviar alguna carta desde el Juego, Mano, Aislamiento o Cementerio al Bosque nuevamente, en cuyo caso se debe mezclar nuevamente el Bosque. Si no especifica, se baraja desde el Cementerio Animal.

Botar: enviar cartas de la parte superior del Bosque al Cementerio Animal.

Buscar: implica examinar el Bosque, luego de encontrar la carta objetivo, se debe barajar nuevamente el Bosque y debe ser alzado por el oponente. Si la carta buscada es un tipo de carta en específico, ésta deberá ser revelada al jugador oponente.

Cancelar Habilidad: La habilidad no se resuelve 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.

Condición: es un requisito a cumplir para jugar una carta o activar una habilidad, Fuerza Natural o Sigilo.

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.

Copia: son todas aquellas cartas con el mismo nombre. En caso de Animales, deben tener además el mismo género, de lo contrario no se consideran copias.

Convertir: Transformación de una carta en un tipo distinto. Al convertirse, la carta pierde por completo su tipo y atributos originales, asumiendo únicamente las características del nuevo tipo. Es decir, la carta A pasa a ser la carta B.

Considerar: Adición de un nuevo tipo de carta. La carta afectada mantiene todos sus atributos originales y suma los del nuevo tipo. Esta es una condición sumativa, por lo que la carta es A y B a la vez.

Crear: Existen cartas que crean a otras. Estas son cartas extras al Bosque y la Reserva no contándose dentro de la cantidad de cartas que los pueden constituir. Las cartas creadas son una fiel copia de la carta original, de su mismo tipo y con todos sus atributos.

Daño de enfrentamiento: daño realizado a la defensa de un Animal por alguna habilidad de carta, Fuerza Natural o comparación de fuerza de ataque y fuerza defensa entre un Animal atacante y su bloqueador. Un Animal que queda con cero o menos fuerza a la defensa por daño de enfrentamiento debido a un ataque/bloqueo se puede ir al Cementerio Animal o al Aislamiento, según estrategia del jugador. En cambio, si sale del Juego por daño de enfrentamiento debido a una habilidad o Fuerza Natural, va directo al Cementerio Animal.

Descartar: enviar cartas de la Mano al Cementerio Animal por habilidad de carta, Fuerza Natural o por exceso al final del turno del jugador activo.

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.

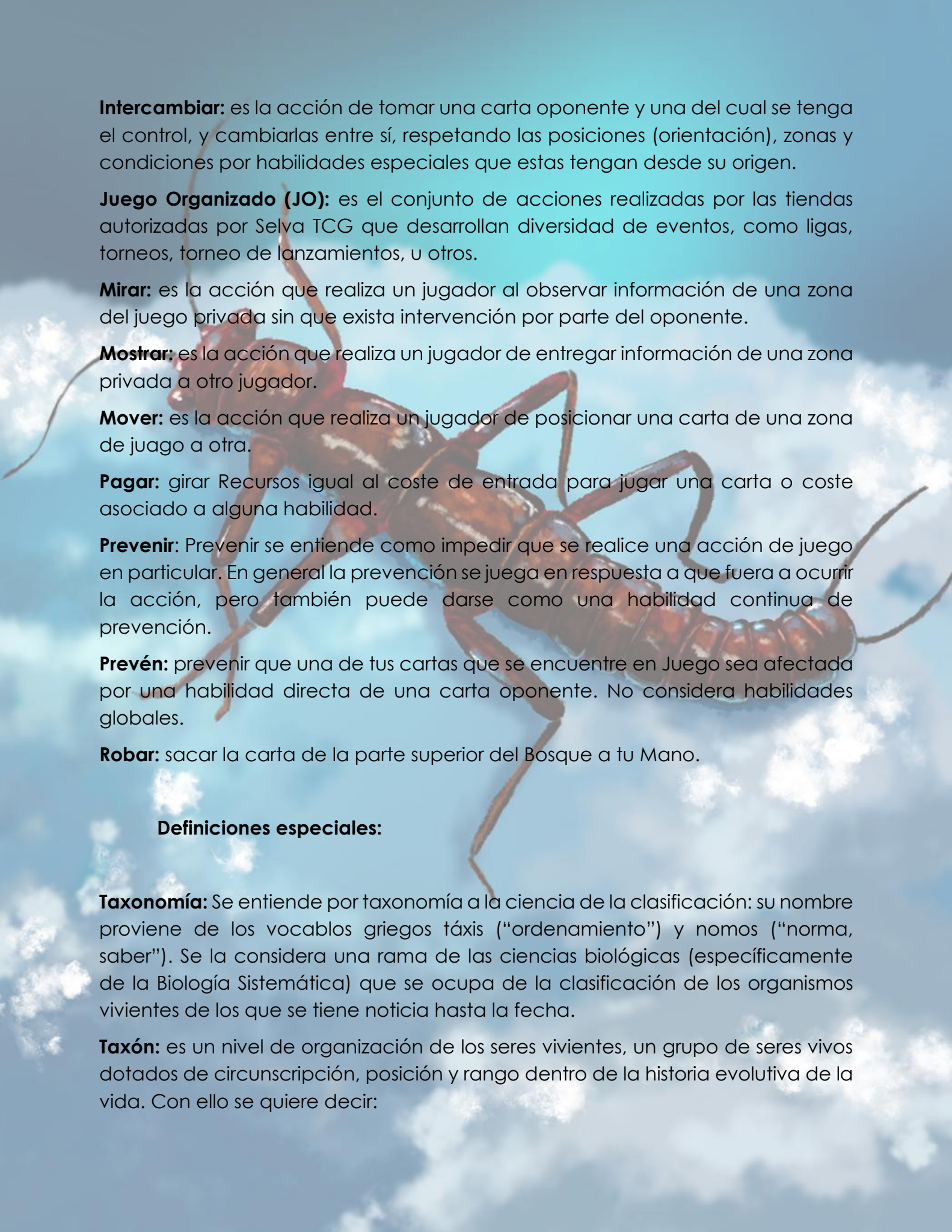
Efecto: es la acción producida por una habilidad resuelta, si esta no fue Cancelada. También es, es la acción producida por una Fuerza Natural si esta no fue Neutralizada.

Enderezar: rotar una carta en 90 °, quedando en su posición natural.

Especial: condición de la carta que la limita a una copia por Bosque.

Ganar el control: es la acción de tomar una carta de animal oponente y poner dicha carta en la zona de preparación propia, se deben considerar las condiciones en ese animal por habilidades especiales que estas tengan desde su origen. El animal del que se toma control, puede atacar si ha pasado al menos por una fase de retirada.

Girar: rotar una carta en 90 °, quedando en posición horizontal.



Intercambiar: es la acción de tomar una carta oponente y una del cual se tenga el control, y cambiarlas entre sí, respetando las posiciones (orientación), zonas y condiciones por habilidades especiales que estas tengan desde su origen.

Juego Organizado (JO): es el conjunto de acciones realizadas por las tiendas autorizadas por Selva TCG que desarrollan diversidad de eventos, como ligas, torneos, torneo de lanzamientos, u otros.

Mirar: es la acción que realiza un jugador al observar información de una zona del juego privada sin que exista intervención por parte del oponente.

Mostrar: es la acción que realiza un jugador de entregar información de una zona privada a otro jugador.

Mover: es la acción que realiza un jugador de posicionar una carta de una zona de juego a otra.

Pagar: girar Recursos igual al coste de entrada para jugar una carta o coste asociado a alguna habilidad.

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 también puede darse como una habilidad continua de prevención.

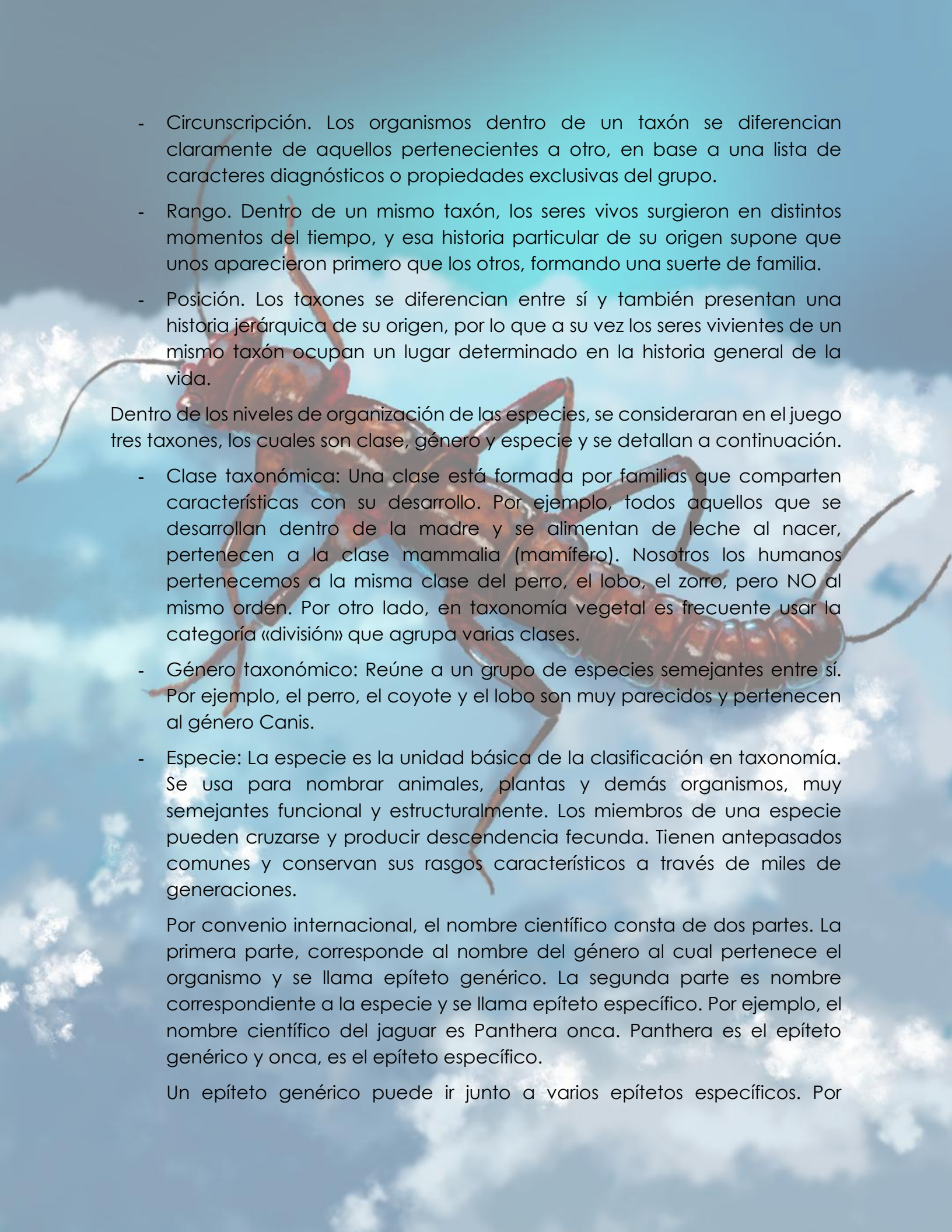
Prevén: prevenir que una de tus cartas que se encuentre en Juego sea afectada por una habilidad directa de una carta oponente. No considera habilidades globales.

Robar: sacar la carta de la parte superior del Bosque a tu Mano.

Definiciones especiales:

Taxonomía: Se entiende por taxonomía a la ciencia de la clasificación: su nombre proviene de los vocablos griegos táxis ("ordenamiento") y nomos ("norma, saber"). Se la considera una rama de las ciencias biológicas (específicamente de la Biología Sistemática) que se ocupa de la clasificación de los organismos vivos de los que se tiene noticia hasta la fecha.

Taxón: es un nivel de organización de los seres vivos, un grupo de seres vivos dotados de circunscripción, posición y rango dentro de la historia evolutiva de la vida. Con ello se quiere decir:

- 
- Circunscripción. Los organismos dentro de un taxón se diferencian claramente de aquellos pertenecientes a otro, en base a una lista de caracteres diagnósticos o propiedades exclusivas del grupo.
 - Rango. Dentro de un mismo taxón, los seres vivos surgieron en distintos momentos del tiempo, y esa historia particular de su origen supone que unos aparecieron primero que los otros, formando una suerte de familia.
 - Posición. Los taxones se diferencian entre sí y también presentan una historia jerárquica de su origen, por lo que a su vez los seres vivientes de un mismo taxón ocupan un lugar determinado en la historia general de la vida.

Dentro de los niveles de organización de las especies, se consideraran en el juego tres taxones, los cuales son clase, género y especie y se detallan a continuación.

- Clase taxonómica: Una clase está formada por familias que comparten características con su desarrollo. Por ejemplo, todos aquellos que se desarrollan dentro de la madre y se alimentan de leche al nacer, pertenecen a la clase mammalia (mamífero). Nosotros los humanos pertenecemos a la misma clase del perro, el lobo, el zorro, pero NO al mismo orden. Por otro lado, en taxonomía vegetal es frecuente usar la categoría «división» que agrupa varias clases.
- Género taxonómico: Reúne a un grupo de especies semejantes entre sí. Por ejemplo, el perro, el coyote y el lobo son muy parecidos y pertenecen al género Canis.
- Especie: La especie es la unidad básica de la clasificación en taxonomía. Se usa para nombrar animales, plantas y demás organismos, muy semejantes funcional y estructuralmente. Los miembros de una especie pueden cruzarse y producir descendencia fecunda. Tienen antepasados comunes y conservan sus rasgos característicos a través de miles de generaciones.

Por convenio internacional, el nombre científico consta de dos partes. La primera parte, corresponde al nombre del género al cual pertenece el organismo y se llama epíteto genérico. La segunda parte es nombre correspondiente a la especie y se llama epíteto específico. Por ejemplo, el nombre científico del jaguar es Panthera onca. Panthera es el epíteto genérico y onca, es el epíteto específico.

Un epíteto genérico puede ir junto a varios epítetos específicos. Por

ejemplo, lobo (*Canis lupus*) o coyote (*Canis latrans*). Un detalle importante: el epíteto genérico se escribe con mayúscula y el específico con minúscula.

5. Anexos

Para aclaraciones de habilidades de cartas e interacciones entre estas el documento oficial será: **“Respuestas a Preguntas Frecuentes (RPF)”**, anexo que formará parte constitutiva de este reglamento.

Fecha de Actualización	Elaboración y Redacción	Revisión y Aprobación
01 / 07 / 2026	Sebastian Vega R.	Segundo Almonacid A.
01 / 11 / 2025	Julio Caro A. Diego Sanchez F. Sebastian Vega R.	Segundo Almonacid A.
30 / 12 / 2024	Cristian Arce S. Julio Caro A. Diego Sanchez F. Sebastian Vega R.	Segundo Almonacid A.

