

GUÍA OFICIAL

Manual de Mythenor

Todo para jugar, fusionar y ganar: las reglas del duelo, los modos, la progresión y la economía, con las cartas de verdad.

MYTHENOR.COM · ESPAÑOL

Índice

Primeros pasos

01 Bienvenido a MYTHENOR

02 Tu primer duelo

03 La pantalla del juego

Reglas del duelo

04 Anatomía de la carta

05 La mesa y el turno

06 Invocar, posiciones y cartas boca abajo

07 Batalla

08 Constelaciones

09 Fusión

10 Magias, trampas, equipos, campos y rituales

11 Fin del duelo, calificación y reloj

Cartas y mazos

12 Colección, mazos y Códice

Modos de juego

13 Campaña y Duelo libre

14 Desafío del Día

15 Modo Leyenda

16 Travesía de los Mitos

17 PvP: Clasificatoria, Casual y Desafío a un amigo

18 Torneos

Progresión

19 Rangos

20 Pase de temporada

21 Misiones y Regalo diario

Economía y tienda

22 Monedas y dónde ganarlas

23 Sobres

24 Vitrina, polvo e intercambios

25 Tienda: gemas, cosméticos y personajes

26 Salón de los Mitos

Cuenta y seguridad

27 Cuenta, configuración y accesibilidad

28 Privacidad, juego limpio y seguridad

29 Multijugador social

Referencia

30 Glosario

31 Preguntas frecuentes

32 Apéndices

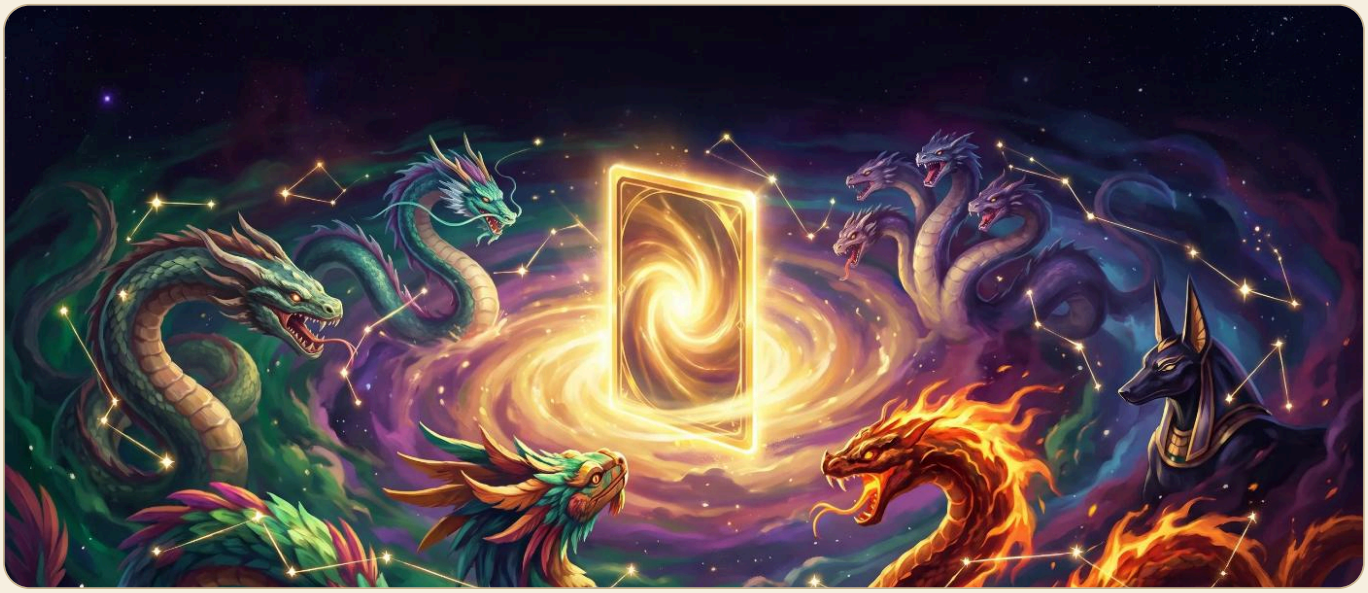
PARTE 1 · PRIMEROS PASOS · CAPÍTULO 1

Bienvenido a MYTHENOR

Un juego de duelos de cartas donde fusionas monstruos de seis mitologías directo desde la mano.

✦ EN RESUMEN

- MYTHENOR tiene **720** cartas de seis mitologías; armas un mazo, fusionas monstruos y duelas.
- Cada duelo termina cuando la Vida de alguien llega a cero, o por mazo vacío, rendición o tiempo.
- Este manual te lleva del primer duelo a las tablas completas; empieza por el capítulo 2.



Qué es MYTHENOR

MYTHENOR es un juego de cartas para dos personas. Cada una lleva un mazo de **40** cartas, empieza con **8.000** puntos de Vida e intenta dejar en cero la Vida de la otra. Las cartas son criaturas, magias, trampas y reliquias sacadas de mitos de todo el mundo.

El juego tiene un truco propio: la **fusión**. En lugar de esperar a que salga una carta fuerte, juntas dos o tres cartas de la mano, en el orden que elijas, y nace un monstruo nuevo, más fuerte que los materiales. Buena parte de la gracia de MYTHENOR está en descubrir qué cartas se fusionan en qué.

Juegas contra duelistas de la computadora en la **Campaña**, contra otras personas en la **Clasificatoria** y en el **Casual**, y hay además modos de práctica y desafío: el Desafío del Día, el Modo Leyenda, la Travesía de los Mitos y los Torneos.

Las seis mitologías

Las **720** cartas se reparten en seis mitologías, con **120** cartas cada una. Cada mitología tiene una región en la Campaña y un Guardián al final.

Región	Mitología	Guardián
Fiordo de Yggdrasil	Nórdica	Freydís, Guardiana de Yggdrasil
Egeo de los Héroes	Griega	Aristeia, Campeona del Olimpo
Archipiélago de los Kami	Japonesa	Kaguya, Guardiana del Torii
Valle del Quinto Sol	Azteca	Itzel, Guardiana del Quinto Sol
Necrópolis de Obsidiana	Egipcia	Merytamun, la Última Centinela
Corazón de la Selva	Tupí	Jaci-Miri, la Centinela de la Selva

Los monstruos de todas las mitologías pueden estar en el mismo mazo, y ahí es donde las fusiones se ponen interesantes: los materiales de una mitología pueden generar un monstruo de otra, como en el ejemplo del capítulo Tu primer duelo.

El objetivo del juego

- En el **duelo**: dejar en cero la Vida del oponente. También vale ganar porque al oponente se le acaba el mazo, porque se rinde o porque se le acaba el tiempo.
- En la **jornada**: vencer las seis regiones de la Campaña y al villano final, Kaelmyr, el Devorador de Panteones; completar la colección de **720** cartas y el Libro de Fusiones de **90** recetas.
- En la **carrera**: subir los **60** Rangos y, si quieres competir, las ligas de la Clasificatoria.

Idiomas

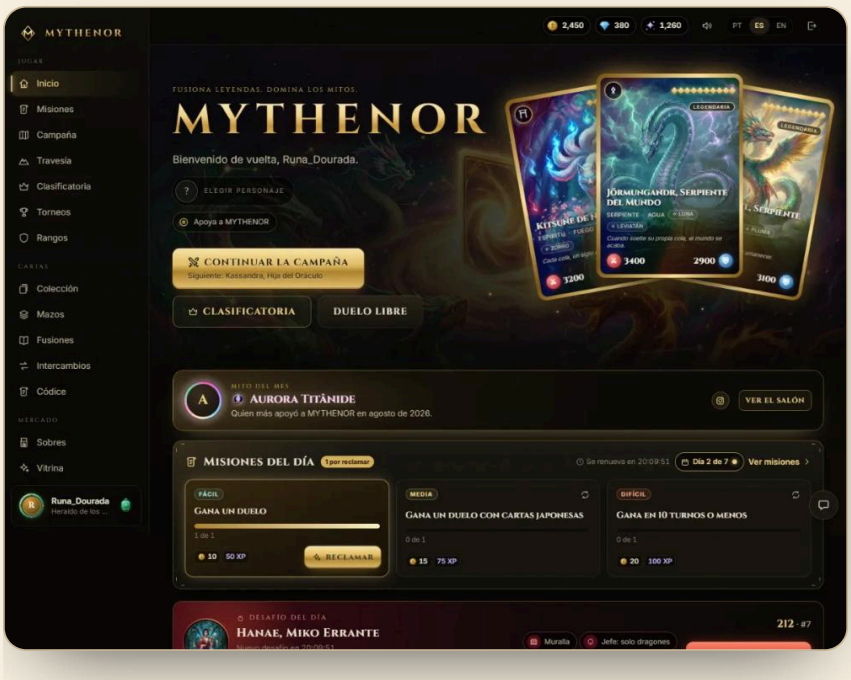
El juego y este manual existen en portugués de Brasil, español latinoamericano e inglés. Cambia el idioma en Configuración o con el selector en la parte de arriba de esta página; se mantienen el capítulo y el ancla donde estás.

Cómo leer este manual

El manual tiene tres caminos, y puedes pasar de uno a otro cuando quieras:

- **Nunca he jugado**: lee el capítulo Tu primer duelo. En dos minutos estás jugando.
- **Ya sé lo básico**: las reglas completas están en los capítulos La mesa y el turno a Fin del duelo, calificación y reloj.
- **Quiero la referencia**: tablas, Glosario y Preguntas frecuentes al final.

Las cajas de colores ayudan a encontrar lo importante: **En resumen** al comienzo de cada capítulo, **Atención** para las reglas que pillan a quien empieza, **Números** para los valores exactos y **Consejo de maestro** al final. Toda carta citada lleva al Códice de los Mitos, la enciclopedia del juego.



✦ Consejo de maestro

No intentes leerlo todo de una vez. Juega el primer duelo, vuelve aquí cuando surja una duda y usa el buscador de la portada del manual.



PARTE 1 · PRIMEROS PASOS · CAPÍTULO 2

Tu primer duelo

De cero a tu primer duelo ganado en siete pasos cortos. Son unos dos minutos de lectura.

✦ En resumen

- Entra como invitado, abre la Campaña y elige al primer duelista de cualquier región.
- En tu turno: una jugada de la mano, los ataques y “Terminar turno”. Quien empieza no ataca en el turno 1.
- Tu mejor arma es la fusión: toca dos cartas de la mano, en orden, y luego “Fusionar”.

Siete pasos hasta la primera victoria

1 Entra al juego

Toca **Jugar como invitado** y la cuenta nace al instante, sin correo. Si prefieres, usa **Entrar con correo**: escribes tu correo y entras con la contraseña o con un código de **6** dígitos enviado al correo. Como invitado puedes guardar todo después, entrando con un correo nuevo.

2 Mira qué ya es tuyo

Tu cuenta empieza con el **Mazo inicial** de **40** cartas, **3** **Sobres de Bienvenida** para abrir en los primeros **7** días y **2** sobres gratis ya listos. No necesitas armar nada para el primer duelo.

3 Abre la Campaña

En el menú, toca **Campaña**. Las seis regiones están abiertas desde el comienzo: elige cualquiera y toca al primer duelista. Es un Aprendiz, hecho para que aprendas.

4 Lee la mesa en 20 segundos

Cada lado empieza con **8.000** de Vida y **5** cartas en la mano. Hay **5** zonas para monstruos y **5** para magias y trampas de cada lado. El dibujo de abajo muestra dónde está cada cosa.

5

Juega tu turno

En tu turno robas hasta tener **5** cartas, haces **una jugada de la mano** (una carta o una fusión), atacas con tus monstruos y tocas **Terminar turno**. Quien empieza el duelo no puede atacar en el turno 1; el otro lado ya puede atacar en el turno 2.

6

Haz tu primera fusión

Toca dos cartas de la mano, en orden, y luego **Fusionar**. El ejemplo de más abajo usa cartas de tu Mazo inicial.

7

Gana y colecciona

Deja en cero la Vida del oponente. Recibes una **calificación** (de S a D), **oro** según la calificación y, en la primera victoria contra cada duelista, una **carta** sorteada.

El primer duelo es guiado

En el **primer duelo de tu cuenta**, cuando es en la Campaña, unos globos te explican tu primer turno paso a paso, en el momento en que pasa cada cosa: qué tocar y qué provoca. La guía empieza sola, sin botón que tocar, y en los pasos que piden un toque una **manito** 👆 señala el lugar. Cada globo avanza cuando haces lo que te pide, y **Saltar guía** termina la explicación cuando quieras. Aparece solo en ese duelo. En él, el rival empieza con solo **2.000 de Vida** (tú tienes la Vida normal), así que la victoria llega en pocos turnos.

En tu **primer turno** de ese duelo, una tarjeta **Sugerencia del entrenador** muestra la mejor jugada antes de que elijas: las dos cartas de la fusión, el monstruo que forman y su ATK ("Junta A con B → C, 1950 de ATK. Más fuerte que el monstruo de tu rival (1550)."), y una manito toca las cartas en orden. **Usar sugerencia** solo **selecciona** las cartas por ti; quien toca **Fusionar** eres tú. **No, gracias** cierra la tarjeta y juegas a tu manera. Cuando tu monstruo entra, llega la sugerencia de ataque, con los números de la batalla (a quién destruye y cuánta Vida quita). Las sugerencias usan solo lo que puedes ver: tu mano, la mesa y los monstruos del rival boca arriba, nunca su mano ni las cartas boca abajo. El globo final lleva al capítulo Fusión para estudiar combinaciones.

La tarjeta vuelve en tus turnos siguientes de ese duelo, hasta que completes **3** turnos tuyos (contando el primero). Al empezar el turno sugiere la mejor jugada de la mano (una fusión o una carta); después de que juegas, la sugerencia de ataque. **Usar sugerencia** y **No, gracias** funcionan igual, y si eliges otra carta la tarjeta se quita del medio. Cuando no hay una jugada que valga la pena sugerir, simplemente no aparece; solo aparece en tu turno y nunca retiene el turno: **Terminar turno** sigue libre. **No mostrar más**, en la esquina de la tarjeta, apaga las sugerencias por el resto del duelo. Si tocaste **Saltar guía** en el primer turno, la tarjeta no vuelve. Cuando termina el último de esos turnos, un aviso corto te dice que desde ahora vas por tu cuenta y trae un enlace a este capítulo; **Entendido** cierra el aviso.

En ese duelo **empieza la computadora** y, con el Mazo inicial, tu mano inicial ya trae **una fusión** que vence a su primer monstruo: en tu primer turno fusionas, atacas y ves el daño. El turno también es más largo, **30** minutos, para leer con calma; si sales del juego, vale la tolerancia de siempre (**300** segundos).

En **todos los duelos**, el botón **? Cómo jugar**, arriba en la pantalla, vuelve a mostrar todos los pasos (con Siguiente, Atrás y Saltar), aunque ya los hayas visto. No pausa el duelo: el reloj sigue corriendo.

La mesa, numerada

En **todos los duelos**, el botón ⤢ **Ver cartas ampliadas**, junto a tu mano (justo encima de **Terminar turno**), abre **todas las cartas de la mesa** en tamaño grande: los monstruos de los dos lados con el ATK y la DEF actuales junto a los impresos, la posición, la constelación y los modificadores; las magias y trampas (las boca abajo del oponente siguen ocultas, las tuyas aparecen marcadas como boca abajo); el campo en juego; y tu mano. Funciona en tu turno y en el del oponente y **no pausa el duelo**: el reloj sigue corriendo y aparece arriba. El mismo botón, Esc o un toque fuera de las cartas vuelve a la mesa normal.

Los dos **cementerios** son públicos. En la placa de cada jugador, el sello **Cementerio N ›** (la flechita avisa que se puede tocar) abre la lista de las cartas que ya fueron allí, **de la más reciente a la más antigua**, con el arte, el nombre y el ATK/DEF; toca una carta para ver los detalles. Hay una pestaña para tu cementerio y otra para el del oponente. En la computadora, un toque en la pila del cementerio en la mesa hace lo mismo. Tampoco pausa el duelo; ✕, Esc o un toque fuera de las cartas lo cierra.

Tus cartas boca abajo: toca una carta tuya que está boca abajo (monstruo, magia o trampa) para recordar cuál es. Se abre ampliada con la marca **Boca abajo — solo tú la ves**. Solo tú tienes esa opción: las cartas boca abajo del oponente ni siquiera llegan a tu dispositivo (el servidor manda solo un "?" en su lugar, sin la constelación), así que tocarlas nunca revela cuál es, y la vista previa del ataque contra un monstruo boca abajo no cuenta constelación hasta que se revela.



1. Vida
2. Mano
3. Mazo
4. Cementerio
5. Zonas de monstruo
6. Zonas de magia/trampa
7. Campo (una para toda la mesa)
8. Reloj

La mesa vista desde arriba: el oponente arriba, tú abajo.



Un duelo recién empezado: tu mano abajo, el oponente arriba.

El turno en una frase

Robas hasta tener **5** cartas y haces, en cualquier orden: **una** jugada de la mano, los ataques de tus monstruos, cambios de posición y la activación de cartas que ya colocaste en la mesa. Luego tocas **Terminar turno**. No hay fases ni etapas: es solo eso.

> ⚠ **Atención: dos reglas que pillan a quien empieza**
>
> - **Turno 1:** quien empieza el duelo no puede atacar. No es un error del juego: es la regla.
> - **Una jugada de la mano por turno:** o invocas/colocas una carta, o haces una fusión. Una fusión completa, aunque tenga tres cartas, cuenta como la única jugada.

Tu primera fusión, con cartas de tu mazo

El Mazo inicial fue armado para que varias de sus cartas se fusionen entre sí. Mira el ejemplo más bonito: dos cartas comunes se vuelven un monstruo mucho más fuerte, y ese todavía puede fusionarse de nuevo.

Ejemplo real: una cadena de 3 cartas

FUSIÓN 1 · REGLA GENERAL



Sierpe de Arena Vítrea
Dragón · Fuego
ATK 1.200

+



Drakon de las Tormentas de Eolo
Dragón · Trueno
ATK 1.250

→



Dragón de la Tormenta de Tláloc
Dragón · Trueno
ATK 1.800

El más fuerte de los dos tiene 1.250 de ATK. El resultado necesita al menos 1.550: el menor monstruo de ese tipo y elemento desde ahí tiene 1.800.

FUSIÓN 2 · REGLA GENERAL



Dragón de la Tormenta de Tláloc
Dragón · Trueno
ATK 1.800

+



Halcón-Relámpago de la Sierra
Ave · Trueno
ATK 1.250

→



Dragón Rúnico del Trueno
Dragón · Trueno
ATK 2.150

El resultado de la fusión 1 entra en la fusión 2. Ahora el más fuerte tiene 1.800: el resultado necesita al menos 2.100 y el menor desde ahí tiene 2.150.

Fíjate en que el orden en que tocas las cartas importa: el resultado de la primera fusión entra en la siguiente. En el capítulo Fusión está la regla completa; por ahora basta saber que el juego elige el monstruo correcto por ti.



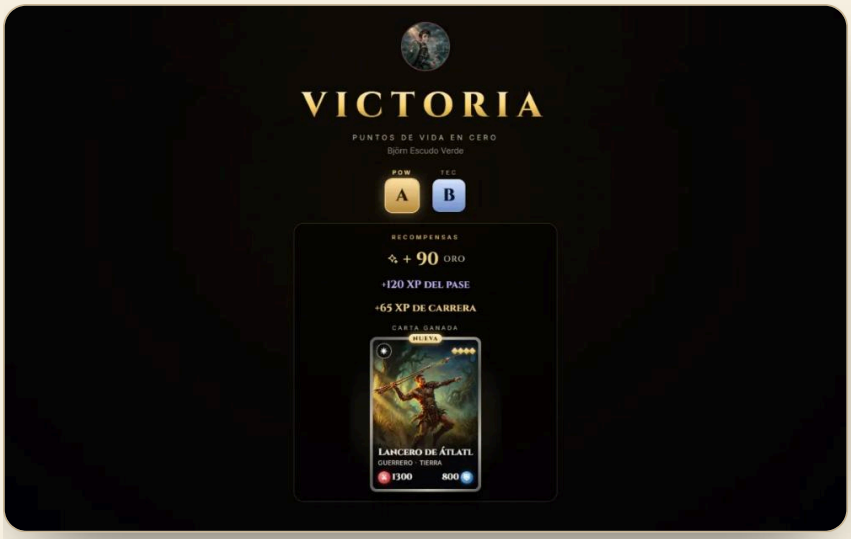
Dos cartas elegidas, en orden, y el botón Fusionar listo.



La fusión en marcha: el monstruo nuevo entra a la mesa.

Ganar y ser recompensado

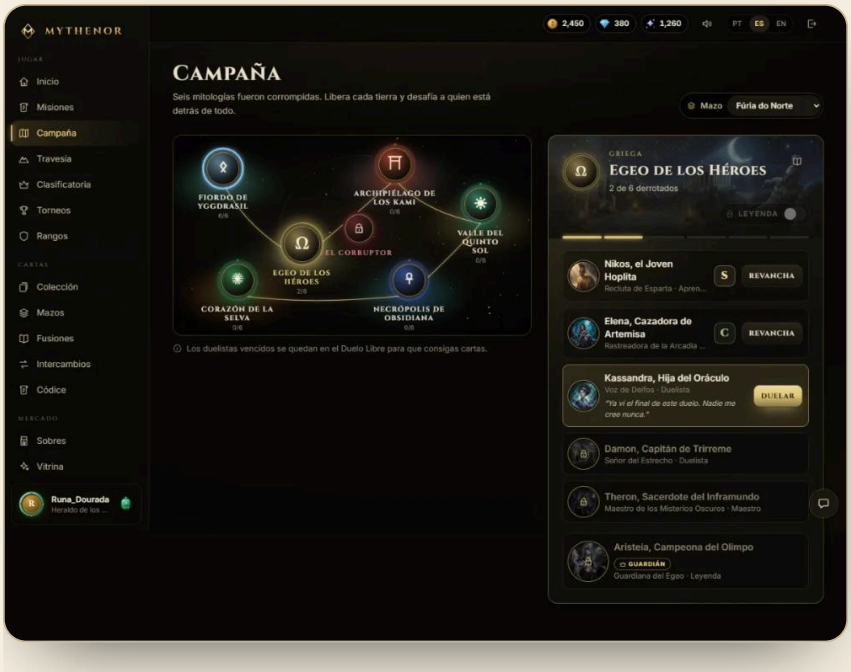
Cuando el duelo termina, aparecen dos calificaciones: **POW** (Fuerza) y **TEC** (Técnica). Las recompensas usan la mejor de las dos. Contra la computadora, una victoria da de **20** oro a **120** oro, según la calificación, hasta un tope por día; la primera victoria contra cada duelista de la Campaña no cuenta en el tope y además da una carta.



La pantalla de resultado, con las calificaciones.

Tus próximos diez minutos

- Abre tus **sobres** (Sobres): son cartas nuevas gratis.
- Revisa el **Mazo inicial** y, cuando quieras, arma el tuyo (Colección, mazos y Códice).
- Mira las **misiones del día** (Misiones y Regalo diario): pagan oro y XP del pase.
- Sigue la Campaña: cada duelista vencido abre al siguiente.



✦ CONSEJO DE MAESTRO

Si una fusión no da nada, no te desanimes: la carta anterior va al cementerio y la cadena sigue con la siguiente. Aprendes qué pares funcionan y el Libro de Fusiones guarda lo que descubres.

Antes de atacar, mira los monstruos del oponente: atacar a un monstruo más fuerte que el tuyo cuesta Vida. Sin monstruos de su lado, tu ataque es directo.



PARTE 1 · PRIMEROS PASOS · CAPÍTULO 3

La pantalla del juego

Dónde está cada cosa en el menú, en la computadora y en el celular.

✦ EN RESUMEN

- El menú tiene cuatro grupos: Jugar, Cartas, Mercado y Cuenta.
- En el celular, una barra abajo lleva a las áreas principales, con el botón de jugar en el medio.
- Arriba ves tu oro, tus gemas y tu polvo, y cambias el idioma.

El menú

En la computadora el menú está en el lateral izquierdo; en el celular, en una barra abajo y en un menú de secciones. Los ítems son los mismos.

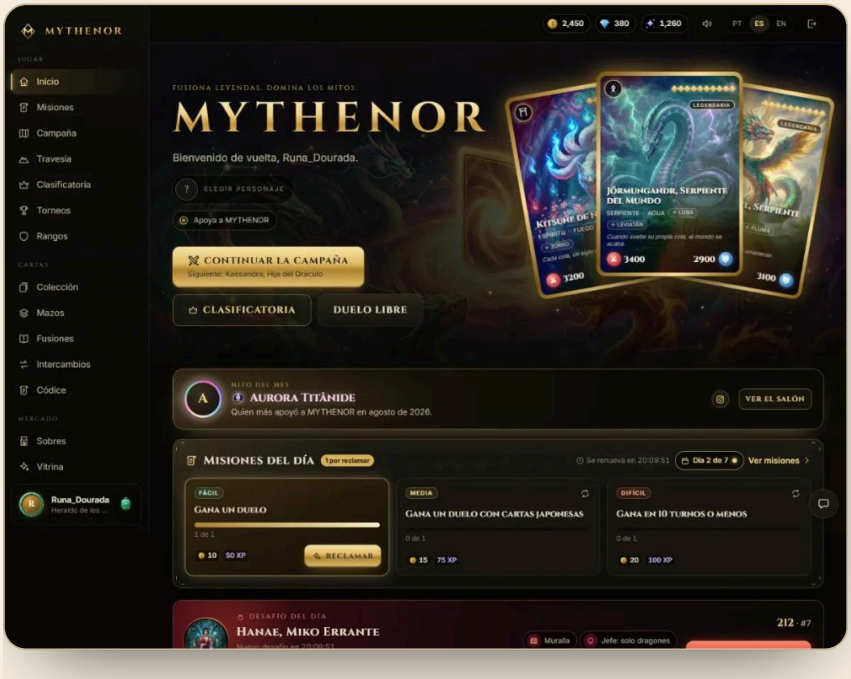
GRUPO	QUÉ TIENE	CAPÍTULO
Jugar	Inicio, Duelo en línea, Duelo de Honor, Misiones, Campaña, Travesía, Clasificatoria, Torneos, Rangos	Campaña, PvP, Rangos
Cartas	Colección, Mazos, Fusiones, Intercambios, Códice	Colección y mazos, Fusión
Mercado	Sobres, Vitrina, Tienda, Pase, Salón de los Mitos	Sobres, Tienda, Pase
Cuenta	Perfil, Amigos, Configuración, Manual	Cuenta y configuración

La barra de arriba

Arriba están tus tres monedas (**oro**, **gemas** y **polvo de cartas**), el control de sonido y, en pantallas anchas, el selector de idioma (en el celular, el idioma está en Configuración). El capítulo Monedas y dónde ganarlas explica cada una.

La pantalla de Inicio

El Inicio es tu panel: el próximo duelo de la Campaña, la Clasificatoria y el Duelo libre; las Misiones; el Desafío del Día; el mapa de la Campaña; los sobres gratis listos; la Travesía; la vitrina del día; el avance de tu colección; tu Elo y tu Rango.



La primera vez que abres el Inicio en un dispositivo, un **recorrido corto** muestra dónde está cada parte del juego: el botón de jugar, los modos, el mapa, los sobres gratis, Cartas, Mercado, Competir, las monedas y el perfil. Cada paso resalta el lugar en la pantalla; **Saltar** lo cierra en cualquier momento. Para verlo otra vez: **Configuración** → **Ver el recorrido del juego**.

Novedades (la campana del menú lateral; en el celular, arriba) reúne lo nuevo del juego que todavía puedes aprovechar: la Prueba de los Dioses (bloqueada, abierta o en curso), el VIP para quien todavía no es VIP (para quien ya juega bastante y todavía no informó su edad, como **Confirmar mi edad**) y el Sello de Apoyador para quien todavía no tiene uno. El número de la campana cuenta las novedades que todavía no viste en este dispositivo; abrir Novedades las marca todas como vistas. Cuando algo cambia (por ejemplo, se abre la Prueba), vuelve como novedad.

El Códice y este manual

El **Códice de los Mitos** es la enciclopedia pública de las **720** cartas, con la mitología real detrás de cada una y dónde conseguirla. Este **manual** explica las reglas y la economía. Los dos abren sin iniciar sesión y se conectan: cada carta citada aquí lleva a su ficha.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> En el celular, gira la pantalla durante el duelo si quieres la mesa más ancha.

PARTE 2 · REGLAS DEL DUELO · CAPÍTULO 4

Anatomía de la carta

Tipos, rarezas, elementos, constelaciones y qué significa cada número de la carta.

✦ EN RESUMEN

- Hay seis tipos de carta; los monstruos tienen ATK, DEF, nivel, tipo, elemento y dos constelaciones.
- La rareza va de Común a Legendaria y se ve en el color del marco.
- Algunas cartas solo nacen de una fusión o de un ritual y no salen en sobres.

Las partes de una carta

Toda carta muestra el nombre, la mitología, la rareza y el tipo. Los monstruos muestran además el nivel, el **ATK** (ataque, en la esquina de abajo a la izquierda), la **DEF** (defensa, a la derecha), el tipo, el elemento y sus dos constelaciones. Las demás cartas muestran el texto del efecto.



1. Mitología (el símbolo de la esquina)
2. Nivel (los rombos)
3. Rareza
4. Nombre de la carta
5. Tipo y elemento
6. Las dos constelaciones
7. Texto de ambientación
8. ATK (ataque)
9. DEF (defensa)

Los seis tipos de carta

Tipo de carta	Cantidad
Monstruo	540
Magia	72
Trampa	48
Equipo	30
Campo	6
Ritual	24

Los efectos de magias, trampas, equipos, campos y rituales están en el capítulo Magias, trampas y otros.

Rarezas

Hay cinco rarezas. Cuanto más rara, menos cartas existen y más difícil es abrir una en un sobre. El marco cambia de color según la rareza.

Rareza	Cantidad
Común	288
Poco común	204
Rara	132
Épica	72
Legendaria	24

Las legendarias son cuatro por mitología. Los monstruos más fuertes del juego tienen **3.600** de ATK.



Común



Poco común



Rara



Épica



Legendaria

Monstruos: tipo, elemento y nivel

Un monstruo tiene uno de los **12 tipos** (Dragón, Serpiente, Guerrero, Bestia, Bestia-Guerrera, Espíritu, Divinidad, No-Muerto, Hechicero, Máquina, Insecto-Planta y Ave) y uno de los **7 elementos** (Fuego, Agua, Tierra, Viento, Luz, Tinieblas y Trueno). Tipo y elemento deciden las fusiones y los efectos de refuerzo.

TIPO \ ELEMENTO	AGUA	FUEGO	LUZ	TIERRA	TINIEBLAS	TRUENO	VIENTO
Ave	2	10	9	0	7	8	12
Bestia	8	7	7	18	14	2	2
Bestia-Guerrera	10	5	1	9	10	0	4
Divinidad	7	3	19	5	8	8	5
Dragón	7	9	5	6	6	8	1
Espíritu	8	5	7	7	8	0	6
Hechicero	5	5	16	2	11	0	2
Guerrero	5	21	9	13	3	1	7
Insecto-Planta	4	0	7	8	9	0	2
Máquina	3	9	3	8	0	9	1
No-Muerto	7	4	6	5	21	0	5
Serpiente	16	5	3	6	9	0	7

El **nivel** va de **1** a **10** y sirve de referencia: es más o menos el mayor entre ATK y DEF dividido entre 350. No hay tributo: monstruos de cualquier nivel entran directo a la mesa. ATK y DEF son siempre múltiplos de **50**, de **400** a **3.600**.

Constelaciones

Todo monstruo lleva **dos constelaciones**, una de cada ciclo. Al invocarlo eliges cuál queda activa; ella decide las ventajas en batalla. Mira el capítulo Constelaciones.

Cartas especiales

- **Solo por fusión: 76** monstruos que no salen en sobres, vitrina ni creación; solo nacen de una fusión (o de un drop).
- **Solo por ritual: 24** monstruos de ritual, invocados únicamente por la carta de Ritual correcta.
- **Carta 1/1:** una carta legendaria exclusiva de quien alcanza el nivel más alto del Salón de los Mitos (Salón de los Mitos); está ligada a la cuenta y no entra en sobres ni en intercambios. Hoy no existe ninguna en el juego.

El arte

Cada una de las **720** cartas tiene arte propio. En el Códice ves el arte grande, el mito de origen y dónde conseguir la carta.

La lupa: inspeccionar la carta

El botón de lupa aparece en las cartas de la colección, del editor de mazo, del Libro de Fusiones y del Códice, y en la barra de acciones del duelo cuando seleccionas una carta. Abre la carta a pantalla completa: arte grande, nombre, rareza, tipo, elemento, nivel, ATK, DEF y constelaciones, más una descripción con tono de leyenda y, justo debajo, "En términos de juego", con lo que la carta hace de verdad. Para cerrar, toca la carta o fuera de ella, desliza hacia abajo o usa Esc (la pista está justo debajo del arte, sin necesidad de desplazarte). Desplazar el texto no cierra.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Al armar el mazo, piensa en tipos y elementos: cuantas más cartas se fusionen entre sí, más jugadas fuertes tendrás en la mano.



PARTE 2 · REGLAS DEL DUELO · CAPÍTULO 5

La mesa y el turno

Las zonas, el robo, quién empieza y qué puedes hacer en tu turno.

✦ EN RESUMEN

- Cada lado tiene **5** zonas de monstruo, **5** de magia/trampa y hay una zona de campo para toda la mesa.
- Al inicio de tu turno robas hasta tener **5** cartas; no hay fases.
- Haces una jugada de la mano por turno; quien empieza no ataca en el turno 1.

La mesa

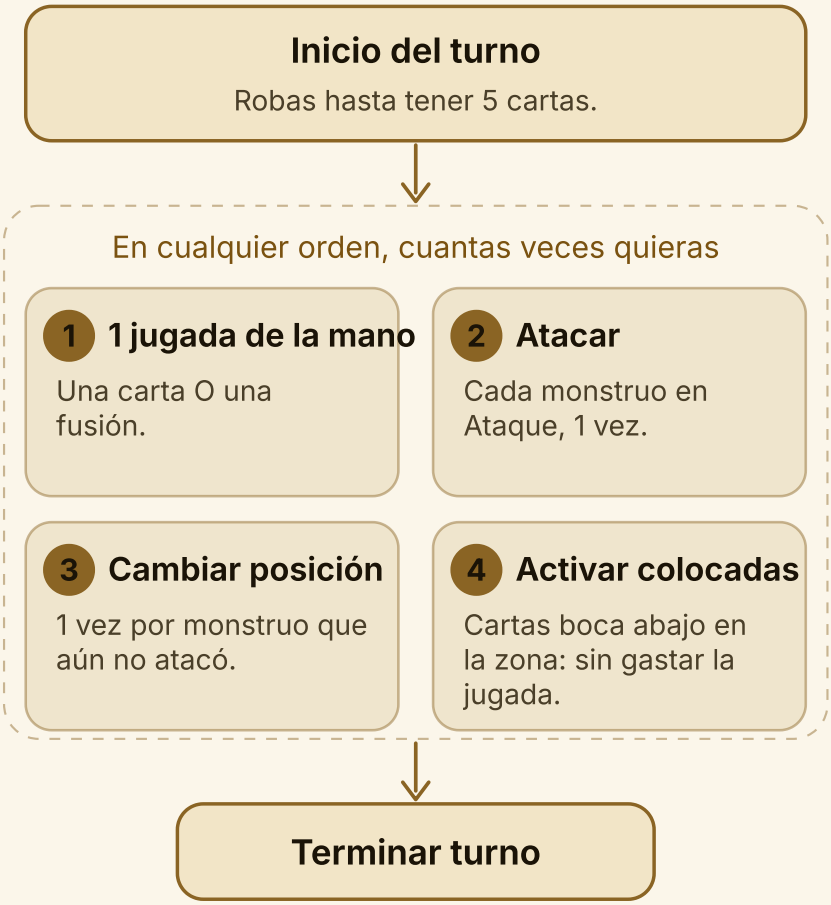
Cada duelista empieza con **8.000** puntos de **Vida**, un mazo de **40** cartas barajado y una mano de **5** cartas. En la mesa hay:

- **5 zonas de monstruo** para cada jugador;
- **5 zonas de magia y trampa** para cada jugador;
- una **zona de campo** para toda la mesa;
- el **mazo**, la **mano** y el **cementerio** de cada lado.

Quién empieza

El servidor sortea quién empieza, mitad y mitad. No se puede elegir.

El flujo del turno



Turno 1: quien empieza no ataca.

No hay fases: en medio del turno haces las cuatro cosas en cualquier orden.

Robar cartas

Al comienzo de **cada** turno tuyo, robas hasta tener **5** cartas en la mano. Quien ya tiene **5** o más no roba. No existe límite máximo de mano.

Una jugada de la mano por turno

Puedes jugar **una** carta de la mano (invocar un monstruo, activar una magia, colocar una trampa...) **o** hacer **una** fusión. Una fusión de dos o tres cartas cuenta como la única jugada. Después, la mano queda quieta hasta el próximo turno, pero el resto del turno continúa: ataques, cambios de posición y cartas ya colocadas.

Cartas colocadas

Una magia, equipo o campo puede **colocarse** boca abajo en la zona para activarse después. Activar una carta que ya colocaste **no gasta** la jugada de la mano, y puedes activar cuantas quieras. Las trampas solo entran boca abajo y se disparan solas; no las activas a mano.

La regla del turno 1

> ⚠ ATENCIÓN
>
> Quien empieza el duelo **no puede atacar en el turno 1**. El segundo jugador ya puede atacar en el turno 2. Usa el turno 1 para armar la mesa.

Sin tributo

Cualquier monstruo entra directo, sea cual sea el nivel: no hay que sacrificar nada. Un monstruo recién invocado puede atacar en el mismo turno (salvo en el turno 1 de quien empieza).

Terminar el turno

Cuando termines, toca **Terminar turno** (en el celular, **Pasar**), el botón amarillo junto a tu mano. **Brilla** cuando ya hiciste la jugada de la mano y no queda ningún ataque: solo quedan jugadas opcionales, como cambiar la posición de un monstruo o activar una carta que colocaste. La línea sobre los botones avisa: "¿Terminaste? Toca Pasar ➜".

Si no queda **ninguna** jugada (ni ataque, ni cambio de posición, ni carta colocada para activar), el turno **pasa solo**: aparece el aviso "Sin jugadas — pasando el turno…", el botón muestra "Pasando…" con una barra que se vacía en **1,5** s y el turno termina. Abrir una carta o un panel mientras tanto sostiene el turno hasta que lo cierres. Se puede apagar en **Configuración** → **Duelo**.



✦ CONSEJO DE MAESTRO

Arma la mesa temprano: colocar trampas y magias en el turno 1 protege tu Vida cuando el oponente ataque.



PARTE 2 · REGLAS DEL DUELO · CAPÍTULO 6

Invocar, posiciones y cartas boca abajo

Cómo entra un monstruo a la mesa y qué cambia entre Ataque, Defensa y boca abajo.

✦ EN RESUMEN

- Un monstruo entra en Ataque o Defensa, boca arriba o boca abajo.
- Al invocar una carta sola, eliges cuál de las dos constelaciones queda activa.
- Cambiar de posición vale una vez por monstruo por turno, y no después de atacar.

Las cuatro formas de poner un monstruo

Al jugar un monstruo de la mano eliges la **posición** (Ataque o Defensa) y si entra **boca arriba** o **boca abajo**. Son cuatro combinaciones:

POSICIÓN	BOCA ARRIBA	BOCA ABAJO
Ataque	Puede atacar; todos ven la carta.	Puede atacar; el oponente solo ve la carta cuando se revela.
Defensa	No ataca; defiende con la DEF.	No ataca; defiende con la DEF y solo se revela en la batalla.

Revelación

Un monstruo boca abajo se revela cuando ataca o cuando lo atacan. Cambiar la posición de un monstruo boca abajo también lo revela.

Elección de la constelación

Todo monstruo tiene dos constelaciones. Al invocar **una carta de monstruo sola**, eliges cuál queda activa; la elección decide quién lleva ventaja en la batalla (Constelaciones). El monstruo que nace de

una fusión entra con la **primera** constelación de la carta resultante: la pantalla solo ofrece la elección para una carta única.

Atacar

Cada monstruo en **Ataque** ataca como máximo **1 vez** por turno. Un monstruo en Defensa no ataca. Un monstruo recién invocado puede atacar en el mismo turno, salvo en el turno 1 de quien empieza.

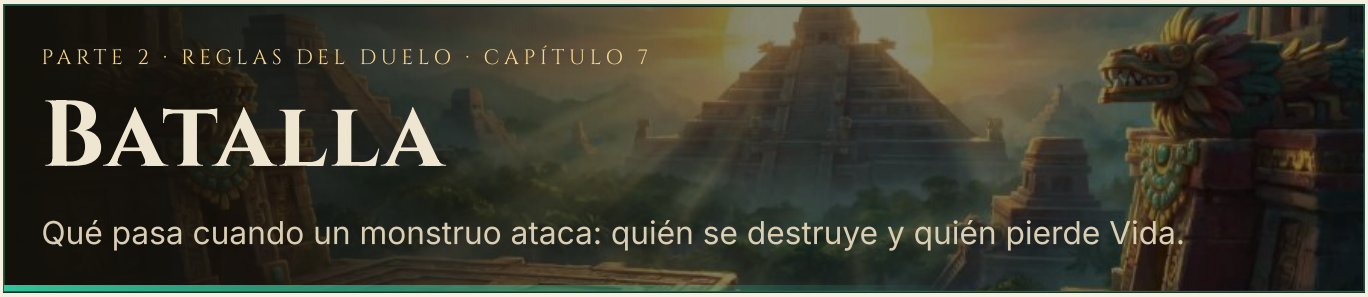
Cambiar de posición

Cada monstruo puede cambiar de posición **1 vez por turno** y **no después de haber atacado**. Pasar de Defensa a Ataque es la manera de preparar el ataque del turno siguiente.

Fusionar con un monstruo del campo

Una fusión puede usar un monstruo que ya está en tu mesa como primer material; mira Fusión.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> La Defensa boca abajo es ideal para un monstruo con DEF alta: el oponente no sabe si vale la pena atacar.



PARTE 2 · REGLAS DEL DUELO · CAPÍTULO 7

Batalla

Qué pasa cuando un monstruo ataca: quién se destruye y quién pierde Vida.

✦ EN RESUMEN

- En Ataque contra Ataque, el mayor destruye al menor y el dueño del menor pierde la diferencia.
- Contra un monstruo en Defensa, quien ataca solo destruye si tiene más ATK que la DEF; si tiene menos, pierde la diferencia.
- Sin monstruos del otro lado, el ataque es directo: el oponente pierde el ATK del atacante.

La tabla de batalla

ATK contra ATK

Ataque mayor
el defensor se destruye
el dueño del menor pierde la diferencia
Ejemplo: 1800 × 1200 → 600

Ataque menor
el atacante se destruye
el dueño del menor pierde la diferencia
Ejemplo: 1200 × 1800 → 600

Empate
ambos se destruyen
sin daño
Ejemplo: 1500 × 1500 → 0

ATK contra DEF

Ataque mayor
el defensor se destruye
sin daño
Ejemplo: 1800 × 1200 → 0

Ataque menor
nada se destruye
el atacante pierde la diferencia
Ejemplo: 1200 × 1800 → 600

Empate
no pasa nada
sin daño
Ejemplo: 1500 × 1500 → 0

Los ejemplos usan valores redondos; la cuenta es la del juego.

Tres batallas con cartas reales

Tres batallas con cartas de tu Mazo inicial



Guerrero Otomí
Guerrero · Fuego
ATK 1.650

⚔



Serpiente del Lago de Texcoco
Serpiente · Agua
ATK 1.200

Guerrero Otomí ataca a Serpiente del Lago de Texcoco en Ataque: 1.650 contra 1.200. El defensor se destruye y su dueño pierde 450 de Vida.



Serpiente del Lago de Texcoco
Serpiente · Agua
ATK 1.200

⚔



Halcón-Relámpago de la Sierra
Ave · Trueno
ATK 1.250

DEF 950

Serpiente del Lago de Texcoco ataca a Halcón-Relámpago de la Sierra en Defensa: 1.200 contra 950 de DEF. El defensor se destruye, pero nadie pierde Vida.



Serpiente del Lago de Texcoco
Serpiente · Agua
ATK 1.200

⚔



Heraldo del Más Allá del Velo
No-Muerto · Luz
ATK 1.600

DEF 1.800

Serpiente del Lago de Texcoco ataca a Heraldo del Más Allá del Velo en Defensa: 1.200 contra 1.800 de DEF. No se destruye nada, y quien atacó pierde 600 de Vida.

Ataque directo

Solo puedes atacar directo cuando el oponente **no tiene ningún monstruo**. El oponente pierde todo el ATK del atacante. Las constelaciones no valen en ataque directo.



Ataque directo: el oponente no tiene monstruos.

El orden de un ataque

Todo ataque sigue la misma secuencia: **ataque**, **revelación** (si el monstruo estaba boca abajo), **constelación**, **trampa**, **batalla**, **destrucción**, **daño** y, al final, la comprobación de fin de juego. Por eso una trampa puede cambiar el resultado antes de que se calcule la batalla.

Cementerio y Vida

Un monstruo destruido va al cementerio de su **dueño**. La Vida no tiene tope: una curación puede llevarte por encima de **8.000**.

ATK y DEF "de ahora"

El valor que cuenta en la batalla es el **actual**: el valor de la carta más refuerzos (magias y equipos), más el efecto del campo y efectos temporales, y nunca por debajo de cero. La constelación se suma solo durante la batalla (Constelaciones, Magias, trampas y otros).

El sello de modificador

Cuando el ATK o la DEF **actual** de un monstruo en la mesa es distinto del número impreso, aparece un **sello** sobre la carta con el **origen** del cambio y el **valor nuevo**, con la diferencia. Ejemplo real: Lanceiro de Atlatl (ATK 1300) equipado con Machado Barbado Rúnico, con Salões de Valhöll en juego, muestra «2 efectos · ATK 2300 (+1000)». En el celular el sello es más corto: el origen y el valor con ▲ (subió) o ▼ (bajó).

- ✦ **Magia**: una magia que reforzó o debilitó al monstruo (la de debilitar dura hasta el final del turno siguiente del oponente);
- ⚒ **Equipo**: un equipo jugado sobre él o consumido en una fusión;
- ▦ **Campo**: el campo en juego, que vale para los monstruos de los dos lados;
- ❖ **Regla**: una regla de la Travesía (bendición, maldición o regla de jefe);
- ★ **Desafío**: un modificador del Desafío del Día;
- ✧ **Efecto**: otro efecto de carta.

Toca el sello para ver la cuenta completa: cada modificador con la carta o la regla que lo aplicó, cuánto suma al ATK y a la DEF y, si es temporal, hasta cuándo dura. La carta ampliada (al tocar un monstruo) y **Ver cartas ampliadas** muestran los mismos números. La **constelación** no entra en el sello fijo: solo suma durante una batalla y depende del rival, así que aparece al atacar (mira “La constelación en la carta”).

Mi monstruo tenía más ATK y perdió. ¿Por qué?

El ATK impreso en la carta no es el número que pelea. Revisa: ¿el objetivo estaba en **Defensa**? Entonces vale su DEF, no su ATK. ¿El defensor ganó la **ventaja de constelación** (+500)? El **campo** vale para los monstruos de los dos lados. ¿Hay **refuerzos** (magias y equipos) o un efecto temporal? Una **trampa** también puede cambiarlo todo antes de la batalla. Contra un monstruo en Defensa, un ATK menor que la DEF no destruye a nadie y pierdes la diferencia.

La vista previa del ataque

Al tocar un monstruo enemigo, la pantalla muestra la cuenta antes de confirmar, por ejemplo “ATK 1800 vs DEF 2100 (defensa)”, con la ventaja de constelación cuando la hay, y lo que pasa (“Defensa mayor: recibes 300 de daño”). Toca otra vez el mismo monstruo, o Atacar, para confirmar. Un monstruo boca abajo aparece con “?” hasta que se revela. Tras el choque, un breve texto repite el resultado, en los dos lados de la mesa.



La constelación en la carta

Al elegir un atacante, cada monstruo enemigo boca arriba al que su constelación **vence** recibe un sello verde “Tú +**500**”, y cada uno cuya constelación vence a la tuya recibe un sello rojo con su valor **ya sumado** (por ejemplo “DEF 2300 (+500)”). Al elegir el objetivo, el sello de tu atacante muestra el ATK con la constelación (“Constelación · ATK 1800 (+500)”), el mismo número que lucha en la batalla; los botones de objetivo marcan “✧+500” en el lado que tiene la ventaja. Durante el choque, el número sobre cada carta ya incluye la constelación, y el brillo de la constelación muestra “+500 → ATK 1800”. Los monstruos boca abajo del rival no muestran nada.

El globo del combate

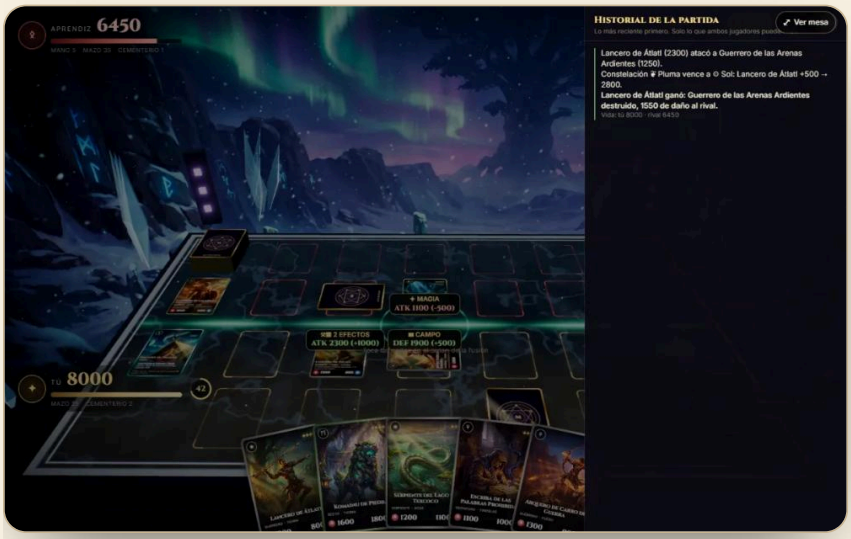
Cuando termina una batalla, aparece un **globo** al costado de la pantalla (en la computadora, a la derecha; en el celular, justo debajo de la placa del rival, encima de la mesa) que explica con palabras lo que pasó: quién atacó a quién y con qué números, la ventaja de constelación con el valor nuevo, la trampa que se activó, quién ganó, quién fue destruido y cuánto daño, y la Vida de los dos después. Ejemplo real: “Lancero de Átlatl (1300) atacó a Guerrero de las Arenas Ardientes (1650). Constelación ❦ Pluma vence a ⊙ Sol: Lancero de Átlatl +500 → 1800. Lancero de Átlatl ganó: Guerrero de las Arenas Ardientes destruido, 150 de daño al rival.” Una magia, un equipo o un campo que cambia el ATK o la DEF también tiene su globo (“Cambiaron los valores”). El globo dura **15** segundos y se cierra solo; la ✕ lo cierra antes. Un globo nuevo reemplaza al anterior.



El globo explica la batalla: números, constelación, ganador y daño.

El historial de la partida

El botón ☰ **Historial**, arriba a la derecha (en el celular, solo el ícono ☰), abre la partida completa en líneas, **de la más reciente a la más antigua**: el número de turno, las jugadas (invocación, fusión, carta colocada, magia activada), cada batalla con el porqué de la victoria y el daño, y la Vida después. Solo aparece lo que ambos jugadores pueden ver: una carta boca abajo del rival sigue siendo "carta boca abajo" hasta que se revela. El historial no pausa el duelo; el mismo botón, la ×, Esc o un toque afuera lo cierran.



El historial: las batallas y las jugadas, de la más reciente a la más antigua.

✦ CONSEJO DE MAESTRO

Antes de atacar en Ataque, suma la ventaja de constelación: puede dar vuelta una batalla que parecía perdida.



PARTE 2 · REGLAS DEL DUELO · CAPÍTULO 8

Constelaciones

Dos ruedas, diez símbolos y un bono que decide batallas.

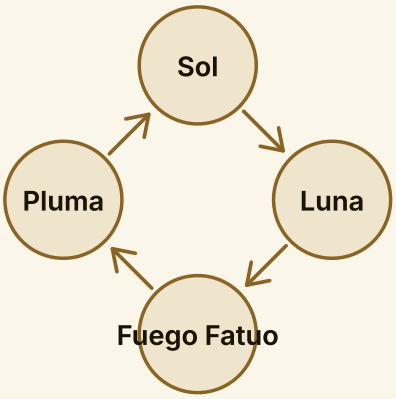
✦ EN RESUMEN

- Las constelaciones forman dos ciclos: el Celeste y el Terrenal.
- Cada una vence a la siguiente de su ciclo y gana +**500** en la batalla.
- Constelaciones de ciclos distintos no se afectan, y el bono no vale en ataque directo.

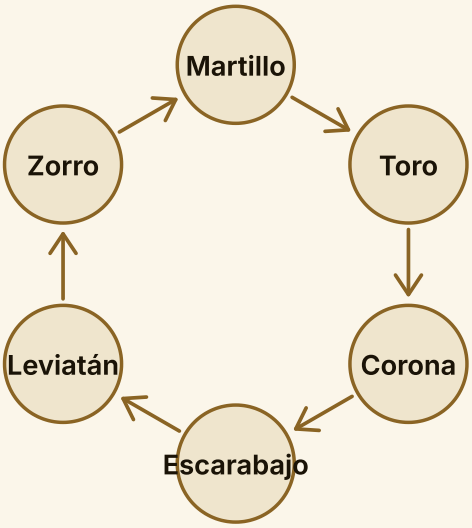
Las dos ruedas

Cada constelación **vence a la siguiente** de su ciclo, y la última vence a la primera. El ciclo **Celeste** tiene cuatro constelaciones y el **Terrenal** tiene seis.

Ciclo Celeste



Ciclo Terrenal



cada una vence a la siguiente

La flecha apunta a quien pierde.

El bono

Cuando el monstruo que ataca y el que defiende tienen constelaciones del mismo ciclo y una vence a la otra, quien tiene la ventaja gana **+500** en el valor usado **solo en esta batalla** (el ATK del atacante, o el ATK/DEF del defensor). Constelaciones de ciclos distintos no interactúan. En ataque directo el bono no existe.

Ejemplo real: la constelación cambia la batalla



Serpiente del Lago de Texcoco
Serpiente · Agua
ATK 1.200

Luna ⚔ Fuego Fatuo



Halcón-Relámpago de la Sierra
Ave · Trueno
ATK 1.250

Serpiente del Lago de Texcoco (1.200) invocado con la constelación Luna ataca a Halcón-Relámpago de la Sierra (1.250) invocado con Fuego Fatuo. Luna vence a Fuego Fatuo: 1.200 + 500 = 1.700 contra 1.250. El ataque, que perdería, gana.

Eligiendo bien

Todo monstruo tiene dos constelaciones, una de cada ciclo. Al invocar una carta sola eliges cuál queda activa. Mira los monstruos boca arriba del oponente: elige la constelación que vence a la de ellos.



✦ Consejo de maestro

Cuando los ATK están cerca (la diferencia es menor que el bono), la constelación decide la batalla.

PARTE 2 · REGLAS DEL DUELO · CAPÍTULO 9

Fusión

El corazón de MYTHENOR: junta cartas de la mano, en el orden correcto, y nace un monstruo más fuerte.

✦ EN RESUMEN

- Elige las cartas de la mano en orden; el juego fusiona par a par, y el resultado de un paso entra en el siguiente.
- Cada par intenta, en este orden: receta específica, regla general, monstruo + equipo y, si nada sirve, falla.
- En la regla general nace el monstruo de MENOR ATK que supere a los dos y quede al menos **300** por encima del más fuerte.

Cómo fusionar

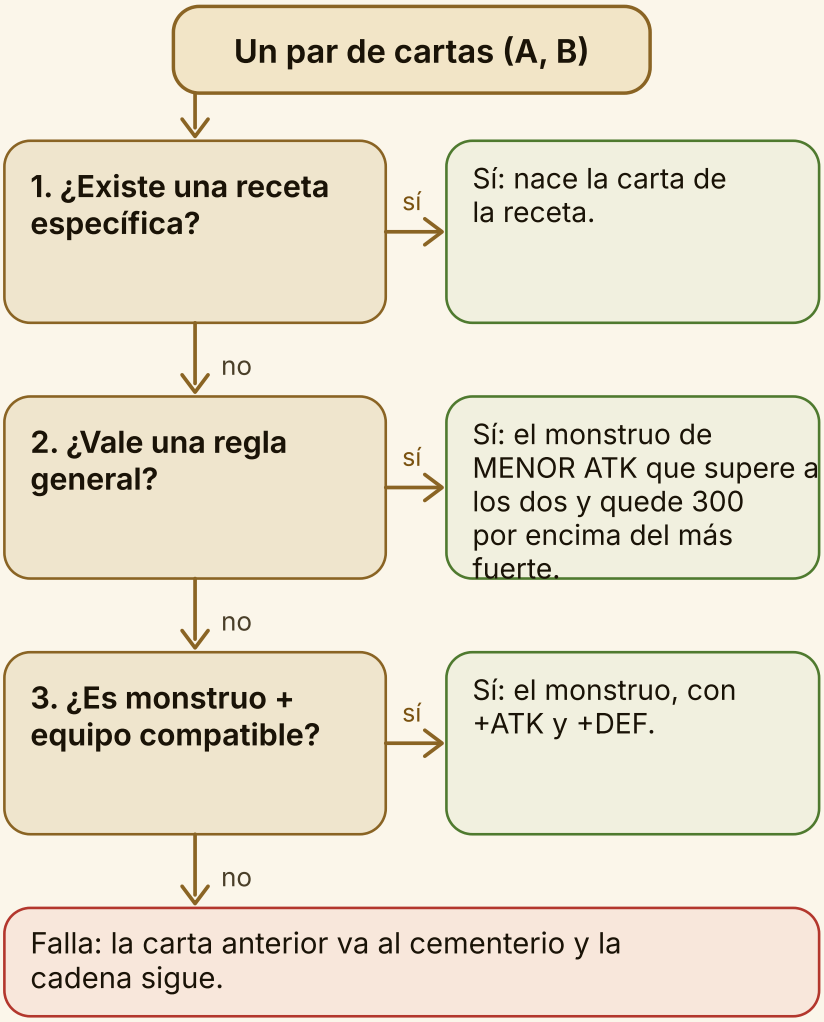
En tu turno, toca las cartas de la mano **en orden** en que quieres fusionarlas y luego **Fusionar**. La pantalla acepta hasta **3** cartas de la mano, o **un monstruo tuyo que ya está en el campo** más hasta **2** cartas de la mano. Toda la fusión cuenta como la **única jugada de la mano** del turno.

El juego resuelve la cadena **par a par**: la primera carta y la segunda generan un resultado; ese resultado se une a la tercera, y así sucesivamente. El monstruo final entra a la mesa.



Qué pasa con cada par

Para cada par de cartas el juego prueba las opciones de abajo, **siempre en este orden**, y se queda con la primera que sirva:



El árbol de decisión de un par de cartas.

Receta específica

Existen **90** recetas específicas (**15** por mitología). En cada receta, cada lado es una **carta exacta** o un **tipo/elemento**. La receta vale en **cualquier orden** (A+B o B+A) y, si sirve más de una, vale la primera de la tabla. Las recetas específicas van antes que cualquier regla general.

Ejemplo real: una fusión específica



León de Licia
Bestia · Fuego
ATK 1.200

+



Serpiente del Lago de Texcoco
Serpiente · Agua
ATK 1.200

→



Quimera de Licia
Bestia · Fuego
ATK 2.300

Receta con nombre: vale en este orden o en el inverso, y va antes de cualquier regla general.

Regla general

Cuando no hay receta, vale la **regla general**, que solo funciona con **monstruo + monstruo** y mira los tipos y elementos de las dos cartas. Hay **36** reglas (la tabla está en el Apéndice A); la **primera** de la lista que coincida con el par decide el tipo del resultado.

Nace el monstruo de **MENOR ATK** de ese tipo (y de ese elemento, si la regla lo fija) cuyo ATK sea **mayor que el de los dos materiales** y **al menos 300 por encima del más fuerte**. Si dos monstruos empatan en ATK, vale el de menor número. El resultado nunca es una carta legendaria ni un monstruo de ritual. Si no existe ningún candidato, el par falla.

⚠ No es "el más fuerte"

La regla general **no** crea el monstruo más fuerte del tipo: crea el **menor** que aún supere a los materiales con un margen de **300**. Por eso una fusión general a veces parece "débil": sube un peldaño, no toda la escalera. Fusionar otra vez sube el siguiente peldaño.

Ejemplo real: una cadena de 3 cartas

FUSIÓN 1 · REGLA GENERAL



Sierpe de Arena Vítrea
Dragón · Fuego
ATK 1.200

+



Drakon de las Tormentas de Eolo
Dragón · Trueno
ATK 1.250

→



Dragón de la Tormenta de Tláloc
Dragón · Trueno
ATK 1.800

El más fuerte de los dos tiene 1.250 de ATK. El resultado necesita al menos 1.550: el menor monstruo de ese tipo y elemento desde ahí tiene 1.800.

FUSIÓN 2 · REGLA GENERAL



Dragón de la Tormenta de Tláloc
Dragón · Trueno
ATK 1.800

+



Halcón-Relámpago de la Sierra
Ave · Trueno
ATK 1.250

→



Dragón Rúnico del Trueno
Dragón · Trueno
ATK 2.150

El resultado de la fusión 1 entra en la fusión 2. Ahora el más fuerte tiene 1.800: el resultado necesita al menos 2.100 y el menor desde ahí tiene 2.150.

Monstruo + equipo

Un monstruo y un **equipo compatible** (en cualquier orden) dan el propio monstruo, con el bono de ATK y DEF del equipo. Los tipos compatibles están escritos en la carta.

Cuando la fusión falla

Si el par no tiene receta, regla general ni equipo, **falla**: la carta anterior va al cementerio y la cadena continúa con la siguiente carta. El juego te deja intentarlo, pero las cartas perdidas no vuelven.

Más fusiones posibles con tu Mazo inicial



Lancero de Átlatl
Guerrero · Tierra
ATK 1.300

+



Arquero de Carro de Guerra
Guerrero · Fuego
ATK 1.300

→



Guerrero Otomí
Guerrero · Fuego
ATK 1.650



Halcón-Relámpago de la Sierra
Ave · Trueno
ATK 1.250

+



Serpiente del Lago de Texcoco
Serpiente · Agua
ATK 1.200

→



Serpiente de las Ráfagas del Norte
Serpiente · Viento
ATK 1.750



León de Licia
Bestia · Fuego
ATK 1.200

+



Bakeneko, el Gato Cambiaformas
Bestia · Tinieblas
ATK 1.200

→



Tigre de las Llamas del Templo
Bestia · Fuego
ATK 1.500



Lancero de Átlatl
Guerrero · Tierra
ATK 1.300

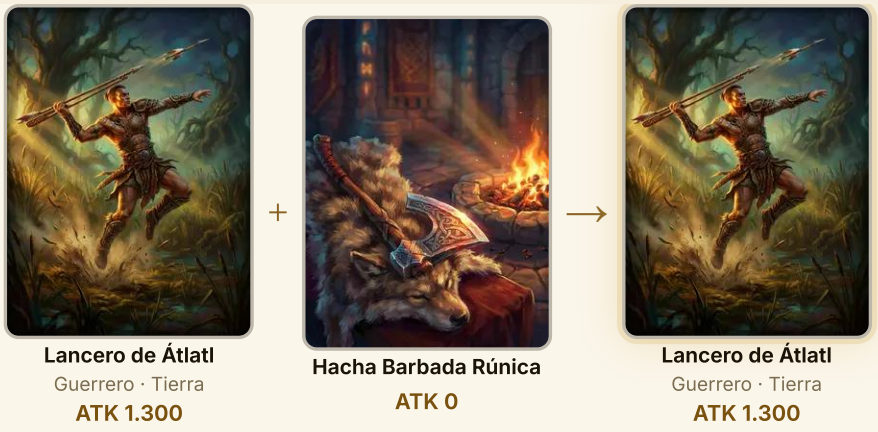
+



Drakon de las Tormentas de Eolo
Dragón · Trueno
ATK 1.250

→ ✕

No se fusiona: la carta anterior va al cementerio



Monstruo + equipo: el monstruo se hace más fuerte

Fusionar con un monstruo del campo

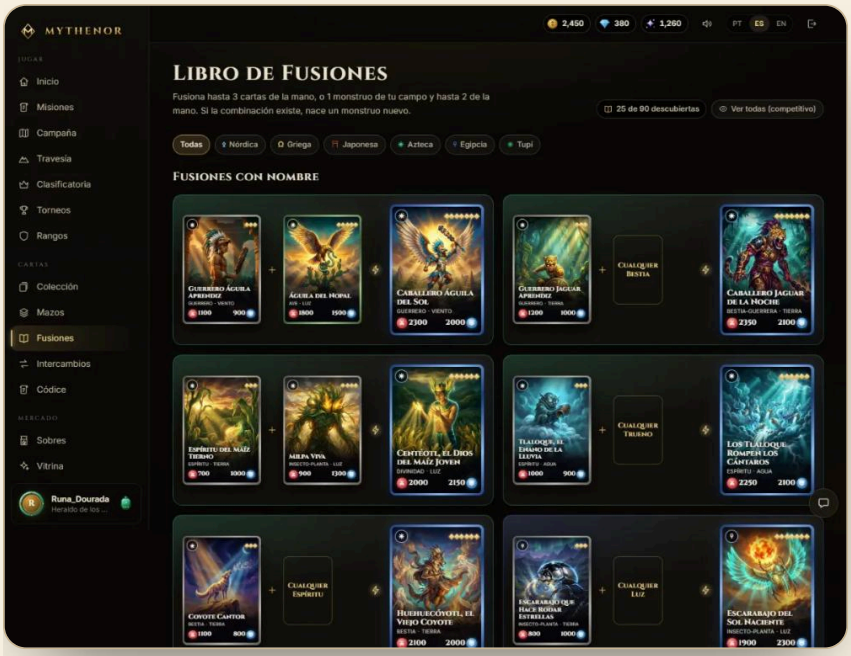
Puedes usar un monstruo que ya está en la mesa como **primer material**. El resultado ocupa su zona y **hereda** la marca “ya atacó en este turno”: si el monstruo del campo ya había atacado, el nuevo no ataca otra vez.

Cuando la cadena termina en una carta que no es monstruo

Si la cadena termina en una magia, campo o equipo, la carta se activa si es posible; si no, se descarta. Una trampa en esa posición se coloca.

El Libro de Fusiones

El **Libro de Fusiones** registra cada **receta específica** que realizas en un duelo concluido: de cero a **90**. También muestra las reglas generales. Cada receta descubierta da XP de carrera (Rangos).



La animación





✦ CONSEJO DE MAESTRO

En vez de adivinar, consulta el Libro de Fusiones y el Códice: muestran de qué cartas puede nacer cada monstruo.

El orden importa: fusionar A+B y luego C puede dar un monstruo distinto que B+C y luego A.



PARTE 2 · REGLAS DEL DUELO · CAPÍTULO 10

Magias, trampas, equipos, campos y rituales

Lo que hace de verdad cada carta que no es monstruo.

✦ EN RESUMEN

- Las magias actúan al instante; las trampas quedan boca abajo y se disparan solas cuando te atacan.
- Los equipos refuerzan a un monstruo; los campos afectan a los monstruos de los dos lados.
- Los rituales destruyen tres monstruos exactos tuyos para invocar un monstruo de ritual.

Todos los efectos, uno por uno

Toda carta que no es monstruo usa uno de los **20** efectos del juego. La tabla de abajo describe lo que el juego **realmente hace**, con una carta de ejemplo de cada uno. Los valores (curación, daño, refuerzo…) vienen de las propias cartas.

TIPO	CARTA DE EJEMPLO	LO QUE HACE EL JUEGO
Magia	El Fin del Quinto Sol	Destruye todos los monstruos del oponente.
Magia	Hoja de Obsidiana Sagrada	Destruye el monstruo con más ATK del oponente (empate: el de más a la izquierda).
Magia	Viento que Borra Sellos	Destruye todas las magias y trampas del oponente.
Magia	Chocolate de los Dioses	Ganas 800 de Vida (la Vida no tiene tope).
Magia	Chispas del Fuego Nuevo	500 / 600 de daño directo al oponente.
Magia	Tambor de Guerra Huéhuetl	+400 / 500 / 600 / 700 de ATK y DEF, para siempre, en TUS monstruos en el campo del tipo o elemento indicado.
Magia	Humo de Copal	−400 / 500 de ATK a todos los monstruos del oponente hasta el final de su próximo turno (se acumula).

TIPO	CARTA DE EJEMPLO	LO QUE HACE EL JUEGO
Magia	Ojo del Espejo de Obsidiana	Voltea boca arriba los MONSTRUOS boca abajo del oponente. Su mano y sus magias/trampas boca abajo siguen ocultas.
Magia	Los Cinco Días Vacíos	El oponente no puede atacar en sus próximos 1 / 2 / 3 turnos.
Magia	Máscara de Xipe Tótec	Intercambia el ATK y la DEF de los monstruos del OPONENTE.
Magia	Códice Plegado de los Ancianos	Robas 2 / 3 cartas.
Magia	Ráfaga de la Serpiente de Viento	Devuelve a la mano de su dueño el monstruo más fuerte del oponente.
Magia	Posesión del Zorro	Te quedas con el monstruo más fuerte del oponente. Vuelve a su dueño al final de TU turno; si su lado está lleno, se destruye.
Trampa	Muralla de Escudos Chimalli	Trampa: anula el ataque.
Trampa	Fosa de Estacas	Trampa: destruye al monstruo atacante.
Trampa	El Espejo Humeante	Trampa: el daño que recibirías va al atacante.
Trampa	Picadura del Escorpión	Trampa: el ATK del atacante pasa a ser 0 en esta batalla.
Campo	Templo Mayor al Amanecer del Quinto Sol	Campo: +500 a los monstruos de los tipos/elementos favorecidos y −400 a los debilitados — de AMBOS jugadores.
Equipo	Macuáhuitl de Obsidiana	Equipo: +500 / 700 / 1.000 de ATK y DEF, para siempre, en un monstruo compatible (los tipos están en la carta).
Ritual	Rito del Fuego Nuevo	Ritual: exige los 3 monstruos exactos en TU campo; se destruyen y el monstruo de ritual entra boca arriba.

Magias

Una magia de la mano puede **activarse al instante** (boca arriba) o **colocarse** boca abajo para activarse después; en ese caso, activarla más tarde no gasta la jugada de la mano. El refuerzo de una magia de tipo/elemento vale para **tus** monstruos de ese tipo que están en el campo **ahora**; los que entren después no lo reciben.



Chocolate de los Dioses



Tambor de Guerra Huéhuetl



Los Cinco Días Vacíos

Curación, refuerzo y protección: tres magias comunes.

Trampas

Hay cuatro trampas: **anular el ataque**, **destruir al atacante**, **reflejar el daño** y **dejar en cero el ATK del atacante**. Solo entran boca abajo (“Colocar”) y tú no las activas: cuando te atacan, incluso con un ataque directo, la **primera** trampa boca abajo de tu fila, de izquierda a derecha, se dispara sola. **Una** por ataque.



Muralla de Escudos Chimalli



Fosa de Estacas

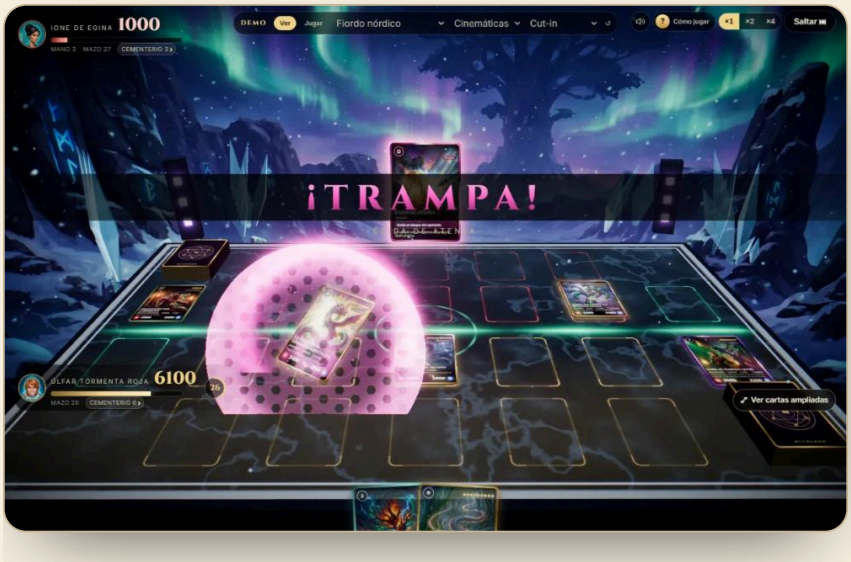


El Espejo Humeante



Picadura del Escorpión

Las cuatro trampas.



Equipos

Un equipo da **+500, +700 o +1.000** de ATK **y** DEF, para siempre, a un monstruo compatible (los tipos están en la carta). Jugado solo desde la mano, boca arriba, va a tu monstruo compatible más fuerte. Un equipo también puede entrar en una fusión (monstruo + equipo).



Hacha Barbada Rúnica

Un equipo.

Campos

Un campo da **+500** de ATK y DEF a los monstruos de los tipos y elementos favorecidos y **−400** a los debilitados, y eso vale para los monstruos de **ambos** jugadores. Solo existe **un campo para toda la mesa**: activar otro manda el anterior al cementerio de su dueño.



Templo Mayor al Amanecer del Quinto Sol

Un campo.

Rituales

Una carta de Ritual exige los **3 monstruos exactos** que indica en **tu** campo. Se destruyen y el monstruo de ritual entra boca arriba (por defecto, en Ataque). Los monstruos de ritual solo entran así.



Portador del Fuego Nuevo
ATK 1000 · DEF 1100



Colibrí Solar
ATK 700 · DEF 500



Guerrero Águila Aprendiz
ATK 1100 · DEF 900



Rito del Fuego Nuevo



Huitzilopochtli, el Colibrí del Sur
ATK 2950 · DEF 2500

El Rito del Fuego Nuevo: los tres monstruos exigidos y el monstruo de ritual que nace.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> La trampa más a la izquierda se dispara primero: pon a la izquierda la que quieres que responda al primer ataque del oponente.



PARTE 2 · REGLAS DEL DUELO · CAPÍTULO 11

Fin del duelo, calificación y reloj

Cinco maneras de terminar, cómo se calcula la calificación y qué cuenta como "duelo real".

✦ EN RESUMEN

- El duelo termina por Vida en cero, mazo vacío, rendición, tiempo o abandono; nunca en empate.
- La calificación viene de dos medidores, POW y TEC, de 0 a 100; las recompensas usan el mejor.
- Para dar XP, misiones y oro de PvP, el duelo tiene que ser "real".

Cinco maneras de terminar

- **Vida en cero:** quien llega a 0 de Vida pierde.
- **Mazo vacío:** si, al inicio de tu turno, tienes que robar y tu mazo está vacío, pierdes. Robar por efecto de una magia con el mazo vacío no hace perder.
- **Rendición:** el botón **Rendirse**, con confirmación, es derrota inmediata.
- **Tiempo:** el reloj agotado es derrota.
- **Abandono:** desconectarte y no volver dentro de la tolerancia es derrota.

ℹ NOTA

No existe el empate: todo duelo termina con un ganador.

El reloj

	CONTRA OTRO JUGADOR	CONTRA LA COMPUTADORA
Tiempo por turno	80 s	80 s
Tiempo agotado	el turno pasa; 3 seguidos = derrota	el turno pasa; 3 seguidos = derrota

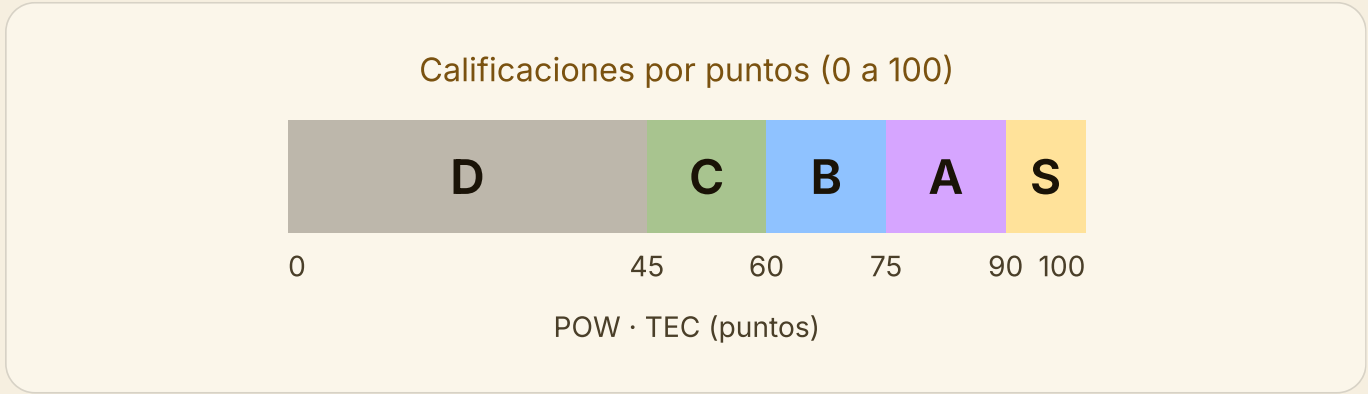
	CONTRA OTRO JUGADOR	CONTRA LA COMPUTADORA
Tolerancia de desconexión	60 s	300 s

Cada turno tiene **80** segundos contra otro jugador y **80** segundos contra la computadora, sin reserva (en tu primer duelo, el guiado, son **30** minutos). En los últimos **10** segundos de tu turno el reloj se pone rojo, late y hace **tic-tac**. Si se acaba el tiempo, **el turno pasa solo** y aparece el aviso **Se acabó el tiempo — turno pasado**; solo quien deja que se acabe el tiempo **3 veces seguidas** pierde el duelo (cualquier acción tuya, hasta tocar Terminar turno, reinicia la cuenta, y el aviso de la vez anterior a la última dice que la próxima es derrota). Si te desconectas, tienes una tolerancia para volver antes de perder por abandono.

Las calificaciones POW y TEC

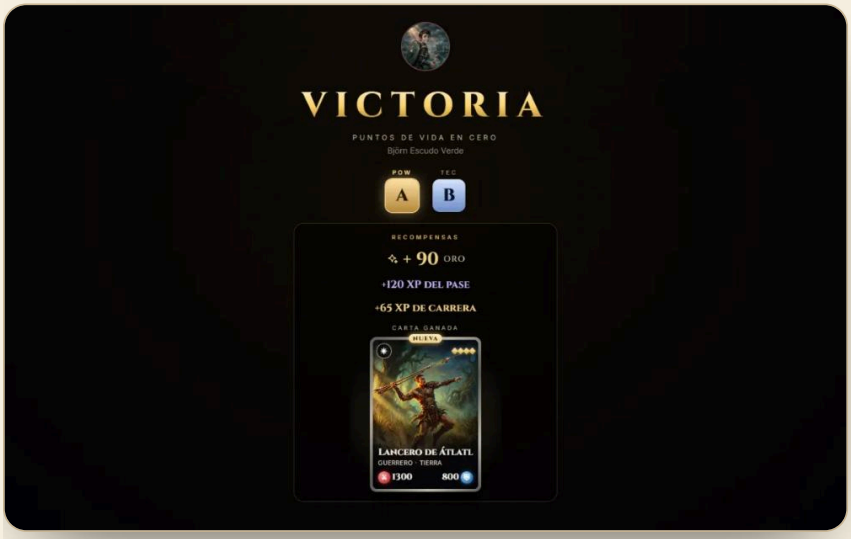
Al final del duelo el juego da dos calificaciones, de 0 a 100 puntos cada una:

- **POW** (Fuerza) = 50 + fusiones × 4 + ataques efectivos × 2 − turnos + (Vida ÷ 1000) × 3;
- **TEC** (Técnica) = 50 + magias × 4 + trampas × 6 − turnos, y 20 más si ganaste por mazo vacío.



CALIFICACIÓN	PUNTOS (POW O TEC)	ORO POR VICTORIA (COMPUTADORA)
S	≥ 90	**120** oro
A	≥ 75	**90** oro
B	≥ 60	**60** oro
C	≥ 45	**40** oro
D	< 45	**20** oro

> **i NOTA**
>
> - En una **derrota** la calificación tiene tope: rendición, abandono o tiempo dan D/D; cualquier otra derrota da como máximo C.
> - La calificación que **paga** recompensas (oro, cartas, XP de bono, misiones de calificación) es la **mejor** entre POW y TEC.



Qué es un "duelo real"

Para evitar que se "farmee" recompensa con duelos vacíos, solo el **duelo real** paga XP del pase, XP de carrera, misiones y oro de PvP:

- **Contra otro jugador:** cada lado hizo al menos **3** jugadas o ataques y pasaron al menos **90** segundos.
- **Contra la computadora:** hiciste al menos **3** jugadas o ataques y el duelo llegó al turno **4**.

Además, contra el mismo oponente, solo **3** duelos de PvP (Clasificatoria o Casual) por día UTC pagan oro, XP de carrera y misiones.

Los niveles de dificultad

Los duelistas de la computadora juegan en cuatro niveles. Todos ven solo lo que vería un jugador: no tienen información oculta sobre tu mano.

NIVEL	DÓNDE APARECE
Aprendiz	Posición 1 de cada región (tutorial)
Duelista	Posiciones 2, 3 y 4

NIVEL	DÓNDE APARECE
Maestro	Posición 5
Leyenda	El Guardián (posición 6), Kaelmyr y el Modo Leyenda

✦ CONSEJO DE MAESTRO

¿Quieres una calificación alta? Haz fusiones (POW), usa magias y trampas (TEC) y termina rápido: cada turno quita un punto de las dos calificaciones.

PARTE 3 · CARTAS Y MAZOS · CAPÍTULO 12

Colección, mazos y Códice

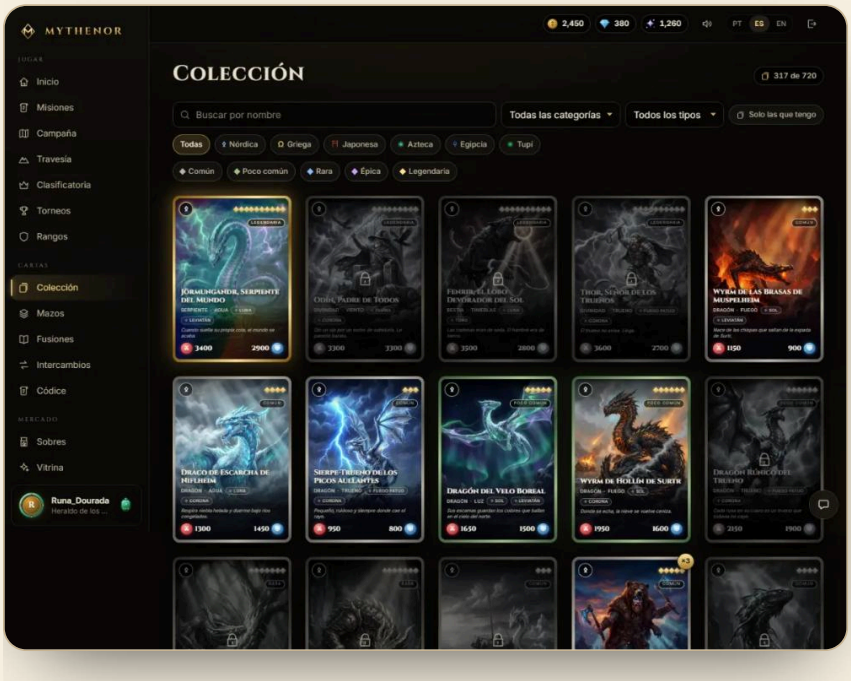
Cómo armar un mazo, qué cambia entre Clásico y Competitivo y dónde ver todas las cartas.

EN RESUMEN

- Un mazo tiene exactamente **40** cartas; guardas hasta **30** mazos.
- En el modo Clásico no hay límite de copias; en el Competitivo, hasta **3** por carta.
- El Mazo inicial ya viene listo y tiene fusiones garantizadas.

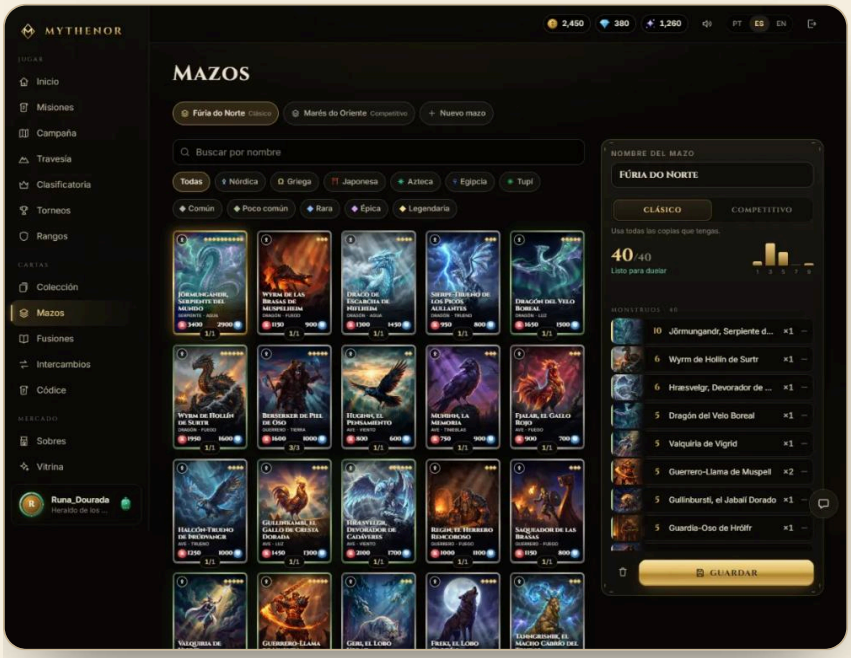
La colección

Todo lo que abres, ganas o creas va a la **Colección**. Muestra cuántas de las **720** cartas tienes, con filtros por rareza, mitología, tipo y nombre. Toca una carta para verla ampliada, con dónde aparece en fusiones y los botones de **crear** y **desencantar** (Vitrina, polvo e intercambios).



Armando un mazo

Un mazo tiene **exactamente 40 cartas**, y toda copia tiene que estar en tu colección. Puedes tener hasta **30** mazos guardados, y el nombre tiene de 1 a **40** caracteres. Un mazo guardado se **revalida siempre**: si desencantas cartas de él, puede quedar incompleto y dejar de servir para duelar hasta que lo ajustes.



Clásico y Competitivo

Cada mazo tiene un modo. **Clásico** deja usar todas las copias que tengas; **Competitivo** limita a **3** copias de cada carta. Cada modo de juego usa uno de ellos:

MODO DE JUEGO	REGLA DE MAZO
Campaña, Duelo libre, Desafío del Día, Modo Leyenda, Travesía, Prueba de los Dioses	Clásico
Clasificatoria, Casual, Desafío a un amigo, Torneo	Competitivo

> **i NOTA**
>
> En la **Travesía** el mazo no sale de tu colección: cada personaje empieza con un kit propio (Travesía de los Mitos).

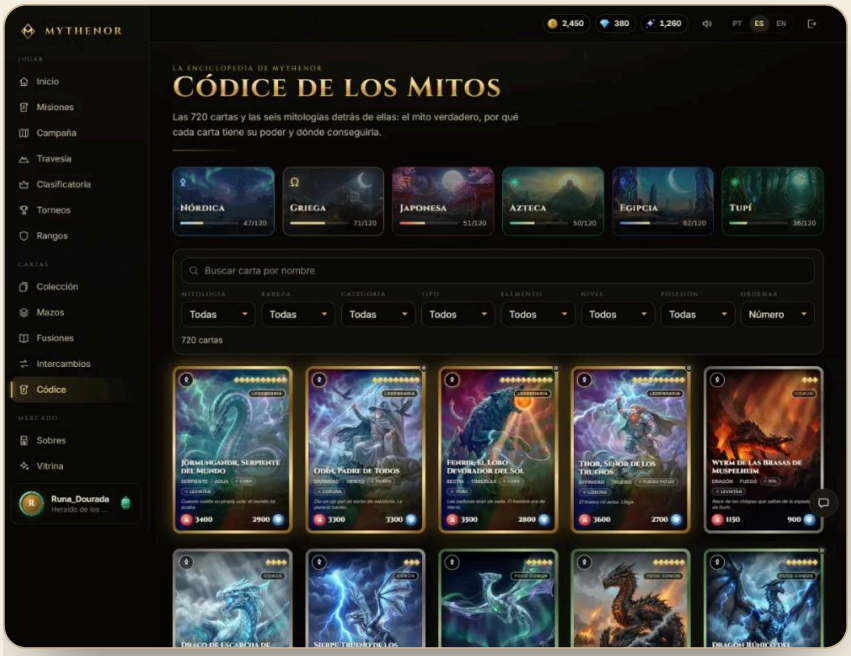
El Mazo inicial

Quien aún no tiene mazo recibe el **Mazo inicial**: **40** cartas fijas, todas comunes y poco comunes (**27** monstruos, **5** magias, **5** trampas y **3** equipos, **38** cartas distintas), armado con pares de fusión

garantizados. La lista completa está en el Apéndice F.

El Códice

El **Códice de los Mitos** es la enciclopedia pública del juego: las **720** cartas y las seis mitologías, con el mito real detrás de cada una y "dónde conseguir" cada carta (sobre, drop, vitrina, fusión, pase…). Abre sin iniciar sesión en portugués, español e inglés.



> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Arma pronto un mazo Competitivo (hasta 3 copias): es el que usas en la Clasificatoria, el Casual, los desafíos a amigos y los torneos.

PARTE 4 · MODOS DE JUEGO · CAPÍTULO 13

Campaña y Duelo libre

Seis regiones, seis duelistas en cada una y un villano esperando al final.

EN RESUMEN

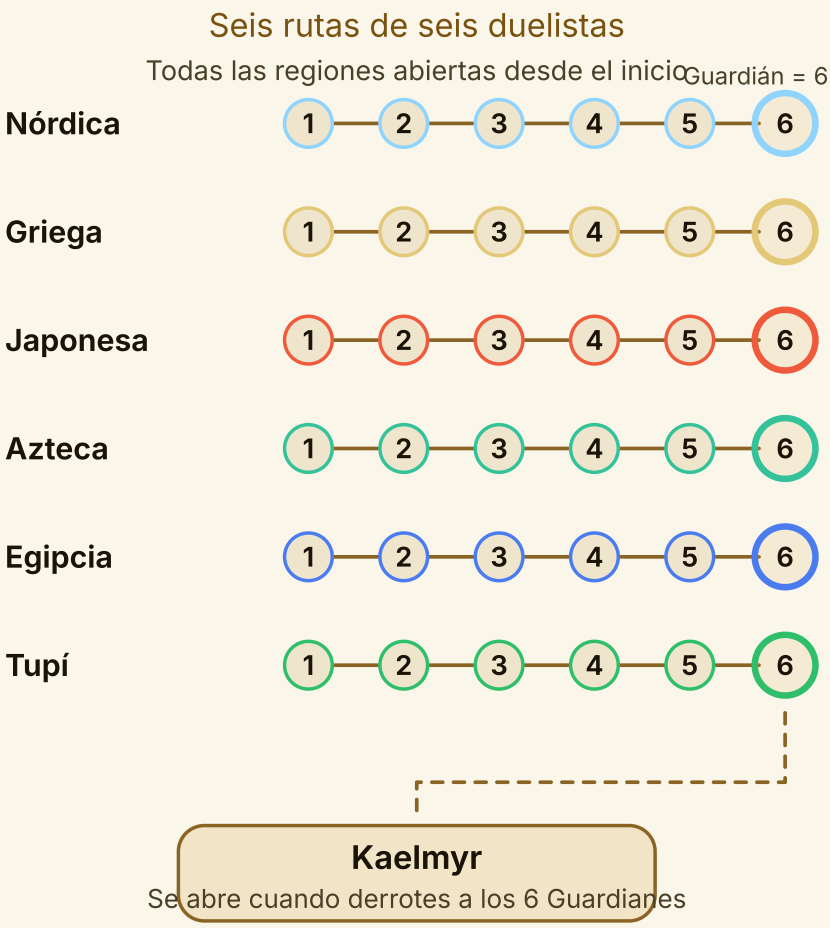
- Son seis regiones, una por mitología, todas abiertas desde el comienzo; en cada una el siguiente duelista solo se abre cuando vences al anterior.
- Vencer al Guardián de cada región (**6** en total) abre la región final, donde está Kaelmyr.
- Los duelistas ya vencidos quedan disponibles en el Duelo libre, para repetir.

La estructura

La Campaña tiene **6** regiones, una por mitología. Cada región tiene **6** duelistas: cinco duelistas y, al final, el **Guardián**. Además existe la región final, con el villano **Kaelmyr, el Devorador de Panteones**. En total son **37** duelistas.

Región	Mitología	Guardián
Fiordo de Yggdrasil	Nórdica	Freydís, Guardiana de Yggdrasil
Egeo de los Héroes	Griega	Aristeia, Campeona del Olimpo
Archipiélago de los Kami	Japonesa	Kaguya, Guardiana del Torii
Valle del Quinto Sol	Azteca	Itzel, Guardiana del Quinto Sol
Necrópolis de Obsidiana	Egipcia	Merytamun, la Última Centinela
Corazón de la Selva	Tupí	Jaci-Miri, la Centinela de la Selva

Cómo se abren las cosas



Las seis regiones están **abiertas desde el inicio** y son independientes: puedes jugar en el orden que quieras. Dentro de cada región, el duelista de número N solo se abre cuando vences al N−1; el primero siempre está abierto. La región final se abre cuando los seis Guardianes hayan sido vencidos.

La dificultad

La inteligencia del duelista sube con su posición: el primero de cada región es un **Aprendiz** (hecho para enseñar), los de posición 2 a 4 son **Duelistas**, el de posición 5 es un **Maestro**, y el Guardián (posición 6) y Kaelmyr juegan en el nivel **Leyenda**.

Nivel	Dónde aparece
Aprendiz	Posición 1 de cada región (tutorial)
Duelista	Posiciones 2, 3 y 4
Maestro	Posición 5
Leyenda	El Guardián (posición 6), Kaelmyr y el Modo Leyenda



Duelo libre

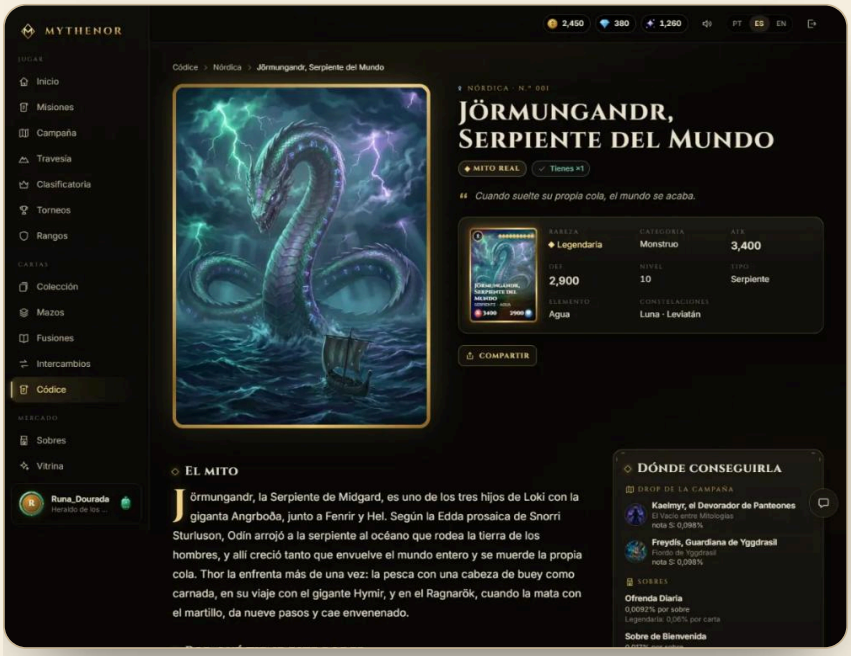
Un duelista que ya venciste pasa a ser un **Duelo libre**: puedes repetirlo cuantas veces quieras, para practicar un mazo o juntar oro y cartas.

Recompensas

- **Oro** por victoria contra la computadora, según la calificación: de **20** oro (calificación D) a **120** oro (calificación S). La derrota no paga oro.
- **Tope por día:** el oro contra la computadora (campaña repetida, Duelo libre, Desafío del Día, Modo Leyenda, Travesía y revanchas de la Prueba de los Dioses) suma como máximo **300** oro por día UTC. La **primera** victoria contra cada duelista de la Campaña (y la primera de cada etapa de la Prueba) no cuenta en el tope.
- **Una carta (drop)** en la primera victoria contra un duelista, sorteada de su tabla para tu calificación, **con tope de rareza según su papel**: los duelistas comunes nunca dan por encima de Poco común; el **Guardián** de cada región da hasta Rara; solo el villano final da hasta Épica; ningún duelo da Legendaria. Rara o mejor, por duelo, es un hito de progreso, no un regalo de cada duelista. Las probabilidades de cada carta (ya con el tope) aparecen en el Códice, en "Dónde conseguirla".
- **Revanchas:** como máximo **1** carta por día UTC, y nunca por encima de Poco común.

Calificación	Puntos (Pow o Tec)	Oro por victoria (computadora)
S	≥ 90	**120** oro
A	≥ 75	**90** oro

CALIFICACIÓN	PUNTOS (POW O TEC)	ORO POR VICTORIA (COMPUTADORA)
B	≥ 60	**60** oro
C	≥ 45	**40** oro
D	< 45	**20** oro



Después del Guardián

Vencido el Guardián de una región, esta abre el **Modo Leyenda** (Modo Leyenda); el **Desafío del Día** (Desafío del Día) usa duelistas de todas las regiones; y la **Travesía** (Travesía de los Mitos) es una jornada aparte.

Después de Kaelmyr: la Prueba de los Dioses

Vencer a Kaelmyr abre la **Prueba de los Dioses**, la travesía más difícil del juego. Es una escalera de **7** duelos en orden: los **6** Guardianes vuelven como **Elegidos de los dioses** de cada mitología y, al final, el **Eco de Kaelmyr**. Cada etapa solo se abre después de vencer la anterior. Antes de eso, la pantalla de la Campaña y Jugar muestran la Prueba bloqueada, con lo que falta para abrirla.

- El oponente empieza con Vida extra —de **+3.000** a **+5.000** según la etapa (en el Modo Leyenda son **+2.000**)—, usa un mazo fuerte con las mejores cartas de su mitología y juega en el nivel **Leyenda**.
- Cada etapa tiene una **regla divina**, que se muestra antes del duelo y en la pantalla del duelo: por ejemplo, Fimbulvetr (tus monstruos pierden ATK cada turno en el campo) o Silencio Remendado (el Eco anula tu bono de constelación y se cura una vez).

- Es un desafío para mazos fuertes: con un mazo de cartas comunes y poco comunes, la victoria es rara.

La **primera victoria** de cada etapa paga oro fijo, de **400** oro a **1.000** oro (**4.200** oro en las siete), fuera del tope diario, y **una carta** de la tabla del campeón: hasta Rara en las seis primeras etapas y hasta Épica contra el Eco de Kaelmyr, nunca Legendaria. Quien vence las siete recibe, una vez, **2 Sobres de Oro**, el título **«Elegido de los Dioses»**, el **Marco de los Seis Cielos** (en el perfil y en la placa del duelo, a la vista del rival) y el **Avatar del Elegido de los Dioses**, que nunca se vende. Las revanchas de etapas ya vencidas pagan **50** oro por victoria, dentro del tope diario, sin carta.

Antes de cada etapa la pantalla muestra el **poder recomendado** y el **poder de tu mazo**: la suma de las rarezas de las 40 cartas (común 1, poco común 2, rara 4, épica 6, legendaria 9). Por debajo de lo recomendado, señala los Sobres, los Mazos, la Tienda y, para quien todavía no es VIP, el VIP (el sobre gratis vuelve más rápido). Es una recomendación, no una garantía: las jugadas, las fusiones y la suerte siguen decidiendo el duelo.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Un duelo contra el Aprendiz es una manera segura de probar un mazo nuevo antes de enfrentar a los más difíciles.

PARTE 4 · MODOS DE JUEGO · CAPÍTULO 14

Desafío del Día

Un jefe y reglas especiales, iguales para todos, con tabla diaria.

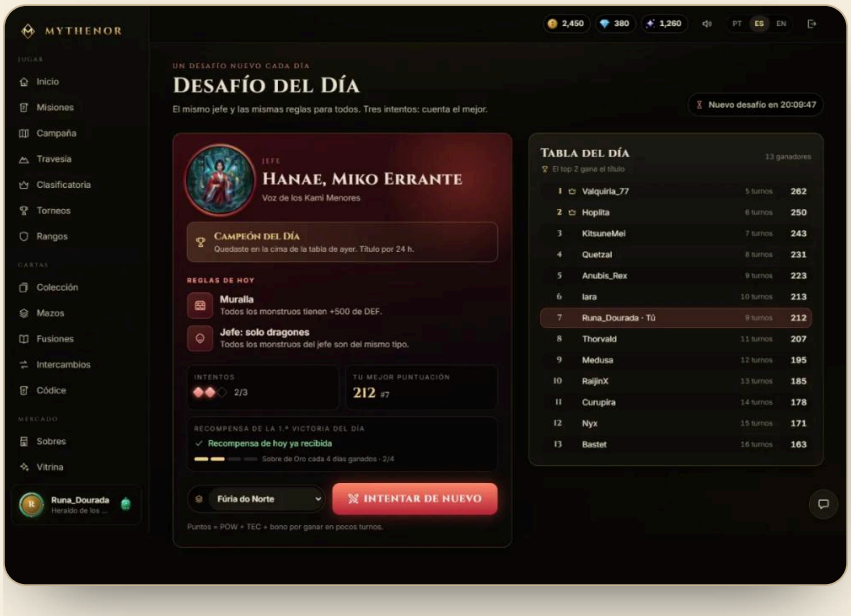
✦ EN RESUMEN

- Cada día UTC hay un desafío: un jefe y uno o dos modificadores, los mismos para todos.
- Tienes **3** intentos por día; vale el mejor.
- La primera victoria del día da **5** polvo, y la tabla muestra el top **100**.

Cómo funciona

Cada día UTC el juego elige **un jefe** (un duelista de la tercera posición en adelante de cualquier región, o el villano final) y **uno o dos modificadores**, que cambian las reglas del duelo. Nunca sale un par de modificadores que se anulen. El desafío es el mismo para todos los jugadores.

Tienes **3 intentos** por día y cuenta el mejor. Un intento anulado no cuenta. Juegas con un mazo tuyo (en modo Clásico) o con el Mazo inicial prestado.



Los modificadores

Los trece modificadores posibles:

MODIFICADOR	QUÉ CAMBIA
PV inicial 4000	Los dos duelistas empiezan con 4000 PV.
Mano de 6	Mano inicial de 6 cartas y robo hasta 6 en cada turno.
Fusión +300 ATK	Todo monstruo creado por fusión gana +300 de ATK.
Constelaciones +1000	La ventaja de constelación vale +1000 en lugar de +500.
Sin trampas	Las trampas colocadas nunca se activan.
Campo fijo	Un campo de mitología queda activo todo el duelo; las cartas de campo no se pueden activar.
Ataque en el 1.er turno	Quien empieza ya puede atacar en el turno 1.
Mazo temático del jefe	Todos los monstruos del jefe son del mismo tipo.
Ataque directo doble	Los ataques directos hacen el doble de daño.
Magias al doble	Curación, daño, bonos y debilitamiento de las magias valen el doble.
Duelo relámpago	Cada mazo tiene solo 20 cartas: el mazo se acaba rápido.
Muralla	Todos los monstruos tienen +500 de DEF.
Jefe fortificado	El jefe empieza con +2000 PV.

Estos pares nunca salen juntos: PV inicial reducido con ataque directo doble; PV inicial reducido con jefe fortificado; y duelo relámpago con mano de 6.

Los puntos

Una victoria vale **POW + TEC + 5 × (30 − turnos)**. Pasar de **30** turnos no da bono, y una derrota vale cero. Ejemplo: con POW 80, TEC 70 y 12 turnos, son 80 + 70 + 5 × (30 − 12) = 240 puntos.

Recompensas y tabla

- La **primera victoria del día** da **5** polvo. Cada **7** días vencidos, da también **1 Sobre del Viajero** (el sobre de oro), sin gastar oro.
- El duelo paga el **oro normal por calificación**, dentro del tope diario contra la computadora (**300** oro); no sortea carta del jefe.

- La **tabla del día** muestra el top **100** y tu posición. Quien queda en el **10%** superior (como mínimo una persona) usa el título **Campeón del Día** durante las **24** horas siguientes.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Lee los modificadores antes de elegir el mazo: un jefe con “Sin trampas” pide un mazo de monstruos y fusiones.

PARTE 4 · MODOS DE JUEGO · CAPÍTULO 15

Modo Leyenda

Revanchas más duras contra cada duelista, con estrellas para coleccionar.

✦ EN RESUMEN

- El Modo Leyenda de una región se abre cuando vences a su Guardián.
- El oponente gana **+2.000** de Vida, juega en el nivel Leyenda y usa un mazo reforzado.
- Ganas hasta **3** estrellas por duelista; la carta solo viene con la primera estrella.

Cómo funciona

Después de vencer al Guardián de una región, desbloqueas sus **revanchas en Modo Leyenda**, desde la pantalla de la Campaña. El oponente empieza con **+2.000 de Vida**, usa la inteligencia de nivel **Leyenda** y un **mazo reforzado**: las cartas comunes se cambian por cartas mejores de la misma mitología y tema, con máximo tres copias, sin legendaria, sin ritual y sin carta "solo por fusión".

Las estrellas

- ★ — victoria;
- ★★ — victoria con calificación A o S;
- ★★★ — victoria con calificación S.

Cada duelista guarda su mejor marca, como máximo **3** estrellas.



La carta

El **drop** solo viene en la victoria que da la **primera estrella** de cada duelista: la carta se sortea en su tabla **una calificación por encima** de la tuya, y rige el **mismo tope de rareza de la Campaña** (duelistas comunes hasta Poco común, Guardianes hasta Rara, el villano final hasta Épica, ninguna Legendaria). En total esto da, como máximo, una carta por duelista, **37** por cuenta, para siempre.

Oro

El oro es el normal contra la computadora, dentro del tope diario (🪙 **300** oro), y nunca cuenta como primera victoria.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Haz la primera estrella con calma y vuelve por las otras: solo la primera paga carta, así que no hay prisa.



PARTE 4 · MODOS DE JUEGO · CAPÍTULO 16

Travesía de los Mitos

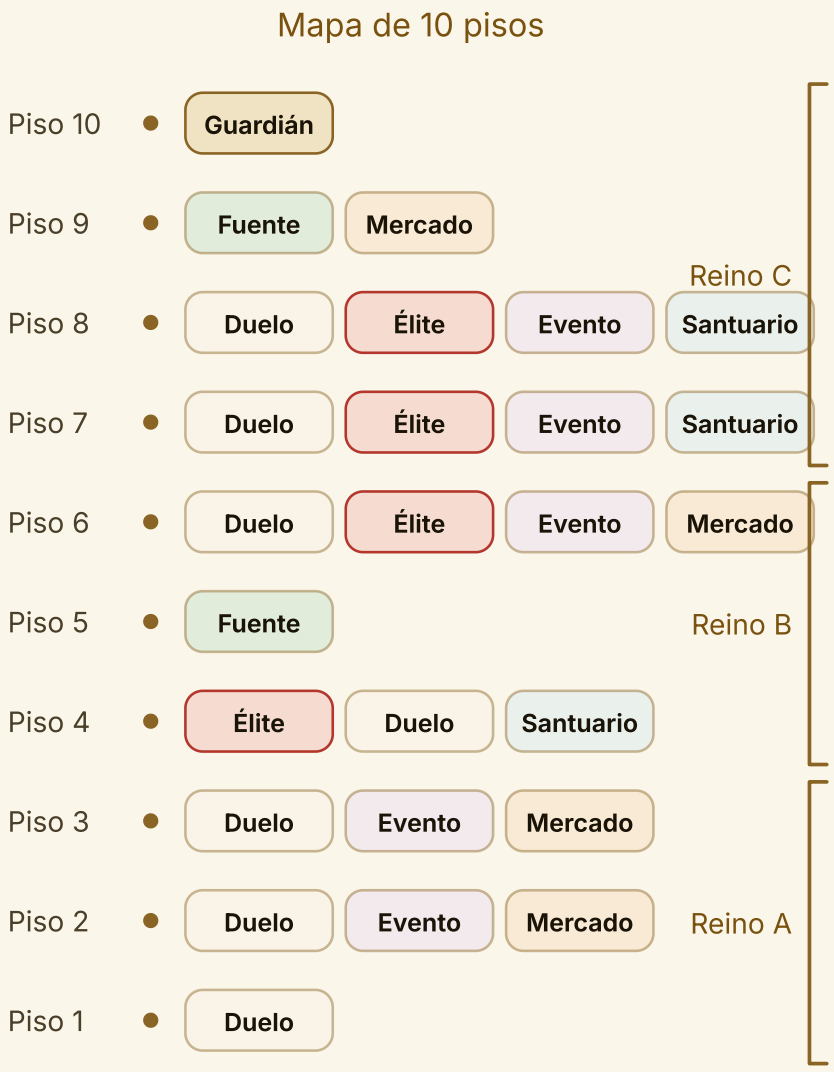
Una jornada de **10** pisos, con kit propio, bendiciones, maldiciones y un Guardián corrompido al final.

✦ EN RESUMEN

- Cruzas un mapa de **10** pisos, todo visible, eligiendo el camino y enfrentando duelos, élites, eventos y más.
- Nadie usa la colección: cada personaje empieza con un kit de **20** cartas comunes y poco comunes de su propio mito.
- Tu Vida atraviesa todos los duelos; perder termina la jornada, salvo por la Llama del Fénix.

La visión general

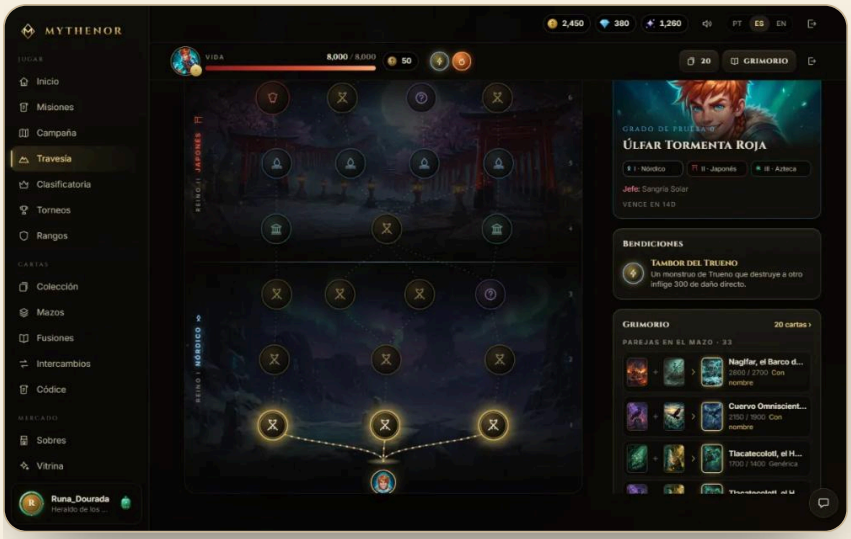
La **Travesía de los Mitos** es el modo de jornada de MYTHENOR: cada intento (una "travesía") recorre **10** pisos de un mapa que ves completo desde el comienzo. Tres reinos, sorteados entre las seis mitologías, forman el camino: el reino A ocupa los pisos 1 a 3, el B los pisos 4 a 6 y el C los pisos 7 a 10.



Los tipos de parada permitidos en cada piso.

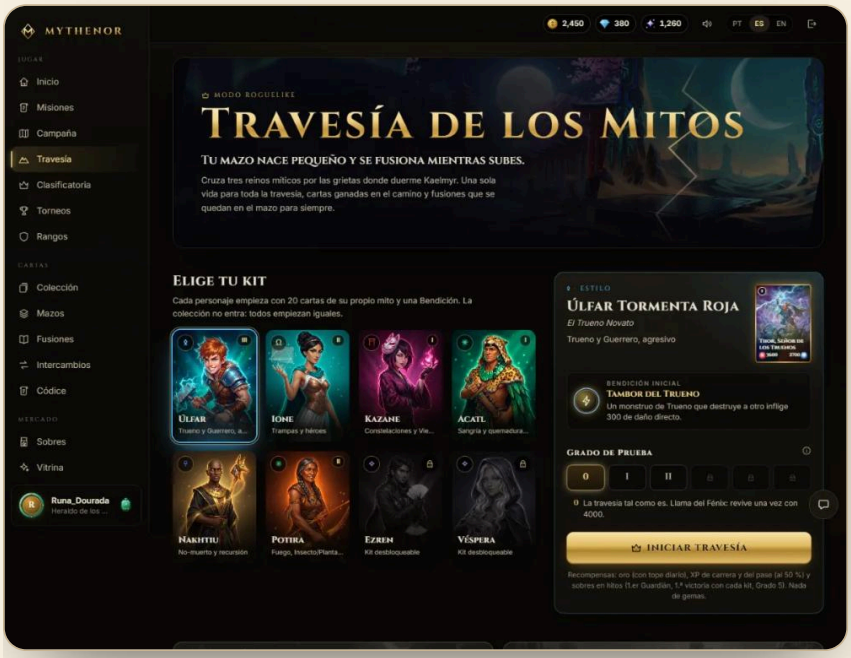
Los tipos de parada

- **Duelo:** un duelo común; el piso 1 solo tiene duelos.
- **Élite:** un duelo más difícil, con mejor recompensa.
- **Evento:** una elección con consecuencia (hay un catálogo de eventos en el Apéndice E).
- **Mercado:** donde gastas Óbolos.
- **Santuario:** eliges una de tres Bendiciones, o purificas una Maldición.
- **Fuente:** curación, Forja o Despertar; el piso 5 es una Fuente, y el 9 tiene Fuente y Mercado.
- **Guardián:** el jefe corrompido del piso 10.



Personajes y kits

Eliges uno de los **8** personajes. Cada uno trae un **kit** de **20** cartas comunes y poco comunes (de su propio mito; los dos personajes desbloqueables mezclan mitos) y una **Bendición inicial**. Tu colección **no entra**: todos empiezan iguales, y lo que cambia es cómo juegas. Seis personajes son libres desde el inicio; dos se liberan cuando ganas tu primera travesía.



La Vida de la jornada y la Llama del Fénix

Tu Vida empieza en **8.000** y **atraviesa todos los duelos**. Ganar un duelo cura **1.000** (y **500** del Grado 4 en adelante). Perder un duelo termina la travesía, **excepto** por la **Llama del Fénix**: una sola vez, te revive con **4.000** de Vida y rehaces el duelo (solo en los Grados 0 y 1).

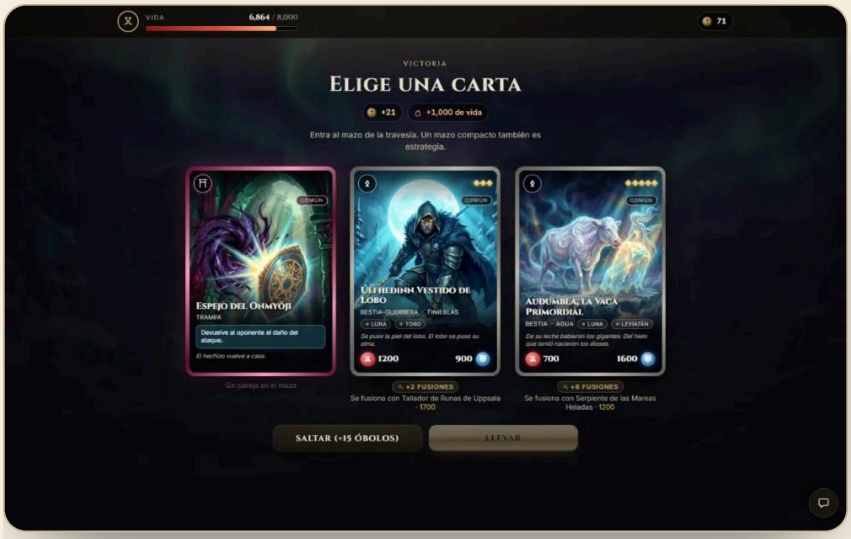
Los enemigos empiezan con la Vida del reino en que están: **3.000** en el reino A, **4.000** en el B y **5.000** en el C; las élites tienen **5.500** y los Guardianes **8.000**.

El mazo de la jornada y los Óbolos

El mazo de la jornada tiene de **20** a **30** cartas. Los **Óbolos** son la moneda solo de la jornada: un duelo da de **20** a **30**, una élite de **45** a **60**, y saltar la carta de la recompensa da **15**.

Recompensas dentro de la jornada

Después de un duelo eliges **una de tres cartas** para tu mazo. Después de una élite, eliges una de tres cartas **y** una de dos Bendiciones raras.



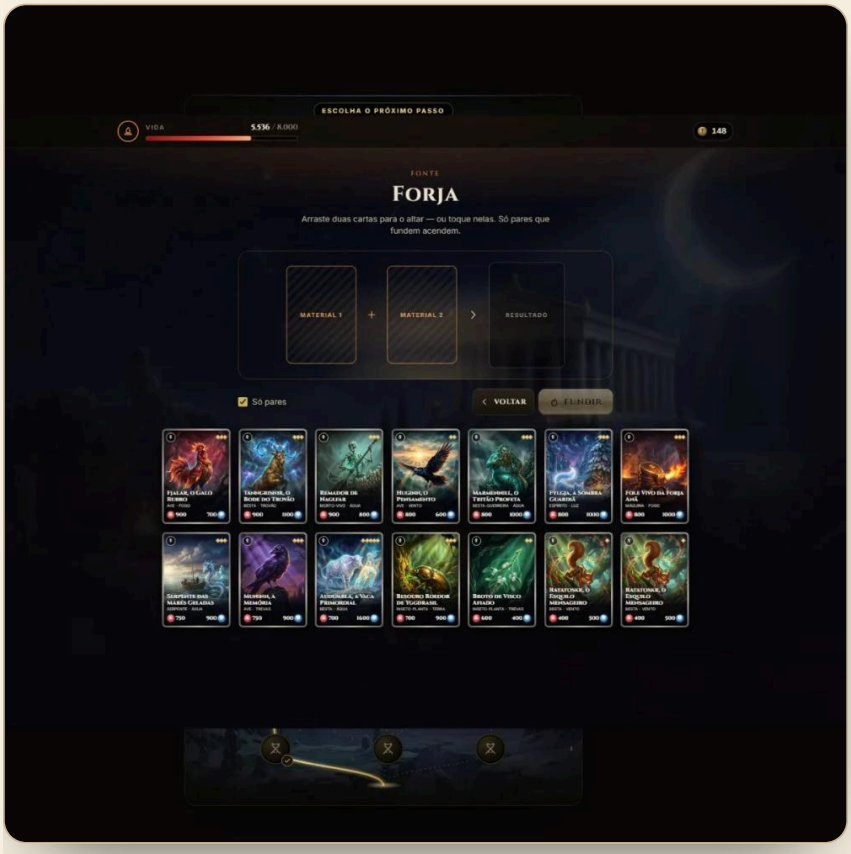
El Mercado

EN EL MERCADO	PRECIO
Carta Común	40 Óbolos
Carta Poco común	60 Óbolos
Carta Rara	90 Óbolos
Carta Épica	160 Óbolos
Carta Legendaria	300 Óbolos
Bendición común	120 Óbolos

EN EL MERCADO	PRECIO
Bendición rara	**180** Óbolos
Quitar una carta del mazo	**60** Óbolos (+25 en cada remoción siguiente)
Despertar un monstruo	**90** Óbolos
Pergamino de Receta	**70** Óbolos
Purificar una Maldición	**100** Óbolos

La Fuente, la Forja y el Despertar

En la Fuente eliges **una** cosa: **curar 30%** de la Vida máxima; **Forjar** (fusionar dos cartas del mazo, para siempre; exige más que el mínimo de cartas del mazo); o **Despertar** un monstruo. El Despertar da **+300** de ATK y DEF, **o** cambia una de las dos constelaciones, **o** cambia el elemento; vale para todas las copias de esa carta en la jornada.



La Forja: elige dos cartas del mazo del viaje (captura con la interfaz en portugués).

El Santuario

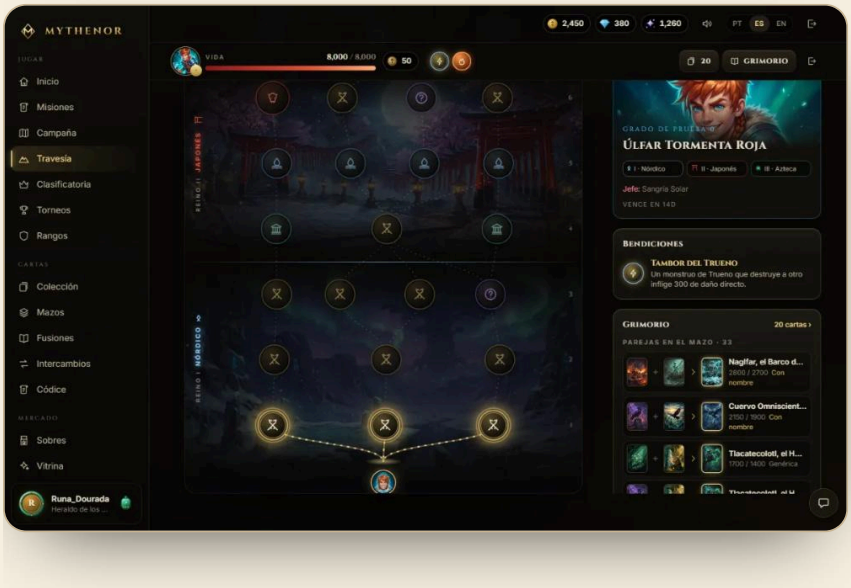
En el Santuario eliges una de tres Bendiciones **o** purificas una Maldición.

Bendiciones, Maldiciones, Eventos y Guardianes

La Travesía tiene **38** Bendiciones (Comunes, Raras y Legendarias), **6** Maldiciones, **15** Eventos y **6** Guardianes corrompidos, cada uno con una regla propia. Las **Bendiciones** te mejoran; las **Maldiciones** te perjudican durante la jornada, hasta que se purifican; los Guardianes cambian la regla del duelo final. La lista completa está en el Apéndice E.

Nada oculto

Las Bendiciones del enemigo y la regla del Guardián aparecen **antes** de que entres a la parada: decides sabiendo lo que viene.



Grados de Prueba

Hay Grados de 0 a **5**, y son **acumulativos**. Vencer una travesía en un Grado libera el siguiente.

Grado	Regla (se suma a las anteriores)
0	Travesía estándar (con la Llama del Fénix).
1	Enemigos con 500 de vida más.
2	Sin Llama del Fénix.
3	Élites con 2 Bendiciones enemigas.
4	Curación después del duelo 1000 → 500.
5	El jefe con una 2.ª regla.

Reglas de la jornada

- Tienes **una** jornada activa a la vez; expira en **14** días.
- Puedes abandonar la jornada; un duelo en curso se da por rendición.
- La jornada usa el reloj de los duelos contra la computadora (Fin del duelo, calificación y reloj).

Lo que la Travesía paga en el juego principal

- **Oro** por duelo ganado: **10** oro (duelo), **20** oro (élite), **40** oro (Guardián), con tope de **60** oro por día, dentro del tope general contra la computadora.
- **XP del pase** al **50**% de lo normal; **XP de carrera** normal.
- **Sobres:** 1 Sobre del Viajero por el primer Guardián vencido cada **4** semanas; 1 sobre temático en la primera victoria con cada uno de los seis kits de mitología; 1 Sobre del Viajero en la primera victoria en el Grado **5**.

Personajes premium

Un personaje premium (Tienda) juega el kit de su mitología; la diferencia es solo cosmética.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> En el Mercado, cada remoción de carta cuesta más que la anterior: piénsalo antes de gastar los Óbolos.



PARTE 4 · MODOS DE JUEGO · CAPÍTULO 17

PvP: Clasificatoria, Casual y Desafío a un amigo

Enfrenta a otras personas, sube de liga o juega solo por diversión.

✦ EN RESUMEN

- Clasificatoria y Casual usan la cola y un mazo Competitivo; el Desafío a un amigo usa un código.
- La Clasificatoria mide tu Elo (empieza en **1.000**) y lo divide en ligas y divisiones.
- Cada mes UTC hay una nueva temporada, con reinicio suave del Elo.

Tres maneras de jugar contra personas

MODO	CÓMO SE ENTRA	¿VALE ELO?
Clasificatoria	Cola, con mazo Competitivo	Sí
Casual	Cola, con mazo Competitivo; busca un Rango parecido	No
Desafío a un amigo	Código, enlace o Desafiar en la pantalla Amigos	No



La pantalla de la Clasificatoria: la liga y la cola a la izquierda; el Casual y la tarjeta Desafiar a un amigo a la derecha.

Duelo en línea

La forma más rápida de enfrentarte a otra persona es el **Duelo en línea**. Está en el **Inicio** y en el menú **Jugar** (el botón dorado en el centro de la barra del móvil; en el ordenador, el elemento **Duelo en línea** del lateral). Toca **Buscar duelo** y la búsqueda empieza al instante, en modo **Casual** (sin Elo). El interruptor justo encima del botón, **Casual** o **Clasificatoria**, elige el tipo; se bloquea mientras buscas.

Mientras buscas, la pantalla muestra “Buscando oponente”, el tiempo de espera y **Cancelar búsqueda**; cuando aparece alguien, el duelo se abre solo. Es la misma fila de la pantalla de la Clasificatoria, que sigue existiendo con todo lo que tenía.

El menú **Jugar** reúne todas las formas de duelear: **Duelo en línea**, **Desafiar a un amigo** (la pantalla Amigos), **Clasificatoria**, **Duelo de Honor**, **Torneos**, **Campaña** y **Travesía**.

La cola

Clasificatoria y Casual exigen un mazo **Competitivo** (Colección, mazos y Códice): **40** cartas, hasta **3** copias de cada una. Los dos usan la misma cola, con reglas de búsqueda distintas:

- **Clasificatoria:** un oponente con una diferencia de Elo de hasta **200** puntos; por cada segundo de espera, la búsqueda se amplía **10** puntos.
- **Casual:** un oponente de Rango parecido, con hasta **8** Rangos de diferencia, abriendo 1 más cada **5** segundos; después de **30** segundos, cualquier Rango. El Elo no cuenta.
- **Región (en los dos):** primero el juego busca jugadores de tu parte del mundo; después de **15** segundos, de regiones vecinas; después de **30** segundos, de cualquier lugar. Tu región no aparece en la pantalla.

En la pantalla de la Clasificatoria, el botón **“Cómo funciona la fila”** resume estas reglas.

El Elo

El Elo empieza en **1.000** y cada partida clasificatoria lo mueve (factor K = **32**). Huir, abandonar o rendirse es una derrota de verdad: el Elo siempre se mueve en la Clasificatoria.



LIGA	V	IV	III	II	I
Bronce	0	940	980	1.020	1.060
Plata	1.100	1.130	1.160	1.190	1.220
Oro	1.250	1.280	1.310	1.340	1.370
Platino	1.400	1.430	1.460	1.490	1.520
Diamante	1.550	1.580	1.610	1.640	1.670
Mítico	1.700+ (posición numerada: top 500)				

Dentro de cada liga por debajo de Mítico hay cinco **divisiones**, de la V (la más baja) a la I. El Elo inicial equivale a **Bronce III**. En **Mítico** no hay divisiones: los **500** mejores de la temporada muestran la posición numerada.

Temporadas

La temporada clasificatoria dura un **mes UTC**. En el **reinicio suave**, el mes nuevo empieza en **1.000** + (Elo final − **1.000**) × **0,5**. Ejemplo: quien terminó con **1.400** empieza la próxima temporada con **1.200**.

Una temporada solo **cuenta** (para el XP de fin de temporada y para las barreras de los Rangos) si juegas al menos **10** partidas clasificatorias en ella.

Oro del PvP

En la Clasificatoria, una victoria da **50** oro y una derrota **15** oro; en el Casual, **25** oro y **5** oro. El tope es de **300** oro por día UTC, y solo cuenta en duelo real, con como máximo **3** duelos pagados por adversario por día (Duelo real).

El reloj

En el PvP cada turno tiene **80** segundos, sin reserva, y los últimos **10** hacen tic-tac. Si se acaba el tiempo, el turno pasa solo; **3** tiempos agotados seguidos son derrota. Si la conexión se cae, hay **60** segundos de tolerancia para volver antes de perder por abandono.

Desafío a un amigo

En la tarjeta **Desafiar a un amigo** de la pantalla de la Clasificatoria, toca **Generar código**: sale un **código de 6 caracteres** (y un enlace de invitación con ese código) para mandárselo a tu amigo, que lo escribe en la misma tarjeta y toca **Aceptar**. El código vale por **10** minutos; tu amigo acepta con un mazo Competitivo. Con un amigo en línea, también puedes tocar **Desafiar** en la pantalla **Amigos**: la invitación directa vale **60** segundos (Multijugador social). El desafío **no da** oro, Elo, XP ni misiones: es para jugar por diversión.

Duelo de Honor

En el menú **Jugar**, el **Duelo de Honor** es una disputa distinta: cada jugador pone **una carta** en juego y **quien gane se lleva las dos**. Es solo el intercambio de dos cartas entre jugadores, decidido por un duelo; no hay dinero de por medio.

- **Publicar:** eliges una carta tuya (la lupa abre el inspector) y un mazo Competitivo y publicas un desafío. Aparece en el tablero **Desafíos abiertos** con la carta a la vista; también puedes enviar el código o el enlace, o elegir **Solo para un amigo**. El desafío dura **24** horas.

- **Ofrecer:** otro jugador abre el desafío y ofrece una carta suya, con rareza a lo sumo **1** escalón por encima o por debajo de la tuya. Ves las ofertas y **aceptas** una o **rechazas**; al aceptar, las demás caen. La oferta vale **15** minutos: si no aceptas en ese plazo, desaparece. Quien ofreció recibe un aviso, en cualquier pantalla del juego, cuando el creador acepta, y tiene unos **120** segundos para entrar al duelo.
- **Custodia:** al aceptar, las dos cartas quedan retenidas (nadie las intercambia, desencanta ni usa en el mazo) y un duelo Competitivo empieza al instante. No da oro, Elo, XP ni misiones.
- **Resultado:** el ganador recibe las dos cartas de una vez, y la pantalla de resultado dice qué carta ganaste o perdiste. Abandonar, perder la conexión o agotar el tiempo después de entrar al duelo es derrota; quien nunca llegó a entrar no pierde nada: el duelo se anula y las cartas vuelven. Un empate o una falla del servidor devuelve cada carta a su dueño. Cada lado paga la tarifa en oro de los intercambios (Intercambios); queda retenida al aceptar y vuelve completa si el duelo empata o se anula.

Para evitar cuentas desechables, el Duelo de Honor usa **el mismo bloqueo de los intercambios en ambos lados** (Rango, días de cuenta, días con duelo y días de PvP), la misma ventana de cuenta recién habilitada y los mismos topes de recepción. Además: los intercambios y los Duelos de Honor del día cuentan **juntos** (hasta **3** por día), con como máximo **3 Duelos de Honor por día** por cuenta y **1 por día** contra el mismo jugador (**2** por semana, contando los intercambios); nunca contra un invitado o un jugador del sistema; dos jugadores con el mismo IP de registro o de acceso reciente, o el mismo dispositivo, no duelean entre sí; las cuentas suspendidas o baneadas no participan; una carta épica o mejor solo entra entre cuentas con al menos **30** días, **20** días con duelo y **10** de ellos de PvP (la misma regla de los intercambios); y una carta solo puede estar en un desafío a la vez. La carta en juego no cuenta como carta de tu mazo durante el duelo: guarda una copia de reserva. El equipo puede desactivar el Duelo de Honor; entonces el botón desaparece del menú **Jugar**.

Frases rápidas y emotes

En los duelos contra otra persona (Clasificatoria, Casual, Desafío a un amigo y partidas de torneo), el botón de globo en la parte de arriba abre las **Frases rápidas**: **28** frases listas, en dos pestañas, **Juego** (**12** frases) y **Provocar** (**16** frases), y **6** emotes. No hay texto libre.

- **Límite:** 1 cada **3** segundos y hasta **6** por minuto. Las frases de la pestaña Juego siguen abiertas **60** segundos después del final del duelo.
- **Idioma y voz:** quien recibe lee la frase en **su propio idioma** y la oye con la **voz del personaje de quien la envió** (sin personaje, con la voz del locutor). Quien envía también oye su propia frase, con la voz de su personaje. Las frases de los dos lados entran en **cola**: si llegan juntas, oyes una entera y después la otra. Los emotes no tienen voz.
- **Silenciar al rival:** el botón de sonido de al lado oculta las frases, los emotes y las provocaciones automáticas del personaje del oponente en este duelo; **Escuchar al rival** lo deshace.
- **En Configuración → Multijugador:** “Silenciar frases de desconocidos” oculta las frases de quien no es tu amigo (viene desactivado), “Voz de las frases” activa o desactiva la voz (viene activado;

desactivado, solo el texto) y “Recibir provocaciones” activa o desactiva las frases de la pestaña Provocar que manda el oponente (viene activado; mira abajo).

La pestaña **Provocar** tiene **16** frases de broma, más atrevidas que las de la pestaña Juego. Se burlan de la jugada, nunca de la persona:

- “Demasiado fácil. ¿Dónde está el reto?”
- “¿Eso es todo? Esperaba un mito.”
- “¿Eso fue un ataque o una caricia?”
- “Los dioses están bostezando...”
- “¡Ni el oráculo vio venir ese tropiezo!”
- “Puedes inclinarte. Llegó la leyenda.”
- “¡Tiembla! ¡Mi mito despertó!”
- “¡Este duelo será una canción épica!”
- “Cuenta los turnos. Quedan pocos.”
- “¡Bienvenido a mi arena!”
- “El destino ya eligió: ¡yo!”
- “Llama a tus titanes. Yo espero.”
- “¿Oíste el trueno? ¡Fui yo!”
- “¡Agárrate! ¡Ahí viene magia!”
- “¡Tu leyenda termina aquí!”
- “¡Inténtalo otra vez, mortal!”

- **Límite de las provocaciones:** como máximo **10** por duelo, para cada jugador; la pestaña muestra “Provocaciones restantes en este duelo”. Cuando se acaban, el juego avisa y no se envía nada.
- **Se cierran cuando termina el duelo:** después del final, solo las frases de la pestaña Juego, como “¡Buen duelo!” y “¿Revancha?”.
- **Recibir provocaciones:** en Configuración → Multijugador. Viene activado, pero para quien declaró tener menos de **16** años viene desactivado; lo que elijas vale siempre. Desactivado, las provocaciones del oponente no aparecen ni suenan para ti, y quien las envió no lo sabe. Desactivarlo no te impide enviarlas.
- **Interruptor del equipo:** el equipo puede desactivar las provocaciones en cualquier momento, sin actualizar el juego; entonces la pestaña Provocar desaparece y quedan solo las frases de juego.

Junto a las frases están el botón **Chat** y el escudo de **Seguridad** (Bloquear y Denunciar): mira El botón Chat en el duelo y Bloquear. Un jugador que bloqueaste **llega silenciado**: sus frases, emotes y provocaciones no aparecen, y el botón de sonido queda fijo en silencio. Si bloqueas a alguien en medio del duelo, el silencio vale **al instante**.

Provocaciones automáticas

Durante el duelo, los personajes también **provocan solos**: aparece un globo con una frase corta cerca del nombre del personaje (el tuyo y el del oponente, cuando tiene personaje) y, si hay grabación en tu idioma, oyes su voz. Es un toque de sabor, no una pausa: la provocación **nunca detiene el duelo**, no captura toques y **nunca aparece encima** de un cut-in, de una cinemática o de otra voz. Si no hay espacio justo después del momento, se descarta. **Todos los personajes hablan así**, los gratuitos y los premium: cada uno tiene **30** frases de provocación propias (hasta **4** variantes para el primer daño y para el golpe grande), así que un mismo personaje rara vez repite la frase.

Cuándo aparecen

- **Primer daño** del duelo (habla quien lo causó): **50%** de probabilidad, **1** vez por duelo.
- **Golpe grande**, desde el **25%** de la Vida inicial de quien lo recibe (habla quien lo causó): **60%**, hasta **2** por duelo.
- **Monstruo fuerte destruido**, de nivel **7** o más, o épico o legendario (habla quien lo destruyó): **40%**, hasta **2** por duelo.
- **Falló la fusión del oponente** (habla el otro lado): **50%**, hasta **2** por duelo.
- **Remontada**: iba al menos **20%** de la Vida inicial por detrás y pasó adelante (habla quien remontó): **100%**, **1** vez por duelo.
- **Vida del oponente baja**, hasta el **12,5%** de la inicial, por primera vez (habla el otro lado): **80%**, **1** vez por duelo.
- **Tu propia Vida baja**, en el mismo límite (habla el propio personaje): **70%**, **1** vez por duelo.
- **Oponente que tarda**, solo contra una persona: **25** segundos sin actuar en su turno, o su reloj por debajo de **10** segundos (habla tu personaje): **100%**, hasta **2** por duelo.
- **Rendición, abandono o tiempo agotado** del oponente (habla quien ganó, después de la victoria): **100%**.
- **Empate** (hablan los dos personajes): **100%**.

Los límites que evitan cansar

- Como máximo **4 provocaciones por lado** en cada duelo (la de rendición y la de empate no cuentan), con **12 segundos** entre dos cualesquiera y nunca dos del mismo lado en el mismo turno.
- Nunca la misma frase dos veces en el mismo duelo; entre un duelo y otro, el juego evita las últimas **6** frases de cada personaje.
- Si el duelo va a velocidad alta, la probabilidad baja a la mitad; a la velocidad más alta no hay provocación.
- Si no se puede hablar en ese momento (otra voz sonando, cut-in o cinemática en pantalla), espera hasta **1,5** segundos y, pasado ese tiempo, se descarta, porque una provocación tardía anunciaría el momento equivocado.
- **Las voces entran en cola, una a la vez, y ninguna corta a otra:** las frases rápidas (las tuyas y las del oponente) suenan en el orden en que llegan, enteras, aunque tengan que esperar (el globo aparece al momento; la voz sale en su turno). La frase de un cut-in espera a que termine la voz anterior, y la franja espera con ella, para entrar junto con la voz. El locutor del final del duelo (victoria, derrota,

empate) también espera su turno y nunca se omite. Solo la cinemática y el grito de una legendaria, que acompañan la imagen, pasan delante: si la voz que suena termina en hasta **1,5** segundos, la esperan; si no, la cortan.

- Solo dos voces pueden descartarse: el locutor de turno (“Tu turno”, “¡Fusión!”), que se queda callado si otra voz suena o espera y durante **3** segundos después de una provocación o frase, y las provocaciones automáticas (como se describe arriba). Por seguridad, si más de **6** frases esperan a la vez, se descarta la más antigua.
- **Orden fijo al principio y al final:** al principio, el cut-in de quien empieza, después el del otro, cada uno con su frase entera, y solo entonces el aviso de turno. Al final: la última jugada, el cut-in de quien ganó (franja y frase), el de quien perdió, el letrero de victoria o derrota con el locutor y, por último, la provocación de cierre (rendición o empate) y las frases que lleguen, una a la vez; el panel de resultado aparece después, sin ninguna voz encima de otra. Puede tardar unos segundos más, pero nada se superpone.

- **Interruptor:** Configuración → Personajes → “Provocaciones automáticas” (viene activado). Desactivado, los globos desaparecen; las frases normales de los cut-ins siguen.
- **Sin sonido:** con “Audio reducido”, “Silenciar todo” o “Frases de los personajes” desactivadas, la provocación aparece solo como globo. Si tu idioma aún no tiene grabación de esa frase, también es solo el globo: el juego nunca reproduce la voz de otro idioma en su lugar.
- **Silenciar al rival** (o un jugador bloqueado) calla también las provocaciones de su personaje, en texto y en voz; las de tu personaje siguen.
- **Reducir animaciones:** el globo aparece sin animación. Quien usa lector de pantalla oye la frase como un aviso discreto.

Repetición

Cuando un duelo termina, la pantalla de resultado muestra **“Ver repetición”**. La repetición también se abre con el ícono de ojo en el historial de la Clasificatoria y, en el Perfil, en **“Ver la repetición de la última partida”**. Solo los dos jugadores del duelo pueden verla, y solo cuando el duelo termina.

- Controles: Reproducir y Pausar, retroceder o avanzar una jugada, velocidad **1**×, **2**× o **4**× e ir directo a un turno.
- **Mostrar todo:** muestra las dos manos (el duelo ya terminó). Sin él, vuelves a ver el duelo tal como lo viste durante la partida.

¿Por qué a veces la cola tarda? –

La búsqueda empieza estrecha (Elo o Rango parecido, en tu región) y se amplía con la espera, como se describe en La cola.

¿Con quién me junta la cola? −

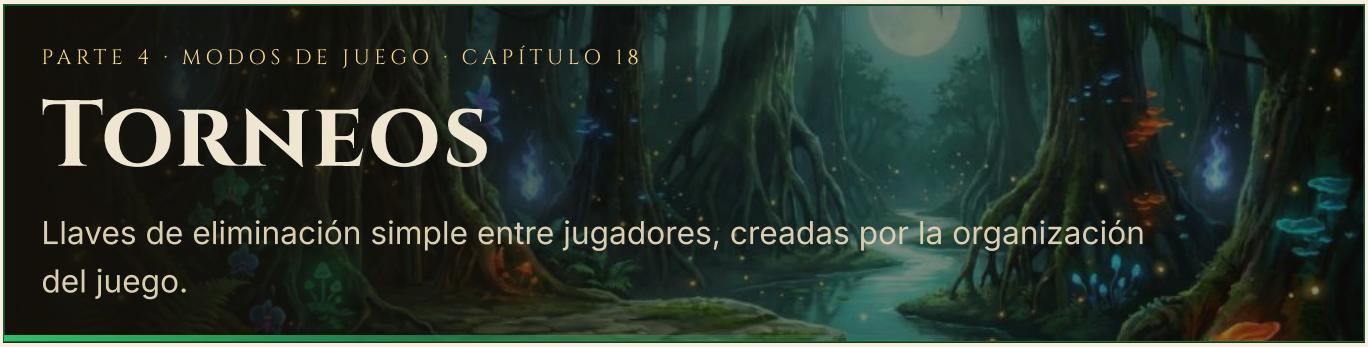
Con otro jugador, según las reglas de arriba. Cuando hay pocos jugadores en línea, algunos oponentes pueden ser jugadores controlados por el sistema.

¿Y las amistades?

Las funciones sociales están en el capítulo Multijugador social.

✦ CONSEJO DE MAESTRO

Para probar un mazo nuevo sin arriesgar Elo, juega en el Casual antes de ir a la Clasificatoria.



PARTE 4 · MODOS DE JUEGO · CAPÍTULO 18

Torneos

Llaves de eliminación simple entre jugadores, creadas por la organización del juego.

✦ EN RESUMEN

- Un torneo es una llave de eliminación simple con **8**, **16** o **32** cupos.
- La entrada es solo en oro (las gemas no entran en torneos); los premios son cartas, cosméticos o títulos.
- Cada partida tiene un plazo de **24** horas; pasado el plazo, decide el W.O.

Cómo es un torneo

Los torneos de MYTHENOR son **llaves de eliminación simple** entre jugadores, creadas por la organización del juego. Las llaves tienen **8, 16 o 32** cupos. La **entrada** se paga solo en **oro** (las gemas, que cuestan dinero, no entran en torneos) y los **premios** son cartas, cosméticos o títulos.

La llave



Una llave de 8 cupos: quien gana cada partida avanza, hasta la final.

Inscripción e inicio

- El torneo **empieza solo** cuando la llave se llena (“La llave empieza cuando se llene”).
- Si el torneo tiene plazo de inscripción y la llave no se llena hasta entonces, se cancela y se devuelve la entrada.
- Puedes salirte mientras las inscripciones están abiertas, con reembolso.

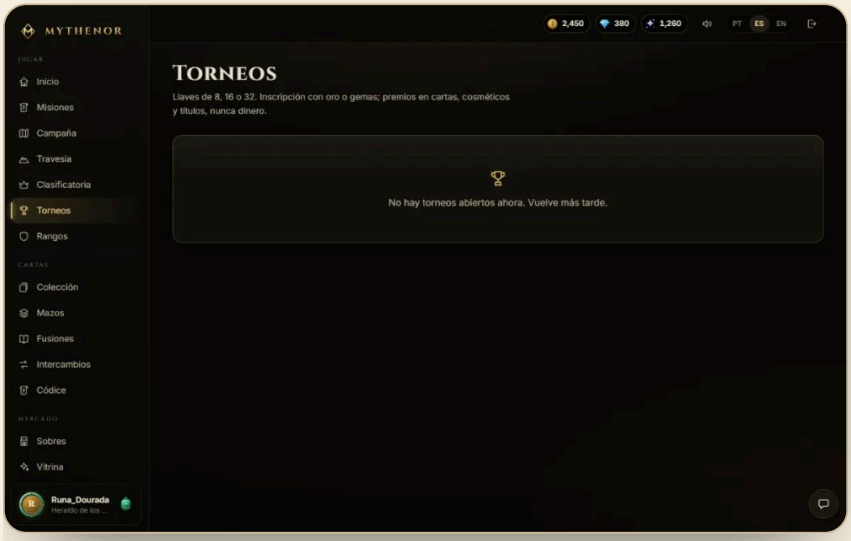
Cada partida

En una partida, los dos jugadores tocan **“Listo para duelar”** con un mazo **Competitivo** y el duelo comienza. Cada partida tiene un plazo de **24 horas**, que la pantalla muestra como “Plazo de la partida”.

- Pasado el plazo sin duelo, vale el **W.O.** (victoria por ausencia): quien marcó “Listo” gana.
- Si nadie lo marcó (o los dos lo marcaron y el duelo no ocurrió), avanza quien se inscribió primero.
- Un duelo que ya está en curso cuando termina el plazo sigue y decide la partida.

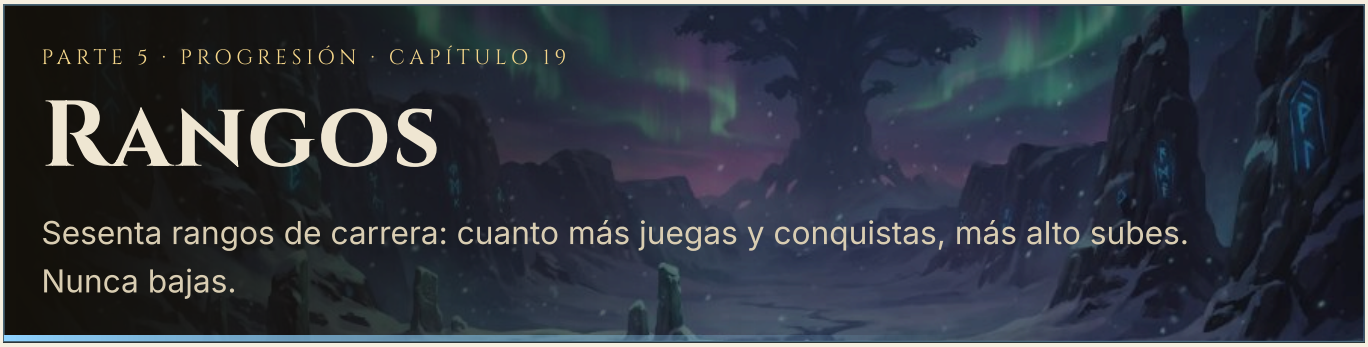
Lo que paga una partida

Una partida de torneo **no** da oro ni Elo. Da **XP de carrera**: **120** por la victoria y **50** por la derrota. Solo se registran el campeón y el subcampeón, y los hitos de torneo dan XP extra y cuentan para las barreras de los Rangos (Rangos).



✦ CONSEJO DE MAESTRO

Toca “Listo para duelar” apenas se abra tu partida: el plazo de **24** horas vale para los dos lados, y quien esté listo gana por W.O.



PARTE 5 · PROGRESIÓN · CAPÍTULO 19

Rangos

Sesenta rangos de carrera: cuanto más juegas y conquistas, más alto subes. Nunca bajas.

✦ EN RESUMEN

- Son **60** Rangos en **12** niveles de cinco divisiones; el Rango nunca baja.
- Los duelos reales y los hitos únicos dan XP de carrera, con un tope diario para el XP repetible.
- Los rangos de arriba tienen barreras: conquistas que el XP no compra.

La escalera

La carrera tiene **60 Rangos**, en **12 niveles** de cinco divisiones (de I a V). Subes ganando **XP de carrera**, y el Rango **nunca baja**. Desde el nivel **7** (Heraldo de los Mitos) ganas un marco de perfil.

Aprendiz de Runas 1–5 · 0 XP	**Portador de Antorchas** 6–10 · 1.300 XP
Guardián del Umbral 11–15 · 5.950 XP	**Cazador de Reliquias** 16–20 · 15.550 XP
Escriba de los Oráculos 21–25 · 33.350 XP	**Caballero de los Panteones** 26–30 · 62.150 XP
Heraldo de los Mitos 31–35 · 105.050 XP	**Domador de Bestias Legendarias** 36–40 · 172.050 XP · barrera
Semidiós 41–45 · 280.050 XP · barrera	**Tejedor de Constelaciones** 46–50 · 487.050 XP · barrera
Titán Ancestral 51–55 · 923.550 XP · barrera	**Dios Primordial** 56–60 · 1.598.550 XP · barrera

Los doce niveles; los marcados con “barrera” exigen conquistas.



El Rango en el duelo

Durante el duelo, la placa con tu nombre muestra la **insignia de tu Rango** en tamaño grande y su **nombre**, en el color del nivel. Contra otro jugador, su placa muestra su Rango de la misma forma;

contra la computadora, solo aparece el tuyo.

Cómo ganar XP

Cada **duelo real** (Duelo real) da XP:

MODO	VICTORIA	DERROTA
Clasificatoria	100 XP	40 XP
Casual	70 XP	30 XP
Torneo	120 XP	50 XP
Contra la computadora	50 XP	20 XP

En la victoria hay un bono de calificación: **+30** para la calificación S y **+15** para la A. La **primera victoria del día** (UTC) da **+150**. Rendirse o abandonar y perder da 0 XP; el desafío a un amigo da 0; y cuentan como máximo **3** duelos pagados por adversario por día.

Hitos únicos

Algunas conquistas dan XP una sola vez, y no tienen tope:

HITO ÚNICO	XP
1.ª victoria sobre cada duelista	150 XP
1.ª victoria sobre cada Guardián	400 XP
Kaelmyr derrotado	1.000 XP
Kaelmyr con calificación S (extra)	+1.500 XP
Cada receta específica descubierta	100 XP
Colección (cartas distintas → XP)	50 → 250 · 100 → 500 · 200 → 750 · 300 → 1.000 · 400 → 1.500 · 500 → 2.000 · 600 → 2.500 · 700 → 3.500 · 720 → 5.000
Torneo (con 4+ inscritos): campeón / subcampeón	2.000 / 800 XP
Fin de temporada clasificatoria (liga → XP)	Bronce 100 · Plata 250 · Oro 500 · Platino 800 · Diamante 1.200 · Mítico 2.000

El tope diario

El XP **repetible** (duelos y primera victoria) tiene franjas por día: hasta **1.200** XP ganas **100%**; de **1.200** a **3.600**, **25%**; por encima, **5%**. Los hitos únicos no tienen tope.

Las barreras

En los rangos altos el XP solo no alcanza: hay **barreras**, conquistas que no se compran con él (temporadas en Diamante y Mítico, torneos ganados, Kaelmyr con calificación S, fusiones descubiertas, colección completa…). Las barreras son **acumulativas**. El XP sigue entrando mientras una barrera te frena, y el Rango **salta** apenas la barrera se abre. La tabla completa está en el Apéndice B.

El Rango y los intercambios

El **Rango 9** (Portador de Antorchas IV, **3.550** XP) es una de las condiciones para **intercambiar cartas** con otros jugadores, junto con **14** días de cuenta, **10** días con duelo y **5** de ellos de PvP (Quién puede intercambiar). Para las cartas épicas o mejores la exigencia sube al Rango **12**. Como el Rango nunca baja, perder puntos en la clasificatoria no vuelve a bloquear los intercambios.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Juega todos los días: la primera victoria del día vale **150** XP más, y las franjas del tope vuelven a cero a medianoche UTC.

PARTE 5 · PROGRESIÓN · CAPÍTULO 20

Pase de temporada

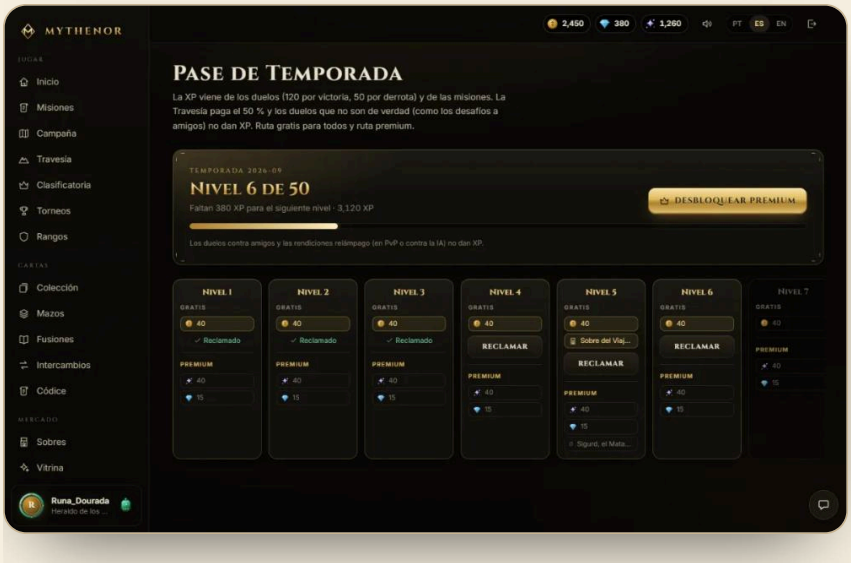
Cincuenta niveles por mes: una ruta gratis para todos y una premium con cartas elegidas.

EN RESUMEN

- La temporada del pase dura un mes UTC y tiene **50** niveles de **500** XP cada uno.
- La ruta gratis da oro y Sobres del Viajero; la premium da cartas específicas, polvo, gemas y cosméticos.
- El pase premium cuesta US$ **4,99** (R$ **19,90**) y nunca da oro ni sobres.

Cómo funciona

El pase tiene **50 niveles**. El nivel N exige N × **500** XP acumulados. Cada nivel se reclama **a mano**, en cada ruta. La temporada es el **mes UTC**.



Cómo ganar XP del pase

- Cada **duelo real** da **120** XP en la victoria y **50** en la derrota.
- En la Travesía el XP es del **50%** (el valor normal a la mitad).
- El desafío a un amigo y las partidas de torneo no dan XP del pase.
- Las **misiones** también dan XP del pase (Misiones y Regalo diario).

La ruta gratis

Todo nivel da **40 oro**, y cada **10** niveles viene también **1 Sobre del Viajero**. A lo largo de los **50** niveles son **2.000 oro** y **5 sobres**.

La ruta premium

El pase premium cuesta **US$ 4,99** (o **R$ 19,90**) por temporada. En cada nivel da **40 polvo** y **15 gemas** (salvo en el nivel **25**); en los niveles 5, 10, 15 … 50 vienen **cartas específicas y visibles** desde el inicio (nada de sorteo); y en los niveles 10, 20, 30, 40 y 50 vienen cosméticos (reversos de carta y arenas). La ruta premium **nunca** da oro ni sobres.

Quien tiene **VIP** tiene la pista premium abierta mientras la suscripción esté activa (Tienda), a partir del primer cobro completo. En la entrada de **7** días todavía no se abre: **la pista premium del Pase se abre con la primera mensualidad** pagada. Quien se suscribe directo al plan mensual o anual la tiene abierta desde el inicio.

> ⚠ ATENCIÓN
>
> La temporada dura un mes y el pase premium vale **solo hasta el final**, sin renovación automática. La pantalla del Pase muestra cuántos días faltan (“La temporada termina en N días”) y la compra repite el aviso. Solo puedes tener **un** pase premium por temporada: si ya lo tienes, el juego no te deja comprar otro.

> ℹ LA ÉPICA GARANTIZADA
>
> El **nivel 25** de la ruta premium da una carta **épica** específica y solo ella: sabes, antes de comprar, que la temporada trae una épica.

NIVEL	CARTA	RAREZA
5	Sigurd, el Matador de Dragones	Rara
10	Heracles, el Joven	Rara
15	Zorro Mensajero de Inari	Rara
20	Quetzal Ancestral de las Plumas Sagradas	Rara
25	Guaraci, el Sol	Épica
30	Perezoso Gigante Ancestral	Rara
35	Heimdall, Vigía del Bifröst	Rara

NIVEL	CARTA	RAREZA
40	Águila de Zeus	Rara
45	Raijin, el Tambor del Trueno	Rara
50	Capitán de las Arenas Ardientes	Rara

> ⚠ ATENCIÓN
>
> Las cartas de la ruta premium quedan **bloqueadas para intercambio por 7 días**, como las cartas de sobre pagado (Vitrina, polvo e intercambios).

Tabla de los 50 niveles

NIVEL	RUTA GRATIS	RUTA PREMIUM
1	40 oro	40 polvo + 15 gemas
2	40 oro	40 polvo + 15 gemas
3	40 oro	40 polvo + 15 gemas
4	40 oro	40 polvo + 15 gemas
5	40 oro	40 polvo + 15 gemas + Sigurd, el Matador de Dragones
6	40 oro	40 polvo + 15 gemas
7	40 oro	40 polvo + 15 gemas
8	40 oro	40 polvo + 15 gemas
9	40 oro	40 polvo + 15 gemas
10	40 oro + 1 × Sobre del Viajero	40 polvo + 15 gemas + Heracles, el Joven + Reverso Nórdico
11	40 oro	40 polvo + 15 gemas
12	40 oro	40 polvo + 15 gemas
13	40 oro	40 polvo + 15 gemas
14	40 oro	40 polvo + 15 gemas
15	40 oro	40 polvo + 15 gemas + Zorro Mensajero de Inari
16	40 oro	40 polvo + 15 gemas
17	40 oro	40 polvo + 15 gemas

NIVEL	RUTA GRATIS	RUTA PREMIUM
18	40 oro	40 polvo + 15 gemas
19	40 oro	40 polvo + 15 gemas
20	40 oro + 1 × Sobre del Viajero	40 polvo + 15 gemas + Quetzal Ancestral de las Plumas Sagradas + Reverso Griego
21	40 oro	40 polvo + 15 gemas
22	40 oro	40 polvo + 15 gemas
23	40 oro	40 polvo + 15 gemas
24	40 oro	40 polvo + 15 gemas
25	40 oro	Guaraci, el Sol
26	40 oro	40 polvo + 15 gemas
27	40 oro	40 polvo + 15 gemas
28	40 oro	40 polvo + 15 gemas
29	40 oro	40 polvo + 15 gemas
30	40 oro + 1 × Sobre del Viajero	40 polvo + 15 gemas + Perezoso Gigante Ancestral + Reverso Tupí
31	40 oro	40 polvo + 15 gemas
32	40 oro	40 polvo + 15 gemas
33	40 oro	40 polvo + 15 gemas
34	40 oro	40 polvo + 15 gemas
35	40 oro	40 polvo + 15 gemas + Heimdall, Vigía del Bifröst
36	40 oro	40 polvo + 15 gemas
37	40 oro	40 polvo + 15 gemas
38	40 oro	40 polvo + 15 gemas
39	40 oro	40 polvo + 15 gemas
40	40 oro + 1 × Sobre del Viajero	40 polvo + 15 gemas + Águila de Zeus + Arena Volcánica
41	40 oro	40 polvo + 15 gemas
42	40 oro	40 polvo + 15 gemas
43	40 oro	40 polvo + 15 gemas

NIVEL	RUTA GRATIS	RUTA PREMIUM
44	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
45	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas + Raijin, el Tambor del Trueno
46	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
47	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
48	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
49	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
50	**40** oro + 1 × Sobre del Viajero	**40** polvo + **15** gemas + Capitán de las Arenas Ardientes + Arena Glacial

✦ CONSEJO DE MAESTRO

Cada nivel hay que reclamarlo a mano, en cada ruta: pasa por el Pase después de una buena racha de duelos.



PARTE 5 · PROGRESIÓN · CAPÍTULO 21

Misiones y Regalo diario

Pequeñas metas diarias y semanales, y un regalo por día para quien vuelve.

✦ EN RESUMEN

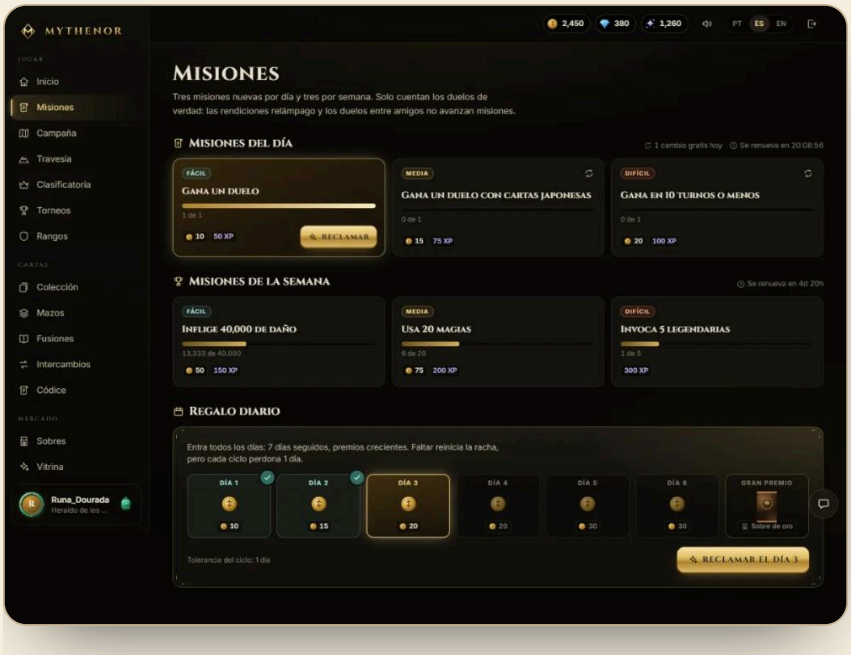
- Cada día UTC hay **3** misiones (fácil, media y difícil) y cada semana otras **3**.
- Las misiones pagan oro y XP del pase; las reclamas a mano.
- El Regalo diario dura siete días seguidos y termina con un Sobre del Viajero.

Las misiones

Cada día UTC recibes **3 misiones**: una fácil, una media y una difícil. Cada semana (desde el lunes, 00:00 UTC) llegan otras **3**. **Reclamas** la recompensa a mano, cuando la misión está lista.

Cómo leer la pantalla

Cada tarjeta muestra, destacado, **qué hacer** (por ejemplo, “Gana 2 duelos”). La etiqueta pequeña dice el **nivel** de la misión (**Misión fácil**, **media** o **difícil**): no es un botón ni un filtro, porque las **3** misiones del día ya vienen una de cada nivel. Debajo están la barra de progreso (“x de y”), la recompensa y el botón **Reclamar**, que aparece cuando la misión está lista. Para avanzar basta con duelar; si aún no se movió nada, la pantalla avisa “Juega un duelo para empezar” y te lleva al menú Jugar.



Recompensas

Misión	Oro	XP del pase
Del día · fácil	**10** oro	50 XP
Del día · media	**15** oro	75 XP
Del día · difícil	**20** oro	100 XP
De la semana · fácil	**50** oro	150 XP
De la semana · media	**75** oro	200 XP
De la semana · difícil	—	300 XP

El XP de las misiones es **XP del pase** (Pase de temporada).

Cambiar una misión

El botón **Cambiar misión** está en la tarjeta de cada misión diaria que aún no se completó. Muestra “gratis hoy” mientras el cambio del día está libre y “ya usada hoy” después. Tienes **1 cambio gratis** por día: cambia la misión por otra del mismo nivel. Las semanales no se cambian.

Qué cuenta

- Cuentan los duelos de **campaña, duelo libre, PvP, torneo, Desafío del Día, Modo Leyenda y Travesía**, siempre que sean **duelos reales** (Duelo real).
- **No cuentan**: la rendición rápida, el duelo contra un amigo y el Duelo de Honor.
- Tampoco cuenta un duelo **demasiado corto**: contra la computadora, al menos **3** jugadas y llegar al turno **4**; en PvP, al menos **3** jugadas de cada lado y **90** segundos.
- En PvP, solo cuentan hasta **3 duelos por día** contra la misma persona.
- Las misiones del tipo "gana con cartas de una mitología" exigen al menos **3 cartas** de esa mitología jugadas en el duelo.
- Las misiones de calificación mínima usan la **mejor** entre POW y TEC.

Hay **33** modelos de misión diaria y **12** de semanales; la lista completa está en el Apéndice I.

Regalo diario

El **Regalo diario** dura **siete días seguidos**: cada día tiene un regalo, y el séptimo es un Sobre del Viajero. Después del séptimo, el ciclo vuelve a empezar. Entra todos los días durante siete días y gana un Sobre de oro el día 7: el día 7 aparece destacado en el calendario (el Sobre de oro de la pantalla es el Sobre del Viajero).

Día	Regalo
1	**10** oro
2	**15** oro
3	**20** oro
4	**20** oro
5	**30** oro
6	**30** oro
7	1 × Sobre del Viajero

Tolerancia

Faltar un día pone la racha en cero, **pero** cada ciclo de siete días perdona **1 día** de falta.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Abre las Misiones al empezar el día: así juegas sabiendo qué cuenta para cada una.



PARTE 6 · ECONOMÍA Y TIENDA · CAPÍTULO 22

MONEDAS Y DÓNDE GANARLAS

Oro, gemas y polvo: qué es cada una, de dónde viene y para qué sirve.

✦ EN RESUMEN

- El **oro** se gana jugando y nunca se vende; las **gemas** se compran con dinero; el **polvo** viene de desencantar cartas.
- El oro y las gemas nunca pasan de un jugador a otro.
- El oro contra la computadora tiene tope diario; el de PvP también.

Las tres monedas

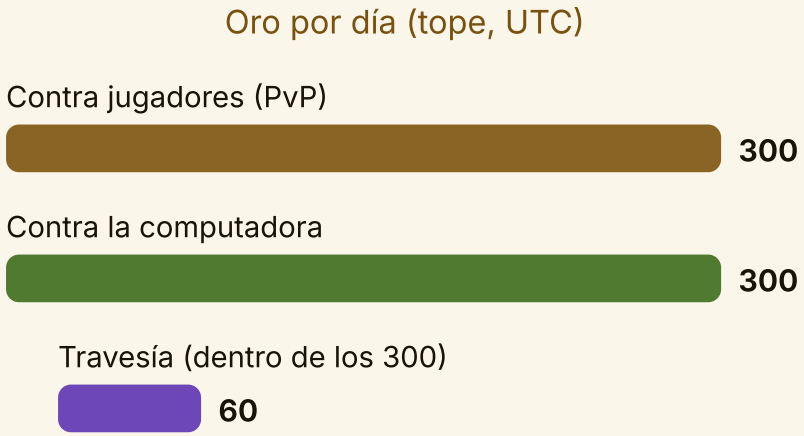
MONEDA	CÓMO SE GANA	PARA QUÉ SIRVE
Oro	Jugando: duelos, misiones, regalo diario, pase. Nunca se vende.	Sobres del Viajero, la vitrina (cartas comunes y poco comunes), tarifas de intercambio, inscripción en torneos.
Gemas	Compradas con dinero (cuando la compra está disponible en tu país) y en el pase premium. No expiran; no se pueden retirar ni transferir.	Relicarios (sobres de gemas), la vitrina (raras y épicas), cosméticos, personajes.
Polvo de cartas	Al desencantar cartas; también en el Desafío del Día y en el pase premium.	Crear cartas específicas.

ℹ NOTA

El oro y las gemas **nunca pasan entre jugadores**. Los intercambios entre amigos son de carta por carta (Vitrina, polvo e intercambios).

De dónde viene el oro

FUENTE	ORO POR DUELO	TOPE POR DÍA (UTC)
Campaña y Duelo libre (victoria contra la computadora, según la calificación)	20–120	**300** oro
Desafío del Día y Modo Leyenda (misma tabla, mismo tope)	20–120	dentro del tope anterior
Travesía de los Mitos (por duelo ganado: común / élite / Guardián)	10 / 20 / 40	60 por día, dentro del tope anterior
Clasificatoria (victoria / derrota)	50 / 15	**300** oro
Casual (victoria / derrota)	25 / 5	dentro del tope de PvP



La 1.ª victoria contra cada duelista de la campaña queda fuera del tope.

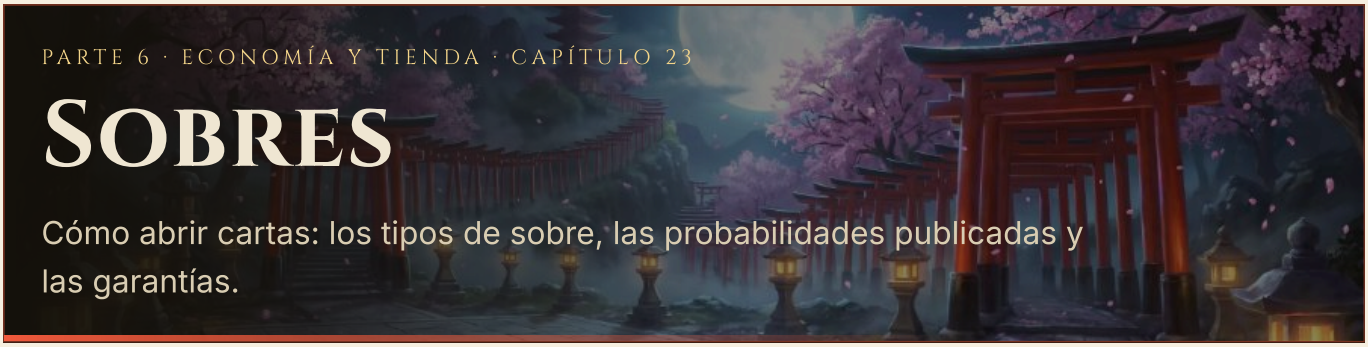
Además está el oro de las **misiones** (Misiones y Regalo diario), del **Regalo diario** y de la **ruta gratis del pase** (Pase de temporada); ese no cuenta en los topes de arriba.

Dónde gastar

- **Sobres del Viajero** por **1.500** oro, con **5** cartas (Sobres).
- La **vitrina** del día (Vitrina, polvo e intercambios).
- La **tarifa de intercambio** entre amigos (solo en oro).
- La **inscripción** en torneos (oro o gemas).

✦ CONSEJO DE MAESTRO

Antes de gastar oro en sobres, mira la vitrina del día: si hay una carta que quieres, el precio es fijo y conocido.



PARTE 6 · ECONOMÍA Y TIENDA · CAPÍTULO 23

Sobres

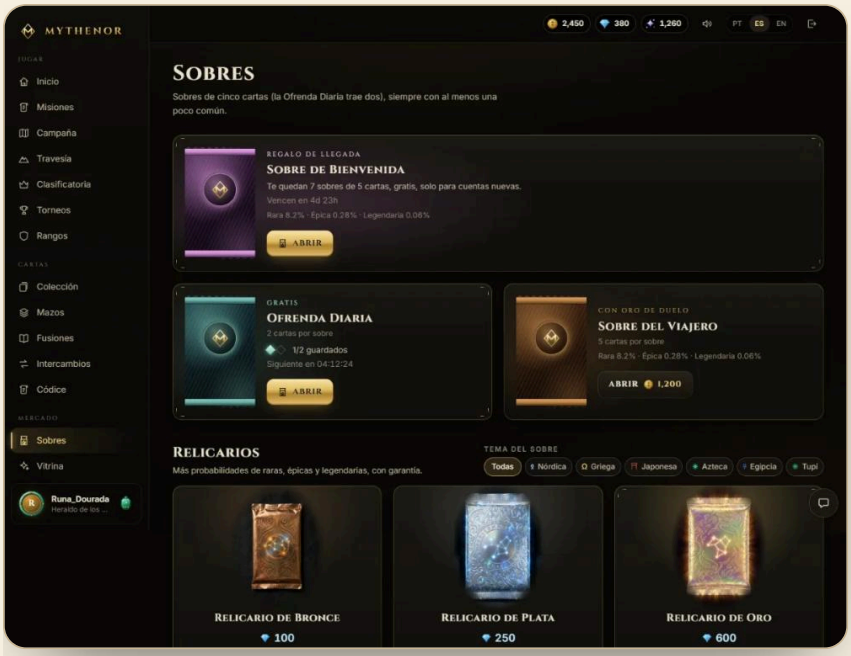
Cómo abrir cartas: los tipos de sobre, las probabilidades publicadas y las garantías.

✦ EN RESUMEN

- ✦ Hay sobres gratis, de bienvenida, de oro (Sobre del Viajero) y de gemas (Relicarios).
- ✦ En los sobres gratis, de bienvenida y de gemas la última carta nunca es común; en el Sobre del Viajero las 5 cartas usan las mismas probabilidades. Las probabilidades reales aparecen en la pantalla.
- ✦ Solo los Relicarios tienen garantía; en algunos países quedan desactivados.

Los tipos de sobre

- **Ofrenda Diaria (gratis):** **24** horas entre uno y otro, guarda hasta **2** sobres y la cuenta nueva ya empieza con **2** listos. Trae **1 carta**, que siempre es poco común o mejor, con probabilidades propias, mucho más ajustadas que las del Sobre del Viajero (mira la tabla): una rara aparece pocas veces.
- **Sobre de Bienvenida:** la cuenta nueva recibe **3** para abrir en los primeros **7** días, con **5** cartas, **solo comunes y poco comunes** (los monstruos poco comunes tienen ATK de hasta **1.700**). Las raras y mejores se conquistan duelando. Para evitar abusos, solo las primeras **3** cuentas de cada red por día (y una sola por dispositivo) reciben estos sobres.
- **Sobre del Viajero:** cuesta 🪙 **1.500** oro, con **5** cartas.
- **Relicarios** (sobres de gemas): Bronce por 🔷 **100** gemas, Plata por 🔷 **250** gemas y Oro por 🔷 **600** gemas, todos con **5** cartas.
- **Sobres temáticos:** solo cartas de una mitología. Al comprar un Relicario eliges en **“Tema del sobre”** una mitología (o “Todas”), por el mismo precio. También hay versiones de recompensa (en la Travesía, por ejemplo); el sobre gratis y el de bienvenida nunca son temáticos.



Las probabilidades

Las probabilidades de abajo son **por carta**. El juego muestra las probabilidades reales de cada sobre en la propia pantalla; cuando el sobre es temático, se recalculan solo sobre las rarezas que existen en esa mitología.

Sobre	Precio	Cartas	Común	Poco común	Rara	Épica	Legendaria
Ofrenda Diaria	gratis	1	64%	33,02%	2,8%	0,15%	0,03%
Sobre de Bienvenida	gratis	5	70%	30%	0%	0%	0%
Sobre del Viajero	**1.500** oro	5	63,71%	29%	7%	0,24%	0,05%
Relicario de Bronce	**100** gemas	5	61,9%	29%	8%	1%	0,1%
Relicario de Plata	**250** gemas	5	48,6%	33%	15%	3%	0,4%
Relicario de Oro	**600** gemas	5	33%	35%	25%	6%	1%

> **i NOTA**
>
> Los sobres de recompensa (misiones, regalo diario, pase, Desafío del Día, Travesía) usan las probabilidades del Sobre del Viajero: **63,71%** común, **29%** poco común, **7%** rara, **0,24%** épica y **0,05%** legendaria.

La última carta

En los sobres **gratis, de bienvenida y de gemas** (Relicarios), la última carta **nunca es común**: el juego usa las probabilidades sin la común, reajustadas. En el **Sobre del Viajero** (y en los sobres de recompensa, que usan las mismas probabilidades) no existe esa regla: las **5** cartas usan la misma tabla, así que la última también puede ser común. Solo **620** de las **720** cartas pueden salir de un sobre: quedan fuera las "solo por fusión", los monstruos de ritual y las cartas 1/1.

Garantías

SOBRE	GARANTÍA
Relicario de Bronce	Una épica en la compra n.º 15 seguida sin épica
Relicario de Plata	Una épica en la compra n.º 15 seguida sin épica
Relicario de Oro	Una épica en la compra n.º 15 sin épica y una legendaria en la n.º 25 sin legendaria
Ofrenda Diaria · Sobre de Bienvenida · Sobre del Viajero	Sin garantía

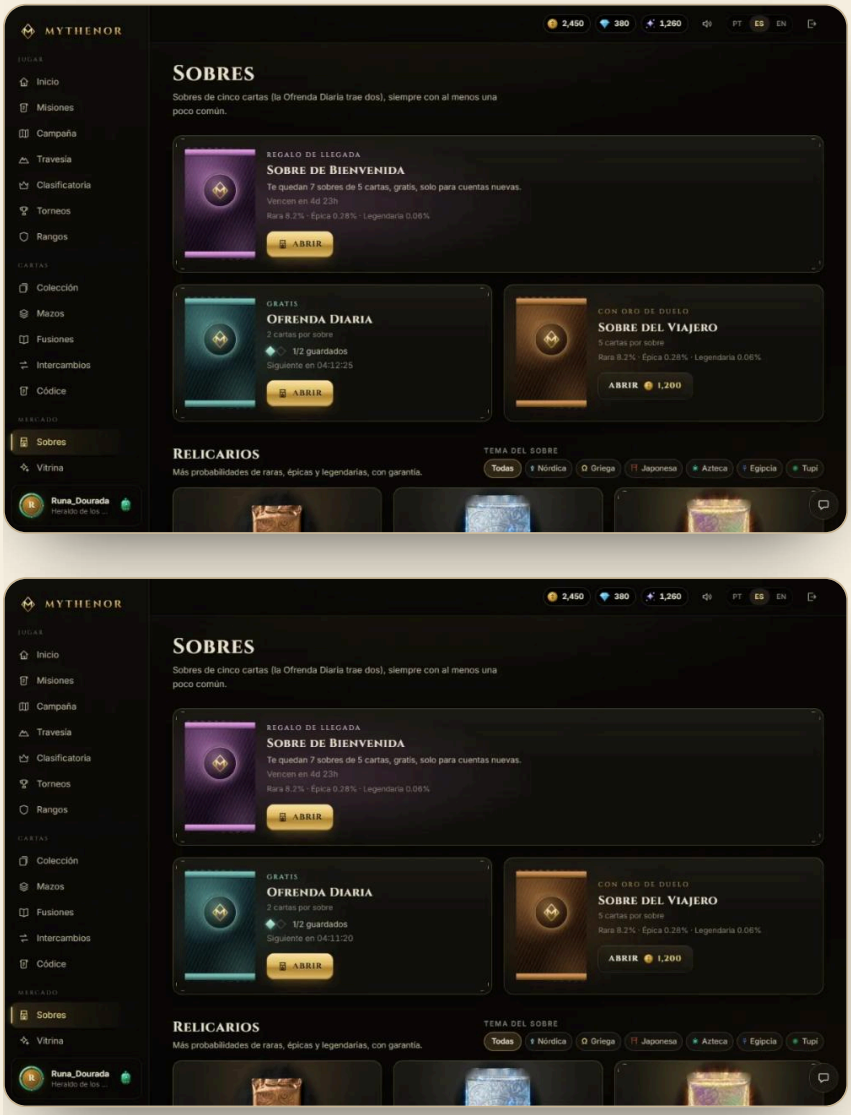
La garantía cuenta **compras seguidas**: si en la compra n.º **15** seguida de un Relicario no vino una épica, viene. En el Relicario de Oro, la legendaria viene en la compra n.º **25** seguida sin legendaria, y, si las dos garantías coinciden, la legendaria tiene preferencia. Los sobres gratis, de bienvenida y del Viajero no tienen garantía.

Reglas por país

Los sobres de gemas se venden en todos los países donde las compras están abiertas (hoy las compras siguen cerradas en la Unión Europea, el Espacio Económico Europeo, el Reino Unido y Suiza). En **Países Bajos**, las cartas de sobre pagado nunca pueden intercambiarse. Quien prefiere ver la carta antes de comprar usa la **Vitrina** (Vitrina, polvo e intercambios).

La apertura

Al abrir un sobre ves el sobre cerrado, lo abres y las cartas se revelan.



> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Abre el sobre gratis todos los días: acumula solo hasta **2**; después de eso el reloj se detiene hasta que abras.



PARTE 6 · ECONOMÍA Y TIENDA · CAPÍTULO 24

Vitrina, polvo e intercambios

Tres maneras de elegir exactamente la carta que quieres.

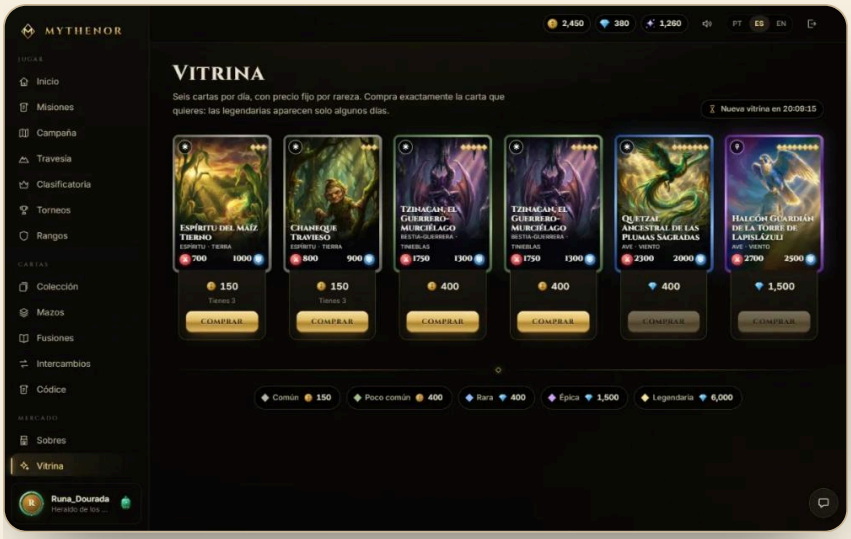
✦ EN RESUMEN

- La vitrina muestra **6** cartas por día, solo para ti, con precio fijo en oro o gemas.
- Desencantar cartas repetidas da polvo; con polvo creas cartas específicas.
- Los intercambios son carta por carta, solo entre amigos, con una tarifa en oro.

La vitrina del día

Cada día UTC (se renueva a medianoche UTC) la vitrina muestra **6 cartas distintas, solo para ti**. El precio de cada una es fijo. La vitrina está permitida en **todos los países**, incluso donde los sobres de gemas están desactivados.

Rareza	Espacios por día	Precio
Común	2	**150** oro
Poco común	2	**400** oro
Rara	1	**400** gemas
Épica	1	**1.500** gemas
Legendaria	en lugar de la épica en 5% de los días	**6.000** gemas



Polvo: desencantar y crear

Puedes **desencantar** una copia de una carta y recibir polvo, o **crear** una carta gastando polvo. No se crean cartas “solo por fusión”, cartas de ritual ni cartas 1/1.

Rareza	Desencantar da	Crear cuesta
Común	**1** polvo	**40** polvo
Poco común	**5** polvo	**100** polvo
Rara	**20** polvo	**600** polvo
Épica	**100** polvo	**2.400** polvo
Legendaria	**400** polvo	**4.800** polvo

> ⚠ **Atención**
>
> Antes de desencantar, comprueba que la copia no esté en un mazo tuyo: sin ella el mazo queda incompleto y no duela. El juego pide una confirmación extra en ese caso.

Intercambios

Un **intercambio** es de carta por carta y **solo entre amigos** (Multijugador social). Como tener amigos exige **cuenta registrada**, un invitado no intercambia: sin amigos, la pantalla Intercambios muestra “Agrega a un amigo para proponer intercambios.” Cada lado paga una **tarifa en oro** que depende de la rareza **más alta** de las dos cartas. El oro va al juego, no al otro jugador. Cada jugador puede hacer hasta **3 movimientos por día** UTC, sumando los intercambios completados y los Duelos de Honor.

RAREZA MÁS ALTA DEL INTERCAMBIO	TARIFA POR LADO
Común	**50** oro
Poco común	**150** oro
Rara	**400** oro
Épica	**1.000** oro
Legendaria	**2.000** oro

Ejemplo: al intercambiar una rara por una épica, la rareza más alta es la épica, y **cada lado** paga **1.000** oro.

Quién puede intercambiar

Para evitar cuentas desechables que juntan cartas y las pasan a una cuenta principal, **los dos lados** de un intercambio (quien propone y quien acepta) necesitan: el **Rango 9** (Portador de Antorchas IV, **3.550** XP de carrera), **14 días** de cuenta, **10 días distintos** con duelo real y, entre ellos, **5 días** en que jugaste PvP de verdad contra otras personas. Un duelo contra la computadora, un desafío a un amigo y un duelo entre cuentas de la misma persona no cuentan como PvP. Quien aún no llegó ve, arriba en la pantalla Intercambios, "El intercambio se habilita en el rango …" con barras de progreso (XP que falta, días de cuenta, días con duelo, días de PvP); los botones Proponer y Aceptar quedan deshabilitados. Es el **Rango de carrera**, que nunca baja: la temporada clasificatoria y el Elo no bloquean ni habilitan nada.

El **Duelo de Honor** (PvP) usa este mismo bloqueo en ambos lados, la misma ventana de cuenta recién habilitada, la misma tarifa en oro y los mismos topes de recepción; los intercambios completados y los Duelos de Honor del día cuentan **juntos** para el límite diario.

Durante los primeros **14 días** tras habilitarse, la cuenta es **recién habilitada**: hace hasta **2 intercambios por día** (en lugar de **3**) y no puede **recibir** cartas por encima de rara (épica y legendaria, solo después). Si el otro lado aún está bloqueado, el error no revela sus números: solo dice que el intercambio está bloqueado.

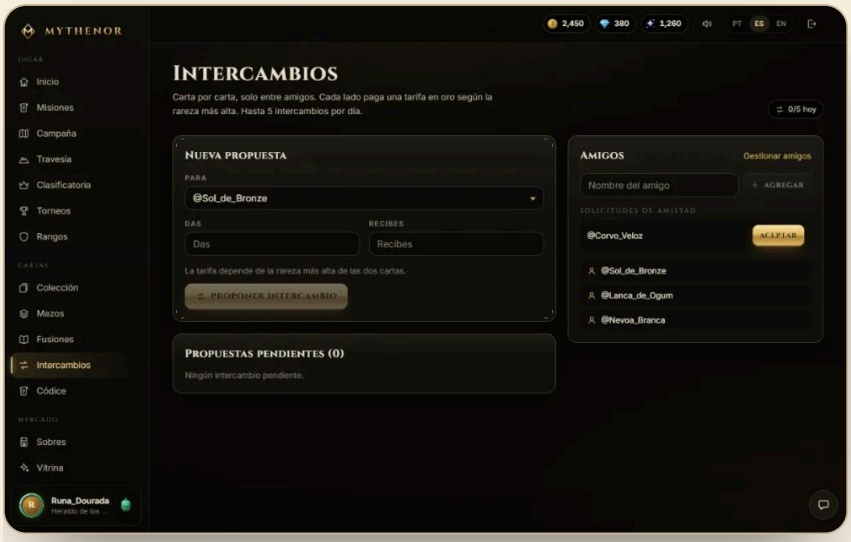
Las **cartas épicas o mejores** (épica y legendaria) exigen más, de los dos lados: el **Rango 12** (Guardián del Umbral II, **7.450** XP de carrera), **30 días** de cuenta, **20 días** con duelo y **10** de ellos de PvP contra otras personas. Es la misma regla en el intercambio y en el Duelo de Honor: la pantalla Intercambios explica lo que falta.

Aunque el intercambio esté habilitado, cada cuenta tiene **topes de recepción**: como máximo **3 cartas raras cada 7 días** y **1 carta épica o mejor cada 30 días**, venga de quien venga (los intercambios y las victorias en el Duelo de Honor cuentan juntos, y un Duelo de Honor en curso ya reserva la carta que podrías ganar). Dos cuentas hacen como máximo **2 movimientos por semana** entre sí, sumando intercambios y Duelos de Honor. Si un límite bloquea el intercambio, el juego avisa qué pasó de tu lado.

Cada jugador puede tener como máximo **20 propuestas de intercambio abiertas** a la vez: cancela o espera a que una sea respondida para hacer otra. La pantalla de intercambios muestra hasta **100 intercambios**, con los abiertos primero. Un intercambio con una cuenta baneada, suspendida o eliminada no se completa.

Cartas bloqueadas

Las cartas de **sobre pagado** (y las de la ruta premium del pase) quedan **bloqueadas para intercambio por 7 días**. En Países Bajos, las de sobre pagado nunca pueden intercambiarse. La Colección muestra hasta cuándo está bloqueada cada carta.



> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Antes de crear una carta con polvo, abre su ficha en el Códice: muestra todas las otras maneras de conseguir la misma carta.



PARTE 6 · ECONOMÍA Y TIENDA · CAPÍTULO 25

Tienda: gemas, cosméticos y personajes

Lo que se compra con dinero de verdad, lo que se compra con gemas y lo que nunca da ventaja en el duelo.

✦ EN RESUMEN

- Las gemas se compran con dinero; comprar exige una cuenta con correo y mayoría de edad (**18** años o más).
- Los cosméticos y los personajes cambian la apariencia, nunca la fuerza de una carta.
- La moneda de cobro es el real en Brasil y el dólar en el resto del mundo.

Gemas

Las **gemas** se venden en cinco paquetes de valor. No expiran, no se pueden retirar ni transferir.

GEMAS	US$	R$ (BRASIL)
100	0,99 US$	4,99 BRL
550	4,99 US$	24,90 BRL
1.200	9,99 US$	49,90 BRL
2.600	19,99 US$	99,90 BRL
7.000	49,99 US$	249,90 BRL

El cobro es en **reales** en Brasil (o cuando el país es desconocido) y en **dólares** en el resto del mundo. Para comprar hace falta una **cuenta con correo** (no vale invitado) y declarar la **fecha de nacimiento** con **18 años o más**. Los sobres de gemas quedan desactivados en algunos países (Reglas por país).

Antes de pagar, **toda compra con dinero** (gemas, pase, Sello de Apoyo o personaje) muestra un resumen: el artículo, el **precio final**, la moneda y la **entrega inmediata**, con el camino para pedir un reembolso. También hay una casilla, **siempre desmarcada**, para aceptar los Términos de Uso, la Política de Privacidad y la Política de Reembolso; sin marcarla, el botón de pagar no funciona.

> ⚠ ATENCIÓN
>
> Las **compras están cerradas en la Unión Europea, el Espacio Económico Europeo, el Reino Unido y Suiza** por ahora. En esos lugares la Tienda muestra “Compras no disponibles en tu región por ahora”. **Jugar sigue abierto** en cualquier lugar; lo único que se cierra es la compra con dinero.



Cosméticos

Los cosméticos cuestan gemas y **no dan poder**: cambian la apariencia de tus cartas, de la arena, del avatar y de los efectos de ataque y fusión. Equipas uno por espacio.

ARTÍCULO	ESPACIO	PRECIO
Reverso Nórdico	Reverso de carta	**300** gemas
Reverso Griego	Reverso de carta	**300** gemas
Reverso Tupí	Reverso de carta	**300** gemas
Arena Volcánica	Arena	**800** gemas
Arena Glacial	Arena	**800** gemas
Avatar Dragón	Avatar	**200** gemas
Avatar Serpiente	Avatar	**200** gemas
Golpe de Brasa	Efecto de ataque	**500** gemas
Golpe de Trueno	Efecto de ataque	**500** gemas

ARTÍCULO	ESPACIO	PRECIO
Fusión Aurora	Efecto de fusión	🔷 **600** gemas
Marco Holo Dorado	Marco	🔷 **1.000** gemas
Marco Holo Prisma	Marco	🔷 **1.000** gemas
Avatar del Elegido de los Dioses	Avatar	🔷 **0** gemas

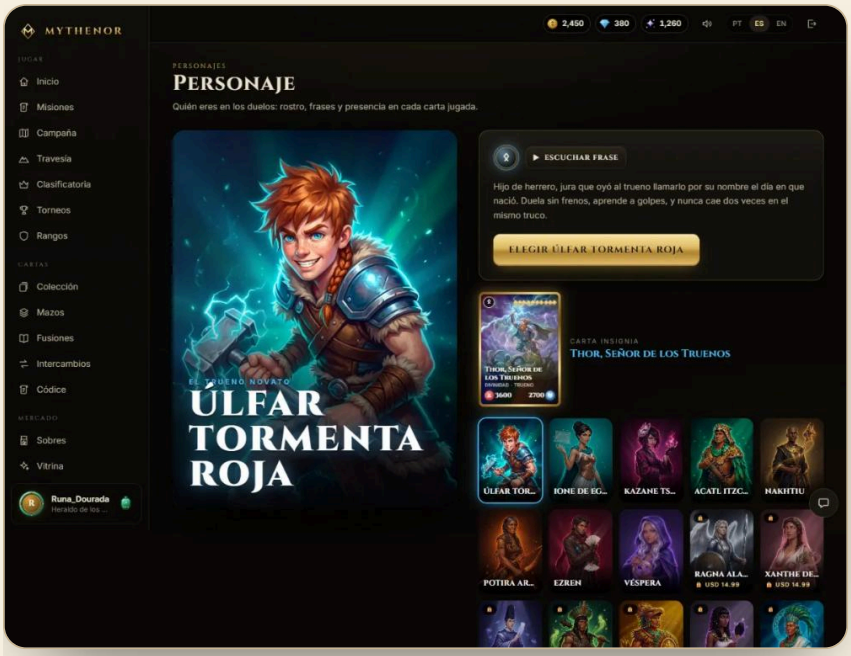
Personajes

Los personajes le dan rostro y voz a tu duelista. Hay **8** personajes **libres** (los mismos kits de la Travesía) y **10 premium**.

Un personaje tiene dos niveles: **Personaje** (retrato, entrada, frases con voz, persona seleccionable) y **Edición Mítica** (todo eso más entrada animada, un tapete de juego en tu lado del tablero, un reverso de carta exclusivo, un marco de perfil y un título). Subir de nivel paga solo la diferencia. Es todo **cosmético**.

PAÍS	PERSONAJE	EDICIÓN MÍTICA
Otros países	USD 14.99	USD 49.00
Brasil	BRL 39.90	BRL 129.90
México	MXN 199.00	MXN 649.00
Argentina	USD 9.99	USD 32.99
Colombia	COP 39,900	COP 129,900
Chile	CLP 9,990	CLP 32,990
Perú	PEN 34.90	PEN 114.90

La región de precio queda **fija por 90 días** después de la primera compra premium.





Personaje a Medida

El **Personaje a Medida** es un personaje jugable **solo tuyo**: envías una foto de tu rostro, eliges la mitología, el traje y el nombre, y el juego pinta retratos tuyos al estilo de sus personajes. Cuesta **US$ 99,00** (R$ **259,90** en Brasil; en los demás países de América Latina el precio de tu región aparece antes de pagar). Es **solo apariencia**: no cambia ninguna carta ni el duelo.

- Antes de pagar confirmas **4** cosas: que tienes 18 años o más, que la foto es de **tu** rostro, que autorizas usar la foto solo para pintar los retratos y las reglas de reembolso.
- Envía **una foto** (JPG, PNG o WebP, hasta **4** MB) y elige una de las **6** mitologías, uno de los **3** trajes y el nombre (de **2** a **20** letras).
- El juego pinta **5 retratos**; si no te gustan, puedes pintar **5 más** (**2** rondas en total; cada una pide la foto de nuevo). Si la pintura falla (por ejemplo, si el generador de imágenes rechaza la foto), la ronda **no cuenta**, no se cobra nada y la pantalla dice el motivo. Antes de pintar, una revisión automática

comprueba que la foto muestra el rostro de **una sola persona adulta**, sin desnudez; si no pasa, la ronda tampoco **cuenta** y no se cobra nada.

- Elige un retrato y las frases: **25** frases y **30** provocaciones escritas en el tono del juego, con tu nombre. Vienen todas marcadas; desmarca las que no quieras (queda al menos una de inicio, una de victoria y una de derrota). Habla en globo de texto, sin voz.
- Una **revisión automática, hecha por inteligencia artificial, aprueba** el personaje antes de que otros jugadores lo vean, normalmente en pocos minutos: revisa el retrato, el nombre y las frases (nada de desnudez, violencia extrema, símbolos de odio, marcas o texto legible, ni personajes con aspecto de niño; el nombre no puede ser ofensivo ni hacerse pasar por el equipo). Hasta entonces **solo tú** lo ves; en el duelo, el rival ve el personaje gratuito de la misma mitología. Si es rechazado, recibes el motivo y eliges de nuevo; después de **3** rechazos el pedido se cierra y el **importe se devuelve solo**. Si la revisión está fuera de servicio, el juego lo intenta de nuevo durante unas **2** h y, si no puede, te devuelve el personaje para que lo reenvíes — eso **no cuenta** como rechazo. Quien no esté de acuerdo puede reenviarlo o pedir al soporte una nueva revisión (también automática).
- Aprobado, recibe el sello **"Leyenda Viva Nº ..."** (número por orden de aprobación, nunca repetido) y aparece en tus duelos **para todos o solo para amigos**, como elijas.
- Mientras un pedido no termina, no se puede comprar otro.

> **i NOTA**
>
> La **foto original no se guarda**: solo existe, cifrada, mientras se usa, y se **borra en cuanto termina la ronda de pintura** (salga bien o no), o en **72 h** si no pintas. También puedes borrarla antes. Los retratos que no elijas se borran **30** días después de la aprobación; eliminar la cuenta borra todo.

Reembolso total en hasta 7 días después de la compra, incluso después de pintar: el personaje se retira y los retratos se borran. Un reembolso total o un contracargo en la tarjeta tiene el mismo efecto, y vuelves al personaje gratuito de la mitología. El reembolso total también es **automático** cuando el pedido termina sin un personaje aprobado: después de **3** rechazos, o de **4** rondas de pintura fallidas sin ningún retrato para elegir.

VIP

El **VIP** es una suscripción que da **más recompensa por el mismo tiempo de juego**. Cuesta **US$ 7,99 al mes** (R$ **29,90**) o **US$ 59,99 al año** (R$ **229,00**).

- La **pista premium del Pase** queda abierta mientras el VIP esté activo (Pase de temporada), **a partir del primer cobro completo** (mensual o anual). En la entrada de **7** días todavía no se abre: **la pista premium del Pase se abre con la primera mensualidad**.
- **+50% de oro** en las victorias contra la computadora y en la Travesía, **dentro del mismo tope diario**: llegas antes al tope, nunca lo pasas. También vale en las revanchas de la Prueba de los Dioses. La 1.ª victoria contra cada duelista (y la de cada etapa de la Prueba), el Desafío del Día y el Modo Leyenda no cambian.

- **+40% de XP del Pase**. El Rango **no** recibe bonificación.
- El sobre gratis se recarga **cada 12 h**.
- **Misiones del Patrono**: +2 misiones diarias y +1 semanal solo para VIP. Cada diaria da **5 de polvo**, **100** de XP del Pase y **1 Marca**; la semanal da **20 de polvo**, **300** de XP del Pase y **3** Marcas. **Nunca dan oro**; con **10/25/50/100** Marcas desbloqueas el **Marco del Patrono** (un anillo dorado alrededor de tu avatar, en el perfil y en el duelo), el **Reverso Corona de los Mitos** (en la pila de tu mazo en cada duelo, y el rival también lo ve), el título **Patrono de los Mitos** (en el perfil) y el **Emblema de la Llama Dorada** (junto al nombre, en el perfil y en el duelo). Aparecen solos apenas los reclamas y siguen siendo tuyos aunque el VIP termine.
- Una **corona** junto al nombre en el perfil, en la clasificación y **en el duelo** (los dos duelistas la ven). No cambia el orden de la clasificación ni el Elo.

> **i NOTA**
>
> El VIP **nunca** cambia el Elo, la Clasificatoria, el emparejamiento ni el duelo. Se renueva solo; cancelas con **1 toque** en la pantalla VIP y los beneficios siguen hasta el fin del período ya pagado. Un correo avisa **2 días antes** de cada cobro. Al suscribirte, otro correo confirma lo pagado, la fecha y el valor del próximo cobro y cómo cancelar. Si un cobro no se aprueba, los beneficios terminan al fin del período ya pagado; un reembolso termina la suscripción.

Después de tu **primera victoria**, el juego ofrece **una sola vez** la entrada: **7 días de VIP por US$ 1,99** (R$ **7,90**). Al terminar los **7** días, **pasa al plan mensual** si no cancelas antes. Durante la entrada ya valen el oro extra (dentro del tope), el sobre gratis cada **12** h, las Misiones del Patrono y la corona; **la pista premium del Pase se abre con la primera mensualidad**, cuando se paga.

A partir de tu **duelo n.º 5**, si no eres VIP, el juego muestra el VIP **alrededor de cada duelo**: una ventaja en la pantalla de conexión (solo un aviso, sin botón), un cuadro con el precio al final del duelo y, **1 vez al día**, la oferta a pantalla completa sobre el resultado (**Ahora no** la cierra; el día en que se abre la invitación al Salón de los Mitos, no se abre). Esto aparece en como máximo **3 duelos al día**; después, solo al día siguiente. Quien es VIP no ve nada de esto. El cuadro del final del duelo muestra el oro de **este** duelo sin VIP y con VIP (dentro del tope), el segundo sobre gratis del día y tu placa recibiendo la corona; el botón **Ver todos los beneficios** abre la lista ilustrada de todos los beneficios, con los mismos números de este capítulo.

La pantalla **VIP** muestra el Reverso Corona en la pila de **tu** mazo (con sus cartas más fuertes), tu placa con y sin corona, las recompensas de la Senda del Patrono como aparecen en el juego y la cuenta **En 30 días, a tu ritmo**: con tus victorias por día (el promedio desde que se creó la cuenta, que puedes ajustar) y el oro de la nota B (**60** oro por victoria), compara el oro de los duelos con y sin VIP **dentro del tope diario** de **300** oro, los sobres gratis (**30** contra **60** en **30** días, abriendo cada uno apenas se recarga) y el polvo de las Misiones del Patrono (cerca de **386** en **30** días, haciéndolas todas). Quien ya llega al tope sin VIP ve el mismo oro en las dos columnas: el VIP solo hace llegar antes.

El pase premium

El pase premium tiene su propio capítulo: Pase de temporada.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Antes de comprar cualquier cosa, abre la Tienda y revisa el país y la moneda que aparecen: es la moneda en que te cobrarán.

PARTE 6 · ECONOMÍA Y TIENDA · CAPÍTULO 26

Salón de los Mitos

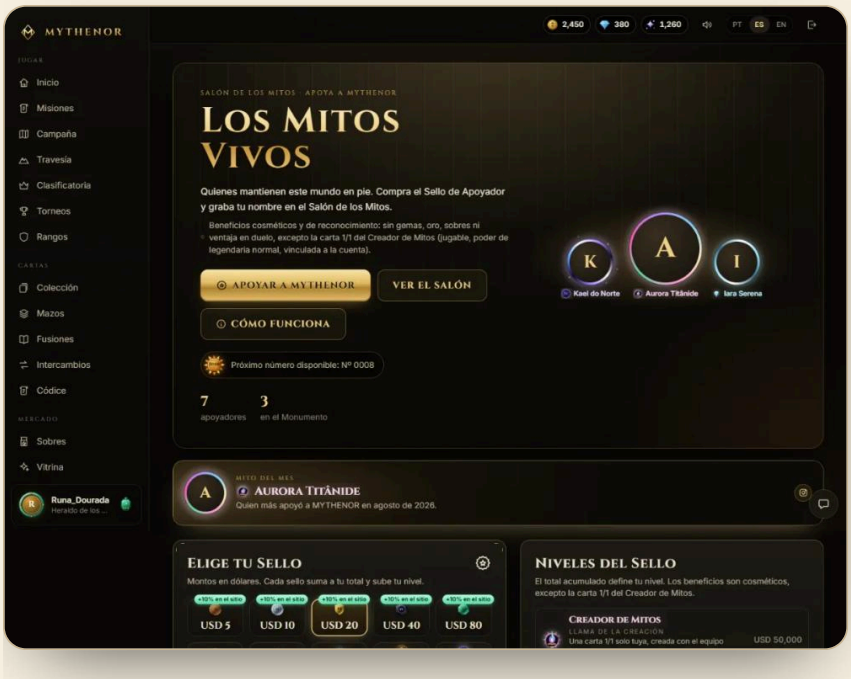
El Sello de Apoyador: una compra cosmética que da reconocimiento, nunca ventaja en el duelo.

✦ EN RESUMEN

- El Sello de Apoyador es la **compra** de un artículo digital cosmético, de US$ **5** a US$ **10.000** por compra.
- Los beneficios son de apariencia y reconocimiento: nada de gemas, oro, sobres ni ventaja en el duelo.
- Tu total acumulado define uno de **12** niveles, con materiales y colores propios.

Qué es

El **Salón de los Mitos** reconoce a quienes apoyan MYTHENOR. **Compras un Sello de Apoyador**, un artículo digital cosmético, de cualquier valor entre US$ **5** y US$ **10.000** por compra. Es una compra: no es una inversión y no hay retorno financiero. Los beneficios son cosméticos y de reconocimiento y **no dan ventaja en el duelo**; la única excepción es la carta 1/1 del nivel más alto, que es una legendaria de poder normal.



Los valores

Los botones de valor sugeridos son US$ **5 · 10 · 20 · 40 · 80 · 100 · 200 · 500 · 1.000 · 5.000**, o un valor libre dentro del intervalo. Si pagas en el sitio, los sellos de la franja de tienda de aplicaciones (hasta US$ **80**) cuentan **+10%** en tu total; por encima de ese valor el sello se vende solo en el sitio. Las compras dentro de aplicaciones de tienda aún no están disponibles.

> **i NOTA**
>
> En el lanzamiento hay un **límite de seguridad**: como máximo **US$ 500** por Sello y **US$ 1.000** por cuenta en **30** días. Los botones por encima de esos valores desaparecen y la pantalla muestra el límite del momento. Ese tope puede cambiar con el tiempo.

Los doce niveles

Tu **total acumulado** (en dólares) define tu nivel:

Nivel	Total acumulado (US$)	Material
1. Devoto	5	Bronce
2. Iniciado	10	Plata
3. Guardián	20	Oro
4. Campeón	40	Obsidiana
5. Héroe	80	Jade
6. Leyenda	100	Rubí
7. Mito	200	Zafiro
8. Semidiós	500	Diamante
9. Titán	1.000	Aura mítica
10. Primordial	5.000	Constelación viva
11. Eterno	25.000	Corona eterna
12. Creador de Mitos	50.000	Llama de la creación

El nivel **Primordial** gana una ★ cada US$ **5.000** (hasta **4** estrellas); en el nivel **Eterno** las estrellas se vuelven una corona; por encima del nivel más alto, el sello muestra "Creador de Mitos ×N", con +1 cada US$ **25.000**.



Beneficios por franja

- Todos: una insignia y el nombre en el Salón.
- Desde el nivel Campeón: marco y nombre de color.
- Desde el nivel Leyenda: marco animado, redes sociales destacadas y un aura en el duelo visible para el oponente.
- Desde el nivel Semidiós: el nombre en el Monumento, la foto arriba del Salón y un reverso de carta exclusivo.
- Desde el nivel Titán: entrada dorada en el duelo y un banner de perfil.
- Desde el nivel Primordial: una estatua en el Monumento, la posibilidad de co-crear una carta y un tono de arena.
- En el nivel Eterno: un lugar en el Consejo de los Mitos y una carta homenaje con tu nombre en los créditos.
- En el nivel Creador de Mitos: una carta 1/1 solo tuya.

Número de apoyador y Eras

En la primera compra recibes un **número de apoyador** (N.º 0001…), dado una sola vez, en orden. El número define la **Era**:

Era	Números de apoyador
Los Primeros Cien	1 – 100
Fundadores	101 – 1.000

ERA	NÚMEROS DE APOYADOR
Pioneros	1.001 – 10.000
Guardianes del Salón	10.001+

En el Salón

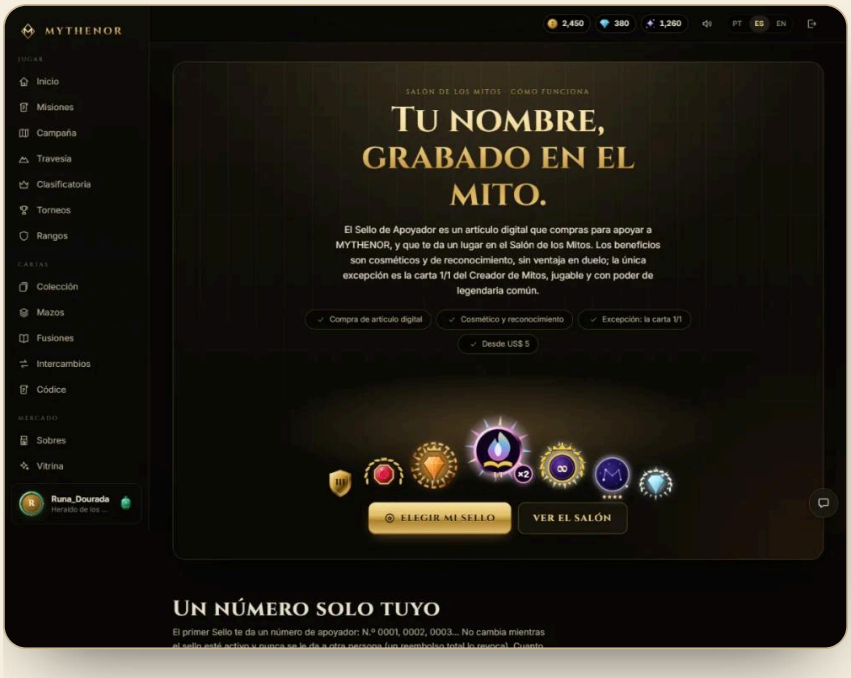
- Cuando alguien llega al nivel Leyenda o superior, los jugadores que están en línea ven un anuncio en vivo.
- El **Mito del Mes** queda destacado en el Inicio por **30** días.
- Si **3** personas reportan una tarjeta del Salón, esta queda oculta hasta la revisión.

La invitación al Salón

Quien ya jugó mucho (desde **30 duelos** y con la cuenta creada hace al menos **3 días**) y todavía no tiene el Sello recibe, como máximo **1 vez cada 7 días**, una invitación a pantalla completa sobre el resultado del duelo: el **próximo número** del Salón (el Nº 0001 mientras el Salón está vacío, o cuántos números quedan de la era Los Primeros Cien), lo que cada franja deja para siempre, con el precio, y los botones **Quiero el Nº…**, **Cómo funciona** y **Ahora no**. El día en que se abre esa invitación, la oferta del VIP a pantalla completa no se abre. Quien declaró ser menor de 18 años, o donde el Sello no está a la venta, no ve la invitación.

Reembolso

Si un pago se contracarga o se reembolsa, el total retrocede y la decoración lo acompaña. El plazo de reembolso citado en el juego es de **7** días.



✦ CONSEJO DE MAESTRO

Lee la página “Cómo funciona” del Salón antes de comprar: trae el texto legal completo del Sello.

PARTE 7 · CUENTA Y SEGURIDAD · CAPÍTULO 27

Cuenta, configuración y accesibilidad

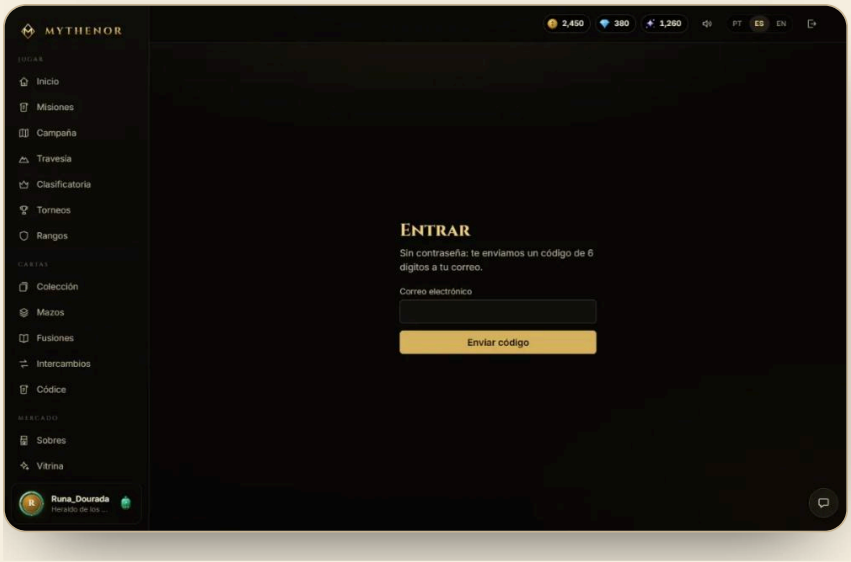
Invitado o con correo, cómo entrar, cómo guardar el progreso y cómo ajustar el juego.

✦ EN RESUMEN

- Hay dos formas de entrar: como invitado (cuenta al instante) o con correo, usando una contraseña o un código enviado por correo.
- El invitado depende del navegador: guarda con un correo para no perder el acceso.
- En Configuración cambias idioma, sonido, animaciones y calidad gráfica.

Dos formas de entrar

	JUGAR COMO INVITADO	ENTRAR CON CORREO
Cómo	Un toque; la cuenta nace al instante.	Escribes el correo y entras con la **contraseña** o con un código de **6** dígitos enviado al correo. La primera vez, el código crea la cuenta.
Progreso	Queda ligado al navegador: borrar los datos del navegador pierde el acceso.	Queda ligado al correo; funciona en cualquier dispositivo.
Compras	No puede comprar.	Puede comprar (con **18** años o más).



El código

El código vale **10 minutos** y acepta **5 intentos**. Si fallas demasiado, pide otro. Por seguridad, cada correo acepta como máximo **40 intentos en 24 horas**, sumando todos los códigos; si lo superas, espera al día siguiente (el acceso con contraseña sigue funcionando). No compartas el código con nadie.

La contraseña

En **Ajustes** → **Cuenta** puedes **crear una contraseña** (mínimo **10** caracteres; no se aceptan contraseñas comunes ni las que contienen tu correo). Antes de guardar, el juego envía un código a tu correo, y al guardar los otros dispositivos cierran sesión. El código por correo sigue funcionando. ¿Olvidaste la contraseña? En **Entrar** → **Olvidé mi contraseña** recibes un código y eliges una nueva. Tras varios intentos fallidos, la entrada con contraseña se bloquea por un tiempo; el código por correo no se bloquea.

Guardar una cuenta de invitado

Como invitado, después de tu **duelo n.º 1** el juego pide un correo para **guardar el progreso**: lo escribes, compruebas la dirección y sigues jugando, **sin código**. Si tocas **Ahora no**, la petición vuelve una vez a partir del duelo n.º **3**; después queda solo en el **Perfil**, donde guardas (o corriges el correo) cuando quieras. La cuenta sigue siendo de invitado hasta que **confirmes el correo con un código**: basta con entrar con ese correo, en este u otro dispositivo — la cuenta pasa a registrada, con todo, y los demás dispositivos salen de ella. Intercambiar cartas, usar el chat y comprar siguen pidiendo la cuenta confirmada. También puedes entrar con un **correo nuevo**: el invitado se vuelve una cuenta registrada, **con todo** lo que tenías.

> ⚠ ATENCIÓN
>
> Si el correo que uses **ya tiene una cuenta**, entras en **esa** cuenta, y el progreso del invitado **no se suma** a ella. Si la idea es guardar lo que jugaste, usa un correo que todavía no tenga cuenta en MYTHENOR.

En la **primera visita** no hay pantalla de edad: creas tu cuenta y juegas. La confirmación de que tienes **18 años o más** y la aceptación de los Términos de Uso, la Política de Privacidad y la Política de Reembolso aparecen solo **al momento de una compra** (casilla sin marcar), y quedan registradas con la fecha y la **versión de los documentos**. Los textos siguen disponibles en el pie de página.

Quien tiene **cuenta con correo**, ya llegó al **Rango 6** y todavía no informó su edad ve el VIP en Novedades como **Confirmar mi edad**. En la pantalla del VIP, el juego explica que el VIP es solo para quien tiene **18 años o más** y pregunta: "¿Tienes **18** años o más?". **Sí** pide la fecha de nacimiento y la

aceptación de los Términos, una sola vez, y decide la fecha informada: con menos de **18** años, las compras siguen cerradas. **No** no envía nada: todo el juego sigue abierto, y el VIP deja de ofrecerse en este dispositivo (en Novedades, en la Prueba de los Dioses y alrededor del duelo).

Correo de recordatorio

Si guardaste un correo y **no volviste a jugar** entre **20** y **28** horas después de tu última actividad, el juego envía **un único correo de recordatorio** a la dirección guardada: el resultado de tu último duelo, lo que te espera (sobres gratis o de bienvenida sin abrir) y un botón para volver a jugar. No se envía a quien declaró ser menor de 18 años, a quien desactivó el aviso, ni a quien está en la Unión Europea, el EEE, el Reino Unido o Suiza (o en un país desconocido). Cada correo trae un enlace para **dejar de recibir recordatorios** con un toque, sin entrar a la cuenta; también puedes desactivarlo en **Ajustes** → **Cuenta** → **Correos de recordatorio**.

En **Ajustes** → **Mis datos** puedes **descargar tus datos** (un archivo JSON con lo que guardamos de la cuenta) y **eliminar tu cuenta**. Eliminar pide que escribas tu nombre de jugador, borra los datos personales, cierra las sesiones y no se puede deshacer; los registros de pago se conservan, como exige la ley. Vale también para la cuenta de invitado.

La sesión

La sesión dura **30 días** y se renueva con el uso. Para entrar en otro dispositivo, entra con la contraseña o con el “Código por correo”.

Nombre de jugador

En el primer acceso con correo, el juego te pide que elijas tu **nombre** y tu **personaje**. El nombre tiene de **3** a **16** caracteres, con letras, números y el guion bajo (_), y empieza por una letra. No se aceptan nombres reservados (de la marca o del equipo), ofensivos ni ya usados por otra persona; mayúsculas y minúsculas cuentan como el mismo nombre. Una vez elegido, puedes cambiarlo una vez cada **30** días, en **Ajustes** → **Cuenta**. Quien ya tenía cuenta y seguía con el nombre generado elige una vez, al entrar. Si prefieres quedarte con tu nombre actual, el botón **Mantener este nombre** salta esta pantalla y no vuelve a aparecer.

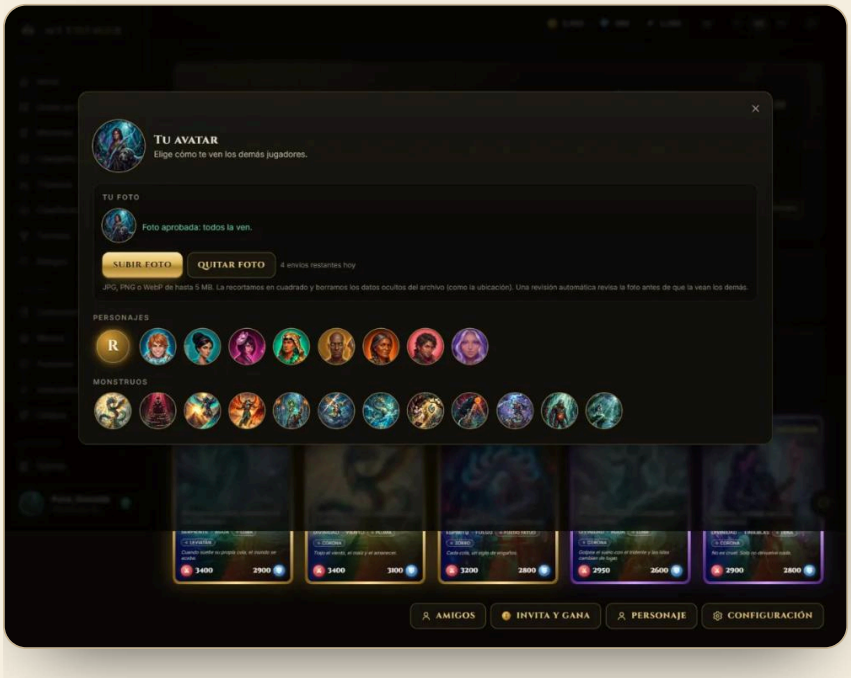
Avatar y foto de perfil

En el **Perfil**, toca tu avatar (o **Cambiar foto**) para elegir cómo te ven los demás: el **medallón** con la inicial de tu nombre (el predeterminado), uno de los **8 personajes** del juego, una de las **12 artes de monstruos** o un **avatar de la tienda** que ya tengas. Todo gratis, también para invitados. El avatar

aparece arriba en la pantalla, en el perfil, en los amigos, en el chat, en las clasificaciones y en la placa del duelo (una imagen elegida aparece en lugar del retrato del personaje).

Quien tiene **cuenta con correo confirmado** y **18 años o más** (edad declarada) también puede **subir su propia foto**: JPG, PNG o WebP de hasta **5** MB, como máximo **5 envíos por día**. El juego recorta la foto en cuadrado (**256×256** píxeles) y borra los datos ocultos del archivo, como la ubicación. Una **revisión automática** revisa la foto: **aprobada**, la ven todos; **en revisión**, solo tú la ves y los demás siguen viendo tu avatar anterior; **rechazada**, el motivo aparece en la pantalla y la foto se borra. Si la revisión no se puede hacer en el momento, la foto queda en revisión: nunca se aprueba sin la revisión. **Quitar foto** la borra en el acto, y eliminar la cuenta también. Los invitados y los menores de 18 años ven solo las imágenes del juego.

¿Viste una foto de perfil inapropiada? En el menú del jugador, usa **Denunciar** con el motivo **Foto de perfil inadecuada**.



Intercambios y la edad de la cuenta

La edad de la cuenta cuenta desde el primer acceso (también como invitado): para **intercambiar cartas** hacen falta **14** días de cuenta, **10** días con duelo (**5** de ellos de PvP) y el Rango **9**; para las cartas épicas o mejores, **30** días de cuenta. Mira Quién puede intercambiar.

Invita y gana (experimental)

En el menú, en **Invita y gana**, quien tiene una cuenta con correo confirmado y **18** años o más acepta las reglas del programa y recibe un **enlace propio** (mythenor.com/r/código). Solo cuenta una **cuenta nueva** creada desde el enlace (queda guardado en el navegador por **30** días); las cuentas que ya

existían no cuentan, y nadie se invita a sí mismo. El invitado lee toda la página y se le invita a crear la cuenta.

El amigo se vuelve **activo** con **10 duelos válidos en 3 días distintos**, hasta **30** días después de crear la cuenta (los amistosos no cuentan). **14 días** después de volverse activo, el valor entra al saldo, si la cuenta del amigo todavía existe. El amigo tiene que **crear la cuenta con correo** (confirmado con el código, lo que también protege su cuenta): mientras juegue solo como invitado, la invitación espera, y si no confirma el correo en **74** días después de crear la cuenta, vence.

PAÍS DONDE EL AMIGO CREÓ LA CUENTA	VALOR POR AMIGO ACTIVO
Nivel 1 (31 países, como EE. UU., Canadá, Reino Unido, Alemania y Japón)	US$ **0,50** de saldo
Nivel 2 (36 países, como Brasil, México, Argentina y Polonia)	US$ **0,20** de saldo
Demás países	🔷 **50** gemas directo en la billetera

El país es el detectado por la conexión al registrarse. **No hay límite por día**; el tope es de **US$ 500,00 por mes** por persona (invitaciones y videos sumados), y quien llega al tope puede **pedir una revisión** en el panel. El programa también tiene un presupuesto mensual (por defecto, US$ **1.000,00**): si se agota, el programa **se pausa para todos** y los créditos nuevos quedan retenidos.

La página y la tarjeta de la pantalla de inicio muestran un **ejemplo** en dólares, no una promesa: **100** amigos activos en el Nivel 1 = US$ **50,00**. Justo debajo aparecen el valor por jugador activo de cada nivel y el tope del mes.

El **saldo** se vuelve gemas en cualquier momento, desde US$ **1,00**, a la tasa del paquete más grande de la tienda (**140** gemas por dólar). El **retiro en dinero** es por PayPal, desde US$ **20,00**, y solo vale para el valor de las invitaciones cuyo amigo también jugó **duelos en línea contra 3 personas distintas**, que se puede retirar; si no, la invitación vale como crédito solo para la tienda (como el de los videos). El panel muestra a los invitados por situación y, para los que no contaron, el motivo: mismo dispositivo o misma red, cuenta automática o bloqueada, más de un país, varias cuentas de la misma red el mismo día, partidas que parecen automáticas, cuenta eliminada o plazo vencido.

> ⚠ ATENCIÓN
>
> El programa es **experimental**: las reglas pueden cambiar y puede terminar en cualquier momento. El saldo ya ganado sigue valiendo en la tienda. Las reglas completas están en la página del programa.

Creadores

Un video **público en YouTube** mostrando el juego, con tu código de invitación en la descripción y enviado con el formulario del programa, vale **US$ 10,00 en crédito solo para la tienda** (

💎 **1.400** gemas) cuando pasa de **1.000 vistas** con al menos **10** me gusta (o el **0,5%** de las vistas, lo que sea mayor) y sigue así **30 días** después. Hasta **4** videos acreditados por mes y **5** en revisión a la vez; un video y un canal valen para una sola persona. Plazos desde la primera revisión: el código tiene que aparecer en la descripción en hasta **7** días, y un video que no llegue a las cifras en **60** días sale de la revisión. Quien entra por el enlace de la descripción cuenta como invitado.

Programa Creadores (Temporada de Lanzamiento)

Quien hace videos o directos de juegos tiene, en el panel del programa, un **código de creador** destacado para copiar y compartir. El seguidor entra con el enlace (el código va incluido) o, cuando el enlace no se puede tocar (TikTok, Reels, Shorts), **escribe el código** en **Configuración** o en la página del programa, hasta **7** días después de crear la cuenta, si no llegó por otro enlace. Quien entra por un creador recibe **1 sobre gratis** extra; solo el creador recibe dinero.

En el menú, **Creadores** (en el celular: una tarjeta en la pantalla de inicio, junto a Invita y gana, y un botón en el Perfil) abre la página del programa hablando con creadores, con el ejemplo **150** jugadores activos en el Nivel 1 = US$ **110,00** (US$ **75,00** por los jugadores + US$ **35,00** de los bonos de las metas de la temporada), un enlace a la página completa de creadores y otro al Ranking de Creadores. Al entrar al programa, y arriba del panel mientras no haya ninguna red guardada, hay un campo **opcional** para pegar el enlace de tu canal: aparece en tu tarjeta del ranking, y dejarlo vacío no impide la entrada.

El valor es el mismo de las invitaciones: el seguidor se vuelve activo con **10** duelos en **3** días distintos y una cuenta con correo confirmado; para que el valor se pueda retirar, también tiene que jugar **PvP contra 3 personas reales distintas** (sin eso, los mismos centavos son crédito solo para la tienda). En una frase, para el público: “juega **10** duelos en **3** días distintos y juega PvP contra gente de verdad, así tu creador cobra en dólares”. El panel muestra a cada persona desde el registro: duelos, días, PvP, correo confirmado, estado y, para quien ya se volvió activo, el valor **por liberar** y la fecha en que entra al saldo (**14** días después).

ACTIVOS EN LA TEMPORADA	META
10	Sello de Influencer, entrada al ranking público y una carta rara
50	Bono de US$ **10,00** y una carta épica
150	Bono de US$ **25,00** y una carta épica
500	Bono de US$ **75,00**, tu propio personaje jugable y el anuncio de tu llegada al juego (entregados por el equipo en hasta **7** días)
1.500	Bono de US$ **200,00** y destacado en la pantalla de inicio (entregado por el equipo en hasta **7** días)

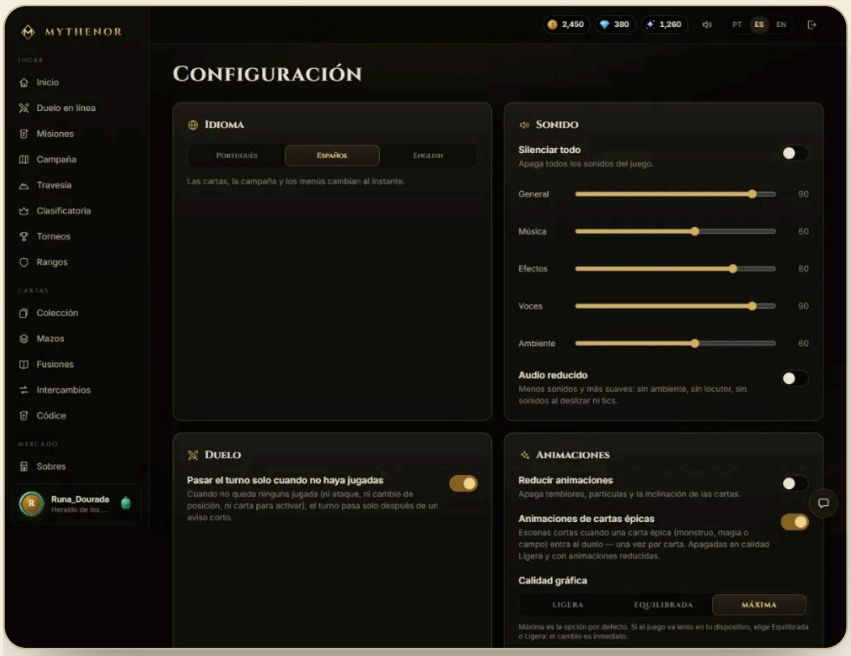
El bono es crédito del programa (cuenta en el tope del mes): se puede retirar cuando al menos la mitad de los activos contados tenga el PvP; si no, es crédito en la tienda. Los tres creadores con más activos del mes reciben US$ **100,00**, US$ **50,00** y US$ **25,00** en crédito del programa. El **Ranking de Creadores** (en Invita y gana, "Ver el ranking de creadores") es público, por temporada y por mes, y muestra a quien tiene **10** activos o más en la temporada, con hasta **7** redes que el creador pone en el panel (enlaces https de YouTube, TikTok, Instagram, Twitch, Kick, Facebook o X).

> ⚠ ATENCIÓN
>
> La Temporada de Lanzamiento va hasta el **18/01/2027**: puede terminar antes o extenderse, y lo que ya se ganó se queda. Para cobrar hay que tener **18** años o más, y quien publica avisa que es un enlace de referido (#publi).

Configuración

- **Idioma:** portugués, español o inglés; cambia al instante.
- **Sonido:** general, música, efectos, voces, ambiente, silenciar todo y audio reducido.
- **Animaciones:** "Reducir animaciones" (el juego también respeta la preferencia de tu sistema).
- **Animaciones de cartas épicas:** escenas cortas cuando una carta épica (monstruo, magia o campo) entra al duelo, una vez por carta en cada duelo; viene activado y se apaga solo en calidad Ligera y con "Reducir animaciones".
- **Calidad gráfica:** Máxima (la opción por defecto de todos), Equilibrada o Ligera. El cambio es inmediato, incluso en mitad de un duelo. **Máxima** muestra todo; **Equilibrada** alivia la imagen (menor resolución, sin suavizado de bordes, menos partículas y brillos); **Ligera** usa la imagen más simple (sin el brillo de bloom, muchas menos partículas y sin las animaciones de cartas épicas). Quien tiene un dispositivo flojo cambia aquí. El juego nunca baja la calidad por sí solo: solo tú la cambias.
- **Aviso en el móvil:** solo en móvil y tableta, una vez, después de la primera visita, el inicio muestra una tarjeta con "Si el juego va lento en tu dispositivo, cambia la calidad con un toque." y los botones **Equilibrada**, **Ligera** y "Ahora no". Si el juego mide lentitud durante varios segundos en un duelo, la misma tarjeta aparece una vez por sesión. El juego nunca baja la calidad por el aviso: solo cambia con tu toque, y elegir (o tocar "Ahora no") quita el aviso para siempre.
- **Personajes:** cambiar de personaje, "Cut-ins de personaje" y "Frases de los personajes" y "Provocaciones automáticas" (viene activado; Provocaciones automáticas).
- **Privacidad:** el interruptor "Medición de uso" (Privacidad y seguridad).
- **Multijugador**, en este orden: "Mostrar cuando estoy en línea" y "Aceptar invitaciones de amigos" (solo en una cuenta registrada; el invitado ve "Crea tu cuenta para tener amigos y recibir invitaciones."), "Sonido de invitaciones" (Multijugador social); "Silenciar frases de desconocidos" y "Voz de las frases" y "Recibir provocaciones" (viene activado, pero desactivado para quien declaró menos de **16** años) (Frases rápidas y emotes); **Jugadores bloqueados**, la lista de quienes bloqueaste, con **Desbloquear** (Bloquear); y "Sobre los oponentes".

- **Invita y gana:** “Modo grabación” muestra tu enlace (mythenor.com/r/...) pequeño en el costado de la pantalla del duelo, sin tapar los botones; aparece para quien entró al programa.
- **Código de creador:** en una cuenta creada hace hasta **7** días que no llegó por un enlace, el campo “¿Te invitó un creador? Escribe su código”.
- **Cuenta:** tu correo, el nombre de jugador, “Correos de recordatorio” (viene activado; Correo de recordatorio), la contraseña y, en una cuenta con correo, el botón Salir.
- Idioma, sonido, animaciones, calidad y las opciones de las frases quedan guardados en el dispositivo. En el duelo, también puedes cambiar la **velocidad** de las animaciones y **saltarlas**.





Configuración → Multijugador: presencia e invitaciones, frases rápidas, Jugadores bloqueados y Sobre los oponentes.

Instalar como aplicación

MYTHENOR se puede instalar desde el navegador, como una aplicación (PWA), en la computadora y en el celular.

En cada duelo, el botón **Instalar app · para no olvidarlo**, arriba en la pantalla, y una tarjeta en la pantalla de resultado dejan MYTHENOR como un ícono en tu pantalla. En Chrome y Edge (Android, Windows, Mac) abre el aviso de instalación del propio navegador. En iPhone y iPad aparece una guía de 2 pasos: **Compartir** y luego **Agregar a inicio**. En los otros navegadores, la guía muestra el camino correcto y la dirección del sitio en letras grandes. La × oculta el botón por **3** días en este dispositivo, y no aparece dentro de la app instalada.

✦ CONSEJO DE MAESTRO

¿Jugaste como invitado y te está gustando? Guarda con un correo nuevo antes de borrar datos del navegador o cambiar de dispositivo.



PARTE 7 · CUENTA Y SEGURIDAD · CAPÍTULO 28

Privacidad, juego limpio y seguridad

Cómo el juego protege el resultado de los duelos, tu cuenta y tu privacidad.

✦ EN RESUMEN

- Todo duelo corre en el servidor y se verifica antes de pagar cualquier recompensa.
- Vender cartas o cuentas por dinero está prohibido.
- Las compras son solo para mayores de **18** años y con cuenta de correo.

El servidor decide

Todo duelo corre **en el servidor**, y el resultado se **re-verifica** (el juego reproduce el duelo) antes de pagar recompensas. Nadie puede hacer trampa en el resultado.

Juego limpio

- **Duelos reales:** solo ellos pagan XP, misiones y oro de PvP; el límite por adversario evita arreglar resultados (Duelo real).
- **Intercambios:** solo entre amigos, con tarifa y límite por día (Vitrina, polvo e intercambios).
- **Compra y venta por dinero:** vender o comprar cartas y cuentas por dinero (la llamada “RMT”) está prohibido por los términos y lleva a la suspensión de la cuenta.
- **Cuentas de invitado:** hay un límite antifraude de **20** cuentas de invitado por red por hora.

Cómo protege el juego la economía

Las cartas solo valen algo si son difíciles de conseguir. Por eso el juego cuida la economía de la misma manera para todos:

- **Las cartas fuertes son escasas a propósito.** Raras, épicas y legendarias vienen de sobres con probabilidades publicadas (el Sobre del Viajero cuesta **1.500** oro), de hitos de la campaña (la carta de cada primera victoria tiene un tope de rareza según el papel del rival, y ningún duelo da legendaria) y de la forja, que cuesta polvo. Nadie llena la colección de cartas fuertes de una vez.

- **El regalo de inicio es pequeño.** La cuenta nueva recibe **3** sobres de bienvenida solo con comunes y poco comunes, y el Sobre Gratis del día trae **1** carta. Las cuentas creadas en masa en la misma red o en el mismo dispositivo no vuelven a recibir los sobres de bienvenida.
- **Intercambiar exige juego de verdad.** Los intercambios y los Duelos de Honor solo se abren después de **14** días de cuenta, de días de duelo real (incluido PvP contra otras personas) y de un Rango mínimo; las cartas épicas o mejores piden todavía más (**30** días). Cada cuenta hace como máximo **3** movimientos por día y recibe como máximo **1** carta épica o mejor cada **30** días.
- **A quien ya tiene no se le quita nada.** Cuando una regla cambia, vale de ahí en adelante: las cartas que ya tienes siguen siendo tuyas.
- **El servidor decide.** Quien intenta esquivar una regla no gana nada: el juego lo verifica todo en el servidor.

Compras

Comprar gemas, pase, cosméticos, personajes o el Sello de Apoyador exige una **cuenta con correo** y la declaración de **18 años o más**. Las cartas de sobre pagado tienen un bloqueo de intercambio (Sobres) y el Salón de los Mitos es una compra cosmética (Salón de los Mitos).

Privacidad

La medición de uso del juego usa solo **herramientas propias** (sin Google ni Meta): nada va a terceros. Fuera de la Unión Europea, el Espacio Económico Europeo, el Reino Unido y Suiza la medición viene **activada**; dentro de esas regiones (o cuando el país es desconocido) viene **desactivada**. Puedes cambiarlo en **Configuración** → **Privacidad**, en el interruptor “Medición de uso”. Con la medición activada aparece también “Anuncio de origen”: medir de qué anuncio viniste y avisar a Meta (Facebook/Instagram) cuando empiezas a jugar, para medir nuestros anuncios. Sigue la misma regla que la medición (activado fuera de esas regiones, desactivado dentro de ellas o con país desconocido), se puede desactivar por separado en el mismo lugar y el aviso a Meta nunca se envía para quien nos dijo que tiene menos de **18** años (nuestros anuncios se muestran solo a mayores de **18**). No hay aviso de privacidad al abrir el juego.

Seguridad entre jugadores

- **Chat solo entre amigos:** el chat escrito existe solo entre amigos aceptados, los dos con cuenta registrada. Quien no es tu amigo no puede escribirte; en el duelo, solo las frases rápidas, que son una lista cerrada (Chat entre amigos).
- **Sin enlaces ni contactos:** enlaces, correos, teléfonos y @perfiles se rechazan en el chat para todos, y las palabras ofensivas se vuelven ***.

- **Menores de 16:** quien declaró tener menos de **16** años no tiene chat escrito; las frases rápidas siguen disponibles.
- **Provocaciones:** las provocaciones del duelo son frases de una lista cerrada, como máximo **10** por duelo para cada jugador, se cierran cuando termina el duelo, y puedes desactivar su recepción en Configuración → Multijugador (para quien declaró menos de **16** años ya vienen desactivadas). Silenciar o bloquear al oponente calla todo eso (Frases rápidas y emotes).
- **Bloquear y denunciar:** el escudo de Seguridad, en el duelo y en la pantalla Amigos, bloquea o denuncia a un jugador, incluso si eres invitado. El juego adjunta solo los últimos mensajes y los datos del duelo (Bloquear y Denunciar).
- **Cuánto tiempo se guarda el chat:** los mensajes con más de **30** días se borran; los que se adjuntaron a una denuncia se guardan con ella por más tiempo.

Cuidados simples

- No compartas el código de entrada con nadie, ni con quien diga ser del juego.
- Guarda la cuenta de invitado con un correo (Cuenta, configuración y accesibilidad).
- Desconfía de quien ofrezca cartas o cuentas por dinero fuera del juego.
- ¿Alguien te molestó? Bloquéalo y denúncialo con el escudo de Seguridad; el jugador no recibe aviso.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Si algo parece raro en una compra, detente y verifica el país y la moneda que aparecen antes de confirmar.



PARTE 7 · CUENTA Y SEGURIDAD · CAPÍTULO 29

Multijugador social

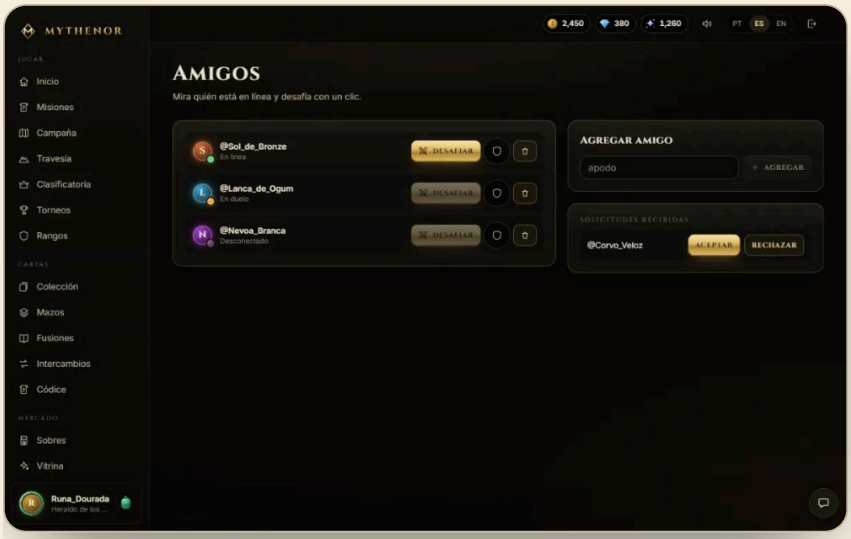
Amigos, desafíos, chat, intercambios y seguridad: cómo jugar junto a otras personas.

✦ EN RESUMEN

- En la pantalla Amigos ves quién está en línea, desafías con un toque y pides revancha al final del duelo.
- El chat escrito es solo entre amigos con cuenta registrada, con filtro de palabras y límites.
- Cualquier jugador, incluso invitado, puede bloquear o denunciar a otro jugador.

Amigos, desafíos y revancha

- **Amigos:** la pantalla **Amigos** (en el menú; en el celular, desde el Perfil) muestra a cada amigo En línea, En duelo o Desconectado. Agrega por **nombre de jugador** (**3** a **16** caracteres), acepta o rechaza las solicitudes recibidas, cancela las enviadas y quita amigos. Las solicitudes sin respuesta desaparecen en **14** días. Los amigos son para **cuentas registradas**: un invitado no agrega ni recibe solicitudes.
- **Desafiar:** junto a un amigo en línea, **Desafiar** envía una invitación directa que vale **60** segundos y le aparece en cualquier pantalla, con Aceptar y Rechazar. El código y el enlace siguen valiendo (Desafío a un amigo).
- **Revancha:** al final de un duelo de Clasificatoria, Casual o Desafío a un amigo, **Revancha** pide otro duelo con los mismos mazos; el pedido vale **30** segundos, la revancha de una clasificatoria es casual (sin puntos) y caben hasta **5** seguidas.
- **Intercambios:** cartas por cartas, solo entre amigos (Vitrina, polvo e intercambios). Como la amistad exige cuenta registrada, un invitado no intercambia cartas.
- **Colas y torneos:** Clasificatoria y Casual (PvP); llaves entre jugadores (Torneos).
- **En el duelo:** frases rápidas y emotes contra otra persona (Frases rápidas y emotes), el botón **Chat** y el escudo de **Seguridad** (abajo); si el oponente se desconecta, ves un aviso con la cuenta de la tolerancia.
- **Repetición:** vuelve a ver cualquier duelo tuyo cuando termina (Repetición).



La pantalla Amigos: quién está en línea, el botón Desafiar, el escudo de Seguridad y las solicitudes de amistad.

Chat entre amigos

El chat escrito existe **solo entre amigos aceptados**, y **los dos** necesitan **cuenta registrada** (con correo). Un invitado no escribe ni recibe mensajes. Quien declaró tener **menos de 16 años** no tiene chat escrito, y nadie conversa por escrito con esa cuenta; las frases rápidas del duelo siguen disponibles. Con un jugador bloqueado (por ti o por él), el chat no funciona.

- **Fuera del duelo:** el botón redondo de conversación, en la esquina de la pantalla, abre las **Conversaciones** con tus amigos. El número rojo en el botón cuenta los mensajes sin leer; cada conversación muestra el último mensaje y los tuyos sin leer.
- **En el duelo:** el botón **Chat**, junto a las frases rápidas, abre la conversación sobre el duelo cuando el oponente es tu amigo (mira El botón Chat en el duelo).

Límites

- Cada mensaje tiene hasta **200 caracteres**; el contador bajo la caja muestra cuántos usaste.
- Puedes enviar hasta **5 mensajes seguidos**; después, uno cada **1** segundo.
- En total, hasta **30 por minuto** y **300 en 24 horas**.
- **Amistad nueva:** en los primeros **10** minutos después de aceptar la amistad, caben **10** mensajes para ese amigo.
- ¿Pasaste un límite? El mensaje no sale y el juego dice cuántos segundos esperar: “¡Calma! Espera … s para enviar de nuevo.”
- El **tercer mensaje igual seguido** al mismo amigo se rechaza: “Ya enviaste este mensaje. Prueba con otra cosa.”

Filtro

Groserías, insultos y ofensas en **portugués, español e inglés** se cambian por ***, aunque estén escritos con números en lugar de letras, letras repetidas o separadas. Cuando eso pasa, ves “Algunas palabras

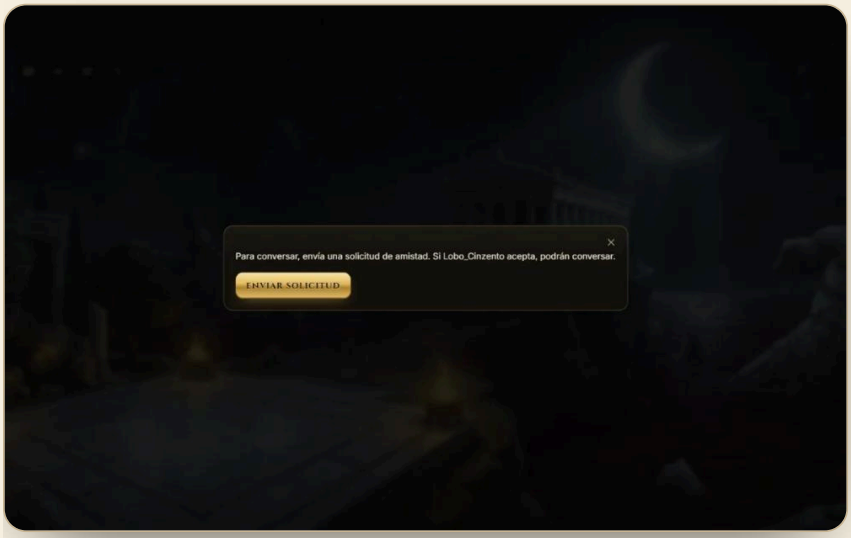
fueron filtradas.”

> ⚠ ATENCIÓN
>
> **Enlaces y contactos** (direcciones de sitios, correos, números de teléfono, @perfiles y aplicaciones de mensajería con un contacto) se rechazan para **todos**: “No se permiten enlaces ni contactos en el chat.” Pónganse de acuerdo dentro del juego.

El botón Chat en el duelo

En los duelos contra otra persona, el botón **Chat** muestra una de estas respuestas, según la situación (en lugar de [nombre] aparece el nombre del oponente):

SITUACIÓN	LO QUE APARECE
Son amigos	La conversación se abre sobre el duelo.
No son amigos	“Para conversar, envía una solicitud de amistad. Si [nombre] acepta, podrán conversar.” y el botón **Enviar solicitud**. Después de enviarla: “Solicitud enviada. Si [nombre] acepta, podrán conversar.”
Ya te envió una solicitud	“[nombre] ya te envió una solicitud de amistad. Acéptala para conversar.” y el botón **Aceptar solicitud**.
Juegas como invitado	“Crea tu cuenta para agregar amigos y conversar.” y el botón **Crear cuenta**.
El oponente juega como invitado	“[nombre] está jugando como invitado y no puede recibir solicitudes.”
Uno de los dos declaró menos de 16 años	“El chat escrito no está disponible para esta cuenta. Las frases rápidas siguen disponibles.”
Hay un bloqueo entre ustedes	“No es posible conversar con este jugador.”



El botón Chat del duelo con un oponente que no es amigo: la solicitud de amistad y el botón Enviar solicitud.

Añadir como amigo en el duelo

En el duelo contra otra persona, el botón con el icono de persona y un **+**, junto al Chat, es **Añadir como amigo**: envía una solicitud de amistad al oponente y, cuando la acepte, podrán desafiarse y conversar. La pantalla de resultado tiene el mismo botón, junto a **Revancha**. El botón cambia según la situación: tras enviar, queda desactivado en "Solicitud enviada"; si ya son amigos, aparece "Ya son amigos"; si ya te envió una solicitud, el botón pasa a **Aceptar solicitud**; y quien juega como invitado ve "Crea tu cuenta para agregar amigos y conversar." con el botón **Crear cuenta**. La solicitud sigue las reglas de siempre: queda pendiente hasta que la persona acepte y desaparece en **14** días.

Escribir en el móvil

Al tocar el cuadro de texto, el teclado del móvil se abre y la conversación **sube para quedar encima de él**, sin cerrarse: solo se cierra cuando tocas cerrar (×) o fuera de ella. Esto vale en la conversación sobre el duelo y en el cajón de Conversaciones fuera del duelo, y que el duelo siga actualizándose por detrás no quita el teclado ni borra lo que escribes.

Bloquear

En el duelo, el escudo de **Seguridad** (junto al Chat) abre **Bloquear** y **Denunciar**; en la pantalla Amigos, el mismo escudo está junto a cada amigo; y en una conversación del chat, arriba de la conversación. Los invitados también pueden bloquear. Al bloquear, el juego confirma: "¿Bloquear a [nombre]? Dejarán de ser amigos y ya no podrán invitarse, conversar ni coincidir en la cola. Sus frases llegarán silenciadas."

- La amistad entre ustedes termina, y una solicitud de amistad pendiente se borra.
- Las invitaciones a duelo abiertas entre ustedes se cancelan; desde entonces, ninguno de los dos puede pedir amistad, desafiar ni pedir revancha al otro.
- El chat se detiene **en los dos sentidos**.
- La cola de Clasificatoria y Casual **nunca** los junta.
- Si igual se enfrentan en un duelo, sus frases, emotes y provocaciones llegan silenciados, y eso vale **al instante**, incluso si bloqueas en medio del duelo.
- El jugador bloqueado **no recibe aviso**: para él, los intentos solo dicen que no fue posible.

Para deshacerlo, ve a **Configuración** → **Multijugador** → **Jugadores bloqueados** y toca **Desbloquear**. Desbloquear no rehace la amistad: si quieren, pídanla de nuevo.

Denunciar

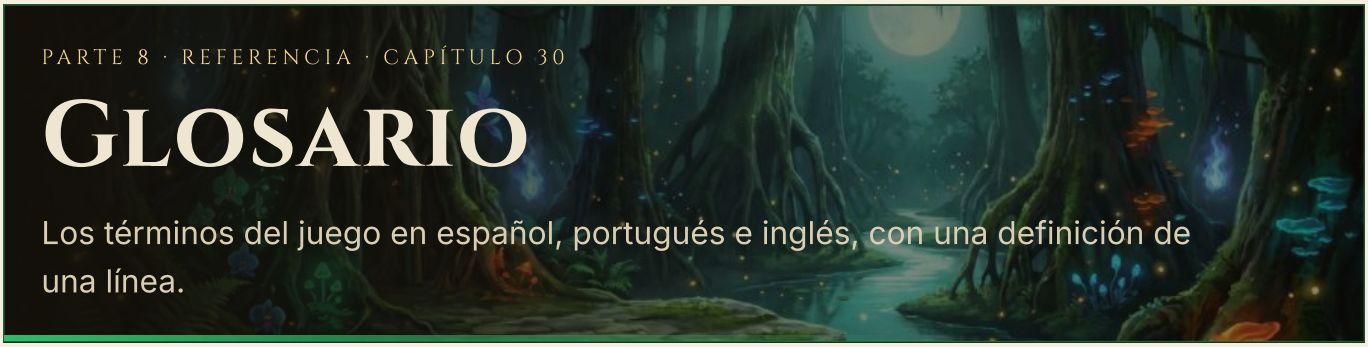
Con el mismo escudo de **Seguridad**, **Denunciar** pregunta "¿Qué pasó?" y ofrece **8** motivos: Insultos o lenguaje ofensivo; Acoso; Trampa; Parece un programa automático; Spam; Nombre inapropiado; Foto

de perfil inadecuada; Otro motivo. Hay un campo de **Detalles (opcional)** de hasta **300** caracteres. Los invitados también pueden denunciar.

- No necesitas juntar pruebas: el juego adjunta solo los últimos mensajes entre ustedes y, si la denuncia se hizo en el duelo, los datos de ese duelo.
- La respuesta es siempre “Denuncia recibida. Gracias por ayudar a mantener el juego seguro.”
- Cada jugador puede hacer hasta **10 denuncias en 24 horas** (“Alcanzaste el límite de denuncias de hoy.”).
- Hay **una denuncia abierta por jugador y por lugar** (en el duelo, en una conversación del chat o en la lista de amigos): repetir muestra “Ya denunciaste a este jugador — lo estamos revisando.”

Un chat puede ser **silenciado por un tiempo**: si **3 personas distintas** denuncian el chat de alguien (desde la conversación) en **24** horas, el chat de esa persona queda silenciado **24** horas. Solo cuenta la denuncia de una conversación en la que la persona denunciada realmente escribió mensajes. Mientras tanto, quien está silenciado ve “Tu chat está silenciado temporalmente.” y los mensajes no salen.

> ✦ CONSEJO DE MAESTRO
>
> Ponte de acuerdo con tus amigos por nombre de jugador: quienes ya son amigos pueden conversar, intercambiar cartas y desafiarse sin esperar en la cola.



PARTE 8 · REFERENCIA · CAPÍTULO 30

Glosario

Los términos del juego en español, portugués e inglés, con una definición de una línea.

✦ EN RESUMEN

- ✦ Cada término aparece en los tres idiomas del juego.
- ✦ Los nombres siguen exactamente los que ves en pantalla en cada idioma.
- ✦ Los enlaces de los capítulos llevan a la explicación completa.

En el duelo

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Vida	Vida	Life	Los puntos de cada duelista; llegar a cero es perder.
Mazo	Deck	Deck	Las cartas que llevas al duelo.
Mano	Mão	Hand	Las cartas que tienes y aún no jugaste.
Cementerio	Cemitério	Graveyard	Adonde van las cartas destruidas o descartadas.
Zona	Zona	Zone	Un espacio de la mesa donde queda una carta.
Invocar	Invocar	Summon	Poner un monstruo en la mesa.
Colocar	Colocar	Set	Poner una carta boca abajo en la zona.
Boca abajo	Virada	Face-down	Carta con la cara oculta.
Ataque / Defensa	Ataque / Defesa	Attack / Defense	Las dos posiciones de un monstruo.
Ataque directo	Ataque direto	Direct attack	Ataque contra un oponente sin monstruos.
Turno	Turno	Turn	Tu momento de jugar (La mesa y el turno).
Provocación	Provocación	Taunt	Frase de broma: una que eliges en la pestaña Provocar o la frase automática del personaje (Provocaciones automáticas).

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Duelo real	Duelo de verdade	Real duel	Duelo que cumple el mínimo para pagar recompensas (Fin del duelo).
Clásico / Competitivo	Clássico / Competitivo	Classic / Competitive	Los dos modos de regla de mazo (Colección y mazos).

Fusión y constelaciones

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Fusionar / Fusión	Fundir / Fusão	Fuse / Fusion	Juntar cartas de la mano, en orden, en un monstruo nuevo (Fusión).
Fusión específica	Fusão específica	Specific fusion	Una receta con nombre, con resultado fijo.
Regla general	Regra geral	General rule	Fusión por tipo y elemento, sin receta con nombre.
Paso mínimo	Passo mínimo	Minimum step	Cuánto debe superar el resultado general al material más fuerte.
Material	Material	Material	Una carta usada en una fusión.
Cadena	Cadeia	Chain	Fusión de tres cartas (el máximo), resuelta par a par.
Libro de Fusiones	Livro de Fusões	Fusion Book	El registro de las recetas que descubriste.
Constelación	Constelação	Constellation	Símbolo del monstruo que decide ventajas en batalla (Constelaciones).
Ciclo Celeste / Terrenal	Ciclo Celeste / Terreno	Celestial / Earthly Cycle	Las dos ruedas de constelaciones.

Cartas

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Rareza	Raridade	Rarity	Común, Poco común, Rara, Épica o Legendaria.
Tipo	Tipo	Type	La familia del monstruo (Dragón, Serpiente...).
Elemento	Elemento	Element	Fuego, Agua, Tierra, Viento, Luz, Tinieblas o Trueno.
Nivel	Nível	Level	Referencia de fuerza del monstruo.
ATK / DEF	ATK / DEF	ATK / DEF	Ataque y defensa del monstruo.

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Campo	Campo	Field	Carta que refuerza y debilita a los monstruos de los dos lados.
Equipo	Equipamento	Equipment	Carta que refuerza a un monstruo para siempre.
Ritual	Ritual	Ritual	Carta que invoca un monstruo de ritual.
Solo por fusión	Só por fusão	Fusion-only	Monstruo que no sale en sobres.
Carta 1/1	Carta 1/1	1/1 card	Carta exclusiva del nivel más alto del Salón de los Mitos.
Códice	Códice	Codex	La enciclopedia pública de las cartas.

Calificaciones

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
POW	POW	POW	Calificación de Fuerza del duelo.
TEC	TEC	TEC	Calificación de Técnica del duelo.
Calificación (S–D)	Nota (S–D)	Grade (S–D)	La letra que resume tu desempeño.

Modos de juego

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Campaña	Campanha	Campaign	Las seis regiones y el villano (Campaña).
Guardián	Guardião	Guardian	El último duelista de cada región.
Duelo libre	Duelo livre	Free duel	Repetir un duelista ya vencido.
Drop	Drop	Drop	La carta ganada en una victoria.
Desafío del Día	Desafio do Dia	Daily Challenge	Un jefe con reglas especiales, todos los días.
Modificador	Modificador	Modifier	Un cambio de regla del Desafío del Día.
Modo Leyenda	Modo Lenda	Legend Mode	Revanchas más duras, con estrellas.
Travesía	Travessia	Crossing	La jornada de pisos (Travesía de los Mitos).

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Kit	Kit	Kit	Las cartas iniciales de un personaje en la Travesía.
Reino	Reino	Realm	Uno de los tres tramos del mapa de la Travesía.
Óbolos	Óbolos	Obols	La moneda solo de la jornada.
Bendición / Maldición	Bênção / Maldição	Blessing / Curse	Efectos que mejoran o perjudican la jornada.
Llama del Fénix	Chama da Fênix	Phoenix Flame	Revive una vez en la Travesía.
Forja / Despertar	Forja / Despertar	Forge / Awaken	Fusionar cartas del mazo; reforzar un monstruo.
Grado de Prueba	Grau de Provação	Trial Grade	La dificultad de la Travesía, de 0 a **5**.
Clasificatoria / Casual	Ranqueado / Casual	Ranked / Casual	Las colas de PvP.
Elo	Elo	Elo	La puntuación de la Clasificatoria.
Liga / División	Liga / Divisão	League / Division	La franja del Elo y sus cinco peldaños.
Temporada	Temporada	Season	Un mes UTC.
Reinicio suave	Reinício suave	Soft reset	La nueva temporada empieza a medio camino.
Desafío a un amigo	Desafio a amigo	Friend challenge	Duelo por código, sin premios.
Torneo / Pase libre / W.O.	Torneio / Bye / W.O.	Tournament / Bye / Walkover	Llave de eliminación; pase directo; victoria por ausencia.

Progresión

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Rango	Patente	Rank	Uno de los **60** peldaños de la carrera (Rangos).
Nivel	Tier	Tier	Un grupo de cinco Rangos.
Barrera	Portão	Gate	Conquista que el XP no compra.
XP de carrera	XP de carreira	Career XP	Lo que hace subir el Rango.
Pase	Passe	Season pass	La ruta mensual de **50** niveles (Pase).

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Ruta gratis / premium	Trilha grátis / premium	Free / premium track	Las dos rutas del pase.
Misión	Missão	Quest	Meta diaria o semanal.
Regalo diario	Presente diário	Daily gift	El calendario de siete días.
Tolerancia	Tolerância	Grace day	Un día de falta perdonado por ciclo.

Economía

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Oro	Ouro	Gold	Moneda que se gana jugando.
Gemas	Gemas	Gems	Moneda que se compra con dinero.
Polvo	Pó	Dust	Moneda de desencantar y crear cartas.
Ofrenda Diaria	Oferenda Diária	Daily Offering	El sobre gratis.
Sobre de Bienvenida	Pacote de Boas-vindas	Welcome Pack	Los sobres de la cuenta nueva.
Sobre del Viajero	Pacote do Viajante	Traveler's Pack	El sobre que se compra con oro.
Relicario	Relicário	Reliquary	Los sobres de gemas: Bronce, Plata y Oro.
Sobre temático	Pacote temático	Themed pack	Solo cartas de una mitología.
Garantía	Garantia	Guarantee	La carta rara que llega tras varias compras seguidas.
Vitrina	Vitrine	Showcase	**6** cartas por día, solo para ti.
Desencantar / Crear	Desmontar / Criar	Disenchant / Craft	Cambiar cartas por polvo, y polvo por cartas.
Intercambio / Tarifa	Troca / Taxa de troca	Trade / Trade fee	Carta por carta entre amigos, con tarifa en oro.
Carta bloqueada	Carta presa	Locked card	Carta que aún no puede intercambiarse.
Cosmético	Cosmético	Cosmetic	Artículo de apariencia, sin poder.

TÉRMINO	PORTUGUÊS	ENGLISH	QUÉ ES
Personaje / Edición Mítica	Personagem / Edição Mítica	Character / Mythic Edition	Los dos niveles de personaje premium.
Sello de Apoyador	Selo de Apoiador	Supporter Seal	La compra cosmética del Salón de los Mitos.
Salón de los Mitos / Era / Monumento	Salão dos Mitos / Era / Monumento	Hall of Myths / Era / Monument	El lugar del reconocimiento a los apoyadores.



PARTE 8 · REFERENCIA · CAPÍTULO 31

Preguntas frecuentes

Las dudas más comunes, con la respuesta corta y el capítulo para profundizar.

✦ EN RESUMEN

- ✦ Las respuestas siguen las reglas del juego hoy.
- ✦ Cada una apunta al capítulo que lo explica mejor.
- ✦ Si tu duda no está aquí, usa el buscador de la portada del manual.

Dinero y tienda

¿Tengo que pagar para jugar? –

No. El oro, las misiones, el regalo diario, los sobres gratis y la ruta gratis del pase dan cartas y recompensas sin gastar dinero. Lo que se compra con dinero (gemas, pase premium, cosméticos, personajes, Sello de Apoyador) es opcional. Mira Monedas y dónde ganarlas.

¿Qué se puede ganar sin pagar? –

La Ofrenda Diaria (cada **24** h, guarda hasta **2**), **3** sobres de bienvenida, misiones (**3** por día), el Regalo diario y la ruta gratis del pase (🪙 **2.000** oro y **5** sobres por temporada).

¿Por qué no veo sobres de gemas? –

Los sobres de gemas se venden donde las compras están abiertas; en la Unión Europea, el Reino Unido y Suiza las compras siguen cerradas. Mira Reglas por país.

¿Cómo compro cartas en Brasil? –

Por la Vitrina, que vale en todos los países: **6** cartas por día, con precio fijo en oro o gemas. Mira Vitrina, polvo e intercambios.

¿Cómo funciona la garantía de los sobres? –

Solo los Relicarios tienen garantía: una épica en la compra n.º **15** seguida sin épica y, en el Relicario de Oro, una legendaria en la n.º **25** sin legendaria. Mira Sobres.

¿El Sello de Apoyador da ventaja en el duelo?

No. Los beneficios son cosméticos y de reconocimiento. La única excepción es la carta 1/1 del nivel más alto, que es una legendaria de poder normal. Mira Salón de los Mitos.

¿Puedo pedir reembolso?

El juego cita un plazo de reembolso de **7** días para el Sello de Apoyador. Un contracargo revierte el total y la decoración lo acompaña.

Reglas del duelo

Mi fusión no dio nada. ¿Por qué?

Un par sin receta, sin regla general y sin equipo compatible falla: la carta anterior va al cementerio y la cadena sigue. En la regla general solo hay resultado si existe un monstruo con ATK al menos **300** por encima del más fuerte. Mira Fusión.

¿Por qué la fusión general dio un monstruo “débil”?

Porque la regla general crea el monstruo de **menor** ATK que supere a los materiales con el margen de **300**, y no el más fuerte del tipo. Fusionar otra vez sube el siguiente peldaño.

¿Puedo elegir la constelación de un monstruo de fusión?

No: el monstruo que nace de una fusión entra con la primera constelación de la carta. La elección existe al invocar una carta sola. Mira Invocar, posiciones y cartas boca abajo.

¿Puedo atacar en el turno en que invoqué?

Sí, salvo en el turno 1 de quien empieza el duelo.

¿Por qué no puedo atacar en el turno 1?

Quien empieza el duelo no ataca en el turno 1; el segundo jugador ya puede atacar en el turno 2. Mira La mesa y el turno.

Mi trampa no se disparó. ¿Por qué? –

Solo se dispara la primera trampa boca abajo de la fila, de izquierda a derecha, una por ataque. Además, el modificador “Sin trampas” del Desafío del Día las impide todas.

¿Puede haber empate? –

No. Todo duelo termina con un ganador.

Perdí por tiempo o por caída de conexión. ¿Y ahora? –

Cuando se acaba el tiempo del turno, el turno pasa solo; solo **3** tiempos agotados seguidos son derrota. El abandono también es derrota: en el PvP hay **60** segundos de tolerancia para volver; contra la computadora, **300**. Mira El reloj.

Recompensas

¿Por qué el duelo no dio XP ni misión? –

Solo el duelo real paga XP, misiones y oro de PvP. Mira Duelo real. El desafío a un amigo nunca paga.

¿Por qué no gané oro? –

El oro contra la computadora tiene un tope diario de **300** oro, y el de PvP de **300** oro. La derrota contra la computadora no paga oro.

Repetí al Guardián y no vino carta. –

En una revancha, solo sale una carta por día UTC, y nunca por encima de Rara. La carta de la primera victoria contra cada duelista viene una sola vez.

¿Cómo guardo mi cuenta de invitado? ¿Y si ya tenía cuenta? –

Entra con un correo nuevo y el invitado se vuelve cuenta registrada, con todo. Si el correo ya tiene cuenta, entras en ella y el progreso del invitado **no se suma**. Mira Cuenta, configuración y accesibilidad.

Progresión

¿El Rango puede bajar?

No. El Rango nunca baja.

¿Por qué mi Rango se trabó?

En los rangos altos hay barreras (conquistas que el XP no compra). El XP sigue entrando y el Rango salta cuando la barrera se abre. Mira Rangos.

¿Qué pasa con mi Elo en el mes nuevo?

La temporada recomienza en **1.000** + (Elo final − **1.000**) × **50%**. Mira PvP.

¿Por qué la carta está bloqueada para intercambio? ¿Cuánto cuesta intercambiar?

Las cartas de sobre pagado y de la ruta premium quedan bloqueadas por **7** días. El intercambio cuesta una tarifa en oro, por lado, según la rareza más alta (de **50** oro a **2.000** oro).

Travesía y social

¿La Travesía usa mis cartas?

No. Cada personaje empieza con un kit propio; tu colección no entra. Mira Travesía de los Mitos.

Perdí la travesía. ¿Pierdo algo?

Pierdes la jornada en curso, pero lo que ya pagó en el juego principal (oro, XP, sobres) queda contigo. En los Grados 0 y 1, la Llama del Fénix da una segunda oportunidad por jornada.

¿El juego tiene chat?

Tiene chat escrito **entre amigos** con cuenta registrada, con filtro de palabras y límites. En el duelo, contra cualquier persona, también están las frases rápidas y emotes (Frases rápidas y emotes). Mira Chat entre amigos.

¿Qué son las provocaciones del duelo? ¿Se pueden desactivar?

Son frases de broma de los personajes, en un globo, que aparecen solas en momentos del duelo (un golpe grande, una remontada, el oponente que tarda) y nunca lo pausan. Para desactivarlas, ve a Configuración → Personajes → “Provocaciones automáticas”. Mira Provocaciones automáticas.

¿Cómo dejo de recibir provocaciones del oponente?

En Configuración → Multijugador, desactiva “Recibir provocaciones”: las frases de su pestaña Provocar dejan de aparecer y de sonar, y él no lo sabe. También sirven “Silenciar al rival” en el duelo y el bloqueo, al instante. Mira Frases rápidas y emotes.

¿Cómo converso con alguien?

Primero tienen que ser amigos: agrega a la persona por nombre de jugador en la pantalla Amigos, o toca **Chat** en el duelo y **Enviar solicitud**. Cuando acepte, abre las **Conversaciones** con el botón redondo en la esquina de la pantalla o usa el botón **Chat** en el próximo duelo entre ustedes.

¿Por qué no puedo conversar?

El chat escrito solo funciona cuando: son amigos; los dos tienen cuenta registrada (el invitado no tiene chat); ninguno de los dos declaró tener menos de **16** años; y no hay un bloqueo entre ustedes. Aun así, los enlaces y contactos siempre se rechazan y hay límites de mensajes, y el juego dice cuántos segundos esperar. Mira Chat entre amigos.

¿Cómo bloqueo o denuncio a un jugador?

Toca el escudo de **Seguridad**, en el duelo o junto al amigo en la pantalla Amigos, y elige **Bloquear** o **Denunciar**. Los invitados también pueden. El jugador bloqueado no recibe aviso; para desbloquear, ve a Configuración → Multijugador → Jugadores bloqueados. Mira Bloquear y Denunciar.

¿Puedo intercambiar cartas jugando como invitado?

No. Los intercambios son solo entre amigos, y tener amigos exige una cuenta registrada. Guarda el invitado con un correo nuevo (Cuenta, configuración y accesibilidad) y agrega amigos.

PARTE 8 · REFERENCIA · CAPÍTULO 32

Apéndices

Las tablas completas, generadas de los mismos datos que usa el juego.

✦ EN RESUMEN

- Nueve tablas de referencia: fusiones generales, Rangos, sobres, modificadores, Travesía, Mazo inicial, pase, apoyadores y misiones.
- Los valores vienen directo del juego, así que nunca quedan desactualizados.
- Usa el buscador del manual para encontrar un término.

A. Las reglas generales de fusión

La regla general solo funciona con monstruo + monstruo. Vale la **primera** línea de la tabla que coincide con el par (en cualquier orden); el resultado es el monstruo de **menor ATK** del tipo (y elemento, si lo hay) que supere a los dos y quede al menos **300** por encima del más fuerte (Fusión).

#	Material A	Material B	Nace un monstruo…
1	Dragón	Trueno	**Dragón** · Trueno
2	Dragón	Fuego	**Dragón** · Fuego
3	Dragón	Tinieblas	**Dragón** · Tinieblas
4	Dragón	Luz	**Dragón** · Luz
5	Dragón	Agua	**Serpiente** · Agua
6	Dragón	Serpiente	**Dragón**
7	Dragón	Dragón	**Dragón**
8	Serpiente	Agua	**Serpiente** · Agua
9	Serpiente	Ave	**Serpiente** · Viento
10	Serpiente	Serpiente	**Serpiente**
11	Ave	Trueno	**Ave** · Trueno
12	Ave	Fuego	**Ave** · Fuego
13	Ave	Viento	**Ave** · Viento

#	Material A	Material B	Nace un monstruo…
14	Ave	Ave	**Ave**
15	Guerrero	Bestia	**Bestia-Guerrera**
16	Guerrero	Hechicero	**Hechicero** · Luz
17	Guerrero	Máquina	**Máquina**
18	Guerrero	No-Muerto	**No-Muerto**
19	Guerrero	Fuego	**Guerrero** · Fuego
20	Guerrero	Guerrero	**Guerrero**
21	Bestia	Espíritu	**Espíritu**
22	Bestia	Insecto-Planta	**Bestia** · Tierra
23	Bestia	Fuego	**Bestia** · Fuego
24	Bestia	Bestia	**Bestia**
25	Hechicero	Tinieblas	**Hechicero** · Tinieblas
26	Hechicero	Luz	**Hechicero** · Luz
27	Hechicero	Hechicero	**Hechicero**
28	Espíritu	Luz	**Divinidad** · Luz
29	Espíritu	No-Muerto	**No-Muerto**
30	Espíritu	Espíritu	**Espíritu**
31	No-Muerto	Tinieblas	**No-Muerto** · Tinieblas
32	No-Muerto	No-Muerto	**No-Muerto**
33	Máquina	Trueno	**Máquina** · Trueno
34	Máquina	Fuego	**Máquina** · Fuego
35	Máquina	Máquina	**Máquina**
36	Insecto-Planta	Insecto-Planta	**Insecto-Planta**

B. Los **60** Rangos

#	Nivel	Rangos
1	Aprendiz de Runas	1–5

#	NIVEL	RANGOS
2	Portador de Antorchas	6–10
3	Guardián del Umbral	11–15
4	Cazador de Reliquias	16–20
5	Escriba de los Oráculos	21–25
6	Caballero de los Panteones	26–30
7	Heraldo de los Mitos	31–35
8	Domador de Bestias Legendarias	36–40
9	Semidiós	41–45
10	Tejedor de Constelaciones	46–50
11	Titán Ancestral	51–55
12	Dios Primordial	56–60

#	RANGO	XP ACUMULADO	BARRERA DE ENTRADA
1	Aprendiz de Runas I	0	—
2	Aprendiz de Runas II	100	—
3	Aprendiz de Runas III	250	—
4	Aprendiz de Runas IV	450	—
5	Aprendiz de Runas V	800	—
6	Portador de Antorchas I	1.300	—
7	Portador de Antorchas II	1.900	—
8	Portador de Antorchas III	2.650	—
9	Portador de Antorchas IV	3.550	—
10	Portador de Antorchas V	4.650	—

#	Rango	XP acumulado	Barrera de entrada
11	Guardián del Umbral I	5.950	—
12	Guardián del Umbral II	7.450	—
13	Guardián del Umbral III	9.150	—
14	Guardián del Umbral IV	11.050	—
15	Guardián del Umbral V	13.150	—
16	Cazador de Reliquias I	15.550	—
17	Cazador de Reliquias II	18.250	—
18	Cazador de Reliquias III	21.350	—
19	Cazador de Reliquias IV	24.850	—
20	Cazador de Reliquias V	28.850	—
21	Escriba de los Oráculos I	33.350	—
22	Escriba de los Oráculos II	38.250	—
23	Escriba de los Oráculos III	43.550	—
24	Escriba de los Oráculos IV	49.250	—
25	Escriba de los Oráculos V	55.450	—
26	Caballero de los Panteones I	62.150	—
27	Caballero de los Panteones II	69.450	—
28	Caballero de los Panteones III	77.350	—

#	RANGO	XP ACUMULADO	BARRERA DE ENTRADA
29	Caballero de los Panteones IV	85.850	—
30	Caballero de los Panteones V	95.050	—
31	Heraldo de los Mitos I	105.050	—
32	Heraldo de los Mitos II	116.050	—
33	Heraldo de los Mitos III	128.050	—
34	Heraldo de los Mitos IV	141.550	—
35	Heraldo de los Mitos V	156.050	—
36	Domador de Bestias Legendarias I	172.050	Derrotar a Kaelmyr, el Devorador de Panteones; 45 fusiones con nombre descubiertas
37	Domador de Bestias Legendarias II	189.550	—
38	Domador de Bestias Legendarias III	209.050	—
39	Domador de Bestias Legendarias IV	230.550	—
40	Domador de Bestias Legendarias V	254.050	—
41	Semidiós I	280.050	3 temporadas terminadas en Diamante o más; 60 fusiones con nombre descubiertas; 360 cartas distintas en la colección
42	Semidiós II	310.050	—
43	Semidiós III	345.050	—
44	Semidiós IV	385.550	—
45	Semidiós V	432.550	—

#	Rango	XP acumulado	Barrera de entrada
46	Tejedor de Constelaciones I	487.050	6 temporadas terminadas en Diamante o más; 1 torneo(s) ganado(s); 75 fusiones con nombre descubiertas; 480 cartas distintas en la colección
47	Tejedor de Constelaciones II	550.550	—
48	Tejedor de Constelaciones III	624.050	—
49	Tejedor de Constelaciones IV	709.550	—
50	Tejedor de Constelaciones V	808.550	—
51	Titán Ancestral I	923.550	Derrotar a Kaelmyr con calificación S; 12 temporadas terminadas en Diamante o más; 3 temporadas terminadas en Mítico; 3 torneo(s) ganado(s); 90 fusiones con nombre descubiertas; 600 cartas distintas en la colección
52	Titán Ancestral II	1.043.550	—
53	Titán Ancestral III	1.173.550	—
54	Titán Ancestral IV	1.308.550	—
55	Titán Ancestral V	1.448.550	—
56	Dios Primordial I	1.598.550	6 temporadas terminadas en Mítico; 5 torneo(s) ganado(s); 648 cartas distintas en la colección; Las 24 legendarias en la colección
57	Dios Primordial II	1.748.550	—
58	Dios Primordial III	1.898.550	9 temporadas terminadas en Mítico; 7 torneo(s) ganado(s)
59	Dios Primordial IV	2.048.550	—
60	Dios Primordial V	2.198.550	24 temporadas terminadas en Diamante o más; 12 temporadas terminadas en Mítico; 10 torneo(s) ganado(s); 720 cartas distintas en la colección

C. Probabilidades de todos los sobres

Sobre	Precio	Cartas	Común	Poco común	Rara	Épica	Legendaria
Ofrenda Diaria	gratis	1	64%	33,02%	2,8%	0,15%	0,03%

Sobre	Precio	Cartas	Común	Poco común	Rara	Épica	Legendaria
Sobre de Bienvenida	gratis	5	70%	30%	0%	0%	0%
Sobre del Viajero	**1.500** oro	5	63,71%	29%	7%	0,24%	0,05%
Relicario de Bronce	**100** gemas	5	61,9%	29%	8%	1%	0,1%
Relicario de Plata	**250** gemas	5	48,6%	33%	15%	3%	0,4%
Relicario de Oro	**600** gemas	5	33%	35%	25%	6%	1%

Sobre	Garantía
Relicario de Bronce	Una épica en la compra n.º 15 seguida sin épica
Relicario de Plata	Una épica en la compra n.º 15 seguida sin épica
Relicario de Oro	Una épica en la compra n.º 15 sin épica y una legendaria en la n.º 25 sin legendaria
Ofrenda Diaria · Sobre de Bienvenida · Sobre del Viajero	Sin garantía

D. Los 13 modificadores del Desafío del Día

Modificador	Qué cambia
PV inicial 4000	Los dos duelistas empiezan con 4000 PV.
Mano de 6	Mano inicial de 6 cartas y robo hasta 6 en cada turno.
Fusión +300 ATK	Todo monstruo creado por fusión gana +300 de ATK.
Constelaciones +1000	La ventaja de constelación vale +1000 en lugar de +500.
Sin trampas	Las trampas colocadas nunca se activan.
Campo fijo	Un campo de mitología queda activo todo el duelo; las cartas de campo no se pueden activar.
Ataque en el 1.er turno	Quien empieza ya puede atacar en el turno 1.

MODIFICADOR	QUÉ CAMBIA
Mazo temático del jefe	Todos los monstruos del jefe son del mismo tipo.
Ataque directo doble	Los ataques directos hacen el doble de daño.
Magias al doble	Curación, daño, bonos y debilitamiento de las magias valen el doble.
Duelo relámpago	Cada mazo tiene solo 20 cartas: el mazo se acaba rápido.
Muralla	Todos los monstruos tienen +500 de DEF.
Jefe fortificado	El jefe empieza con +2000 PV.

E. Contenido de la Travesía

Bendiciones

BENDICIÓN	NIVEL	EFECTO
Astrolabio de Bronce	Común	Bono de constelación de tus monstruos 500 → 700.
Estrella Guía	Común	Al invocar, elige cualquier constelación del ciclo.
Mapa Celeste	Rara	Tu constelación también vence a la siguiente de la que ya vence.
Eclipse	Legendaria	Los monstruos del oponente no reciben bono de constelación contra los tuyos.
Brasa Eterna	Común	Fuego +300 ATK.
Marea Alta	Común	Agua +150 ATK / +300 DEF.
Raíz Profunda	Común	Tierra +400 DEF.
Pluma del Viento	Común	Viento +200 ATK; 1.er ataque directo de cada duelo +500 de daño.
Hoja de Luz	Común	Luz +300 ATK.
Velo de las Tinieblas	Común	Tinieblas boca abajo +500 DEF.
Tambor del Trueno	Rara	Un monstruo de Trueno que destruye a otro inflige 300 de daño directo.
Crisol Rúnico	Común	Resultado de fusión genérica +300 ATK.
Sello del Artífice	Rara	Resultado de fusión con nombre +500 ATK/DEF.
Cadena de Oro	Rara	Cada paso después del 1.º en una cadena de fusión: +400 ATK en el resultado.

BENDICIÓN	NIVEL	EFECTO
Crisol Paciente	Común	El material incompatible va al fondo del mazo en lugar del cementerio.
Escalón Corto	Rara	Las fusiones genéricas exigen salto mínimo 0 (más fusiones, saltos menores).
Salto del Titán	Legendaria	Las fusiones genéricas exigen salto mínimo 700 (menos fusiones, saltos enormes).
Eco de la Fusión	Rara	Después de fusionar, roba 1 carta (1×/turno).
Forja Viva	Común	Fusión con un monstruo que ya está en el campo: +300 ATK en el resultado.
Grimorio del Viajero	Común	Revela 1 receta con nombre del reino al entrar a cada reino.
Espejo de Obsidiana	Rara	La trampa de reflejar daño refleja 150 %.
Corriente Doble	Legendaria	La 1.ª trampa activada en cada duelo vuelve a la mano.
Ojo del Vigía	Común	En tu 1.er turno de cada duelo, pone boca arriba los monstruos del oponente.
Cáliz de Hidromiel	Común	+1500 de vida después de cada duelo ganado.
Corazón de Jaguar	Rara	Vida máxima de la Travesía 8000 → 10000.
Bolsa de Óbolos	Común	+50 % de Óbolos.
Pluma de la Balanza	Rara	1×/duelo, al caer por debajo de 2000: cura 2000.
Semilla de Guaraná	Común	Mano de 6 en el 1.er turno de cada duelo.
Muiraquitã	Legendaria	Mano máxima de 6, siempre.
Corona del Campo	Rara	Empieza cada duelo con la magia de campo de tu mito activa.
Tótem de la Manada	Rara	Cada monstruo tuyo en el campo da +200 ATK a los demás de su tipo.
Égida de Bronce	Rara	El 1.er ataque directo recibido en cada duelo hace 0.
Escarabajo de Lapislázuli	Rara	1×/duelo: tu monstruo destruido en batalla vuelve a la mano.
Campana del Templo	Común	Los enemigos empiezan con −600 de vida.
Obsidiana Sedienta	Común	Tus magias de daño directo +300; cada una te cura 200.
Máscara de Jade	Legendaria	1×/duelo: una jugada extra desde la mano en el mismo turno.
Tintero de Thot	Rara	Los Pergaminos cuestan 0 en el Mercado.
Nido del Uirapurú	Rara	Toda recompensa de carta ofrece 4.

Maldiciones

Maldición	Efecto
Sombra de Kaelmyr	Enemigos +300 ATK.
Estrella Apagada	Tu bono de constelación 500 → 300.
Mano Pesada	Mano de 4 en el 1.er turno.
Bolsa Rota	−50 % de Óbolos.
Ojos Vendados	El Grimorio no muestra parejas.
Herida Abierta	Vida máxima −1000.

Eventos

Evento	Opciones
Pozo de Mímir	Pagar con vida: −1500 de vida → 2 Pergaminos. Beber un sorbo: 1 Pergamino + Maldición Ojos Vendados. Seguir: No pasa nada.
Oráculo de Delfos	Escuchar la profecía: 1 Pergamino de Receta. Pedir suerte: Bendición común al azar + Maldición al azar. Seguir: No pasa nada.
Caja de Pandora	Abrir: Bendición rara + Maldición al azar. Romper: −2000 de vida, Bendición rara. Seguir: No pasa nada.
Kitsune en la Encrucijada	Aceptar el truco: Transforma 2 cartas (rareza +1). Duelo relámpago: Enemigo con 2000 de vida; victoria = 1 de 3 cartas épicas. Seguir: No pasa nada.
Forja del Oni	Despertar dos: 2 monstruos +300 ATK/DEF + Maldición Estrella Apagada. Pagar por el trabajo: 1 monstruo +300 ATK/DEF por 80 Óbolos. Seguir: No pasa nada.
Mercado de Tlatelolco	Cambiar dos por una: Entrega 2 cartas, elige 1 de 3 de mayor rareza. Vender una: Vende 1 carta por 50 Óbolos. Seguir: No pasa nada.
Altar del Quinto Sol	Sacrificar vida: −2000 de vida máxima → una Bendición poderosa. Sacrificar una carta: 1 carta rara o mejor → Bendición rara. Seguir: No pasa nada.
Balanza del Juicio	Corazón ligero: Mazo de hasta 22 cartas: Bendición rara. Aliviar la carga: Quita 2 cartas gratis. Seguir: No pasa nada.

EVENTO	OPCIONES
Barca Nocturna	Descansar a bordo: Cura 2000. Remar contra la noche: El próximo nodo se vuelve Élite con recompensa doble. Seguir: No pasa nada.
Huellas del Curupira	Seguir las huellas: El próximo nodo se vuelve Élite con recompensa doble. Volver: El próximo nodo se vuelve una Fuente. Seguir: No pasa nada.
Fuego del Boitatá	Abrazar el fuego: Cartas de Fuego +200 ATK en la travesía; pierdes 1 carta de Agua al azar. Seguir: No pasa nada.
Remolino del Saci	Pagarle al Saci: 60 Óbolos y se va. Perseguirlo: Duelo corto contra el Saci; victoria = 2 Bendiciones comunes. Ignorarlo: Pierdes 1 Bendición común al azar.
Duelista Errante	Intercambiar una carta: Entrega 1 carta y elige 1 de 3 de su mazo. Desafiarlo: Duelo por una Bendición rara. Seguir: No pasa nada.
Altar de las Constelaciones	Seguir: No pasa nada.
Grieta del Vacío	Tocar la grieta: Todas las comunes del mazo suben de rareza + Maldición Sombra de Kaelmyr. Sellar la grieta: Purifica 1 Maldición (la más antigua). Seguir: No pasa nada.

Guardianes corrompidos

GUARDIÁN CORROMPIDO	REGLA PROPIA
Freydís, Guardiana de Yggdrasil — corrompida	*Fimbulvetr*: Tus monstruos pierden 100 ATK por turno en el campo (máx. −800); los de ella no.
Aristeia, Campeona del Olimpo — corrompida	*Doce Trabajos*: Cada monstruo suyo destruido da +300 ATK a los restantes; empieza con 2 trampas boca abajo.
Kaguya, Guardiana del Torii — corrompida	*Luna Llena*: Su constelación Luna vale +1000; campo lunar activo desde el turno 1.
Itzel, Guardiana del Quinto Sol — corrompida	*Sangría Solar*: En cada turno suyo ambos pierden 300; ella cura 1000 al destruir un monstruo.
Merytamun, la Última Centinela — corrompida	*Pesaje del Corazón*: Cada 2 turnos suyos, revive de su cementerio el monstruo más fuerte con −500 ATK.
Jaci-Miri, la Centinela de la Selva — corrompida	*Selva Viva*: Empieza con 2 Insecto/Planta en defensa; +200 DEF por turno a los suyos; tus monstruos de Fuego +500 contra ella.

F. El Mazo inicial completo

Carta	Tipo	Rareza	ATK / DEF	Cant.
Joya de las Mareas	Equipo	Poco común	—	1
Hacha Barbada Rúnica	Equipo	Común	—	1
Megingjörð, el Cinturón de Fuerza	Equipo	Poco común	—	1
Guerrero Otomí	Monstruo	Poco común	1650 / 1200	1
Guerrero de las Arenas Ardientes	Monstruo	Poco común	1650 / 1100	1
Dragón del Velo Boreal	Monstruo	Poco común	1650 / 1500	1
Guardia-Oso de Hrólfr	Monstruo	Poco común	1650 / 1700	1
Soplo de Ehécatl	Monstruo	Poco común	1600 / 1300	1
Hiena de la Noche sin Estrellas	Monstruo	Poco común	1600 / 1200	1
Heraldo del Más Allá del Velo	Monstruo	Poco común	1600 / 1800	1
Pitia de Delfos	Monstruo	Poco común	1600 / 1700	1
Komainu de Piedra	Monstruo	Poco común	1600 / 1800	1
Dragón del Igapó Negro	Monstruo	Poco común	1600 / 1500	1
Surucucú de la Selva Cerrada	Monstruo	Poco común	1600 / 1100	1
Buitre de la Tormenta de Arena	Monstruo	Poco común	1550 / 1100	1
Lancero de Átlatl	Monstruo	Común	1300 / 800	1
Arquero de Carro de Guerra	Monstruo	Común	1300 / 900	1
Joven Hoplita de Esparta	Monstruo	Común	1300 / 1400	1
Halcón-Relámpago de la Sierra	Monstruo	Común	1250 / 950	1
Drakon de las Tormentas de Eolo	Monstruo	Común	1250 / 1000	1
Serpiente del Lago de Texcoco	Monstruo	Común	1200 / 1100	2
Guerrero-Caimán del Lago Sagrado	Monstruo	Común	1200 / 1200	1
Sierpe de Arena Vítrea	Monstruo	Común	1200 / 1000	1
León de Licia	Monstruo	Común	1200 / 1000	2
Bakeneko, el Gato Cambiaformas	Monstruo	Común	1200 / 800	1

CARTA	TIPO	RAREZA	ATK / DEF	CANT.
Yūrei del Puente Abandonado	Monstruo	Común	1200 / 1000	1
Eco del Sacerdote Olvidado	Monstruo	Común	1100 / 900	1
Escriba de las Palabras Prohibidas	Monstruo	Común	1100 / 1000	1
Chispas del Fuego Nuevo	Magia	Común	—	1
Ambrosía del Olimpo	Magia	Común	—	1
Hilo de Ariadna	Magia	Poco común	—	1
Hidromiel de los Einherjar	Magia	Común	—	1
Aliento del Fimbulvetr	Magia	Poco común	—	1
El Espejo Humeante	Trampa	Común	—	1
Fauces del Pozo Sagrado	Trampa	Poco común	—	1
El Caballo de Troya	Trampa	Común	—	1
La Reverencia Educada	Trampa	Poco común	—	1
Muralla de Escudos	Trampa	Común	—	1

G. Recompensas de los 50 niveles del pase

NIVEL	RUTA GRATIS	RUTA PREMIUM
1	40 oro	40 polvo + 15 gemas
2	40 oro	40 polvo + 15 gemas
3	40 oro	40 polvo + 15 gemas
4	40 oro	40 polvo + 15 gemas
5	40 oro	40 polvo + 15 gemas + Sigurd, el Matador de Dragones
6	40 oro	40 polvo + 15 gemas
7	40 oro	40 polvo + 15 gemas
8	40 oro	40 polvo + 15 gemas
9	40 oro	40 polvo + 15 gemas
10	40 oro + 1 × Sobre del Viajero	40 polvo + 15 gemas + Heracles, el Joven + Reverso Nórdico

NIVEL	RUTA GRATIS	RUTA PREMIUM
11	40 oro	40 polvo + 15 gemas
12	40 oro	40 polvo + 15 gemas
13	40 oro	40 polvo + 15 gemas
14	40 oro	40 polvo + 15 gemas
15	40 oro	40 polvo + 15 gemas + Zorro Mensajero de Inari
16	40 oro	40 polvo + 15 gemas
17	40 oro	40 polvo + 15 gemas
18	40 oro	40 polvo + 15 gemas
19	40 oro	40 polvo + 15 gemas
20	40 oro + 1 × Sobre del Viajero	40 polvo + 15 gemas + Quetzal Ancestral de las Plumas Sagradas + Reverso Griego
21	40 oro	40 polvo + 15 gemas
22	40 oro	40 polvo + 15 gemas
23	40 oro	40 polvo + 15 gemas
24	40 oro	40 polvo + 15 gemas
25	40 oro	Guaraci, el Sol
26	40 oro	40 polvo + 15 gemas
27	40 oro	40 polvo + 15 gemas
28	40 oro	40 polvo + 15 gemas
29	40 oro	40 polvo + 15 gemas
30	40 oro + 1 × Sobre del Viajero	40 polvo + 15 gemas + Perezoso Gigante Ancestral + Reverso Tupí
31	40 oro	40 polvo + 15 gemas
32	40 oro	40 polvo + 15 gemas
33	40 oro	40 polvo + 15 gemas
34	40 oro	40 polvo + 15 gemas
35	40 oro	40 polvo + 15 gemas + Heimdall, Vigía del Bifröst
36	40 oro	40 polvo + 15 gemas
37	40 oro	40 polvo + 15 gemas

NIVEL	RUTA GRATIS	RUTA PREMIUM
38	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
39	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
40	**40** oro + 1 × Sobre del Viajero	**40** polvo + **15** gemas + Águila de Zeus + Arena Volcánica
41	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
42	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
43	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
44	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
45	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas + Raijin, el Tambor del Trueno
46	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
47	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
48	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
49	**40** oro	**40** polvo + **15** gemas
50	**40** oro + 1 × Sobre del Viajero	**40** polvo + **15** gemas + Capitán de las Arenas Ardientes + Arena Glacial

H. Los 12 niveles de apoyador

NIVEL	TOTAL ACUMULADO (US$)	MATERIAL
1. Devoto	5	Bronce
2. Iniciado	10	Plata
3. Guardián	20	Oro
4. Campeón	40	Obsidiana
5. Héroe	80	Jade
6. Leyenda	100	Rubí
7. Mito	200	Zafiro
8. Semidiós	500	Diamante
9. Titán	1.000	Aura mítica
10. Primordial	5.000	Constelación viva

NIVEL	TOTAL ACUMULADO (US$)	MATERIAL
11. Eterno	25.000	Corona eterna
12. Creador de Mitos	50.000	Llama de la creación

I. Modelos de misión

MISIÓN	PERÍODO	DIFICULTAD
Juega 3 duelos	día	fácil
Gana un duelo	día	fácil
Haz 3 fusiones	día	fácil
Usa 2 magias	día	fácil
Inflige 4,000 de daño	día	fácil
Gana 2 duelos	día	media
Haz 6 fusiones	día	media
Usa 4 magias	día	media
Activa 2 trampas	día	media
Inflige 8,000 de daño	día	media
Juega 5 cartas raras o mejores	día	media
Gana con calificación A o mejor	día	media
Consigue calificación S	día	difícil
Invoca una legendaria	día	difícil
Gana un duelo clasificatorio	día	difícil
Gana sin perder más de 2,000 de vida	día	difícil
Gana 3 duelos	día	difícil
Haz 10 fusiones	día	difícil
Gana en 10 turnos o menos	día	difícil
Inflige 15,000 de daño	día	difícil
Gana 2 duelos con cartas nórdicas	día	difícil
Juega 6 cartas nórdicas	día	fácil

MISIÓN	PERÍODO	DIFICULTAD
Gana un duelo con cartas nórdicas	día	media
Juega 6 cartas griegas	día	fácil
Gana un duelo con cartas griegas	día	media
Juega 6 cartas japonesas	día	fácil
Gana un duelo con cartas japonesas	día	media
Juega 6 cartas aztecas	día	fácil
Gana un duelo con cartas aztecas	día	media
Juega 6 cartas egipcias	día	fácil
Gana un duelo con cartas egipcias	día	media
Juega 6 cartas tupíes	día	fácil
Gana un duelo con cartas tupíes	día	media
Juega 15 duelos	semana	fácil
Haz 25 fusiones	semana	fácil
Inflige 40,000 de daño	semana	fácil
Gana 15 duelos	semana	media
Gana 5 duelos con calificación A o mejor	semana	media
Usa 20 magias	semana	media
Juega 25 cartas raras o mejores	semana	media
Completa 5 Desafíos del Día	semana	difícil
Consigue calificación S 3 veces	semana	difícil
Invoca 5 legendarias	semana	difícil
Gana 5 duelos clasificatorios	semana	difícil
Gana 5 duelos sin perder más de 3,000 de vida	semana	difícil