

La nueva Terminología y textos Resuelve Problemas de las cartas:

1. 'Retirar del juego' ahora es 'Desterrar'

La frase 'retirar del juego' se reemplaza por la simple palabra 'desterrar':

Antes:

Retira del juego 1 monstruo boca arriba.

Ahora:

Destierra 1 monstruo boca arriba.

Las cartas que eran 'cartas retiradas del juego' ahora se llamarán 'cartas desterradas':

Antes:

Ambos jugadores Invocan de Modo Especial tantos de sus monstruos retirados del juego como sea posible.

Ahora:

Ambos jugadores Invocan de Modo Especial tantos de sus monstruos desterrados como sea posible.

2. 'Es retirado del campo' es ahora 'Deja el campo'

Otro problema con 'retirar del juego' es que la gente sigue confundiéndolo con 'retirar del campo', lo cual es totalmente diferente. Así que estos términos serán ahora 'desterrado' y 'deja el campo', en lugar de los anteriores.

'Desterrado' (que suele ser 'retirado del juego') significa que la carta sale de la zona de juego a ese lugar especial que no está dibujado en el Tapete.

'Deja el campo' (que suele ser 'es retirado del campo') significa que algo estuvo en el campo, fue al Cementerio, o a la mano o fue desterrado. (Observa que los efectos que se activan cuando una carta abandona el campo NO se activan si van del campo al Deck, ya que se pierden al barajarlos)

Antes:

Cuando esta carta es retirada del campo, Invoca de Modo Especial 1 "Tengu Renacido" desde tu Deck.

Ahora:

Cuando esta carta deja el campo, Invoca de Modo Especial 1 "Tengu Renacido" desde tu Deck.

El único lugar donde verás 'retirar' a partir de ahora es cuando retires contadores. Como 'Retira un Contador de Magia'.

Como puedes ver, la palabra 'retirar' tenía un triple sentido para decir 3 cosas diferentes. Esto ha sido fijado ahora.

Echa un vistazo a lo que esto hace en cartas como "Zombi Esparceplaga":

Antes:

Si lo haces, retira del juego esta carta cuando sea retirada del campo.

Ahora:

Si lo haces, destierra esta carta cuando deje el campo.

3. Daño de batalla de penetración

Durante una batalla entre esta carta atacando y un monstruo en Posición de Defensa cuyo DEF es menor que el ATK de esta carta, inflige la diferencia como Daño de Batalla a tu adversario.

Este efecto ha estado ahí durante años, pero hemos simplificado los textos para decir solamente que el monstruo puede hacer 'Daño de Batalla de penetración'.

Antes:

Durante una batalla entre esta carta atacando y un monstruo en Posición de Defensa cuyo DEF es menor que el ATK de esta carta, inflige la diferencia como Daño de Batalla a tu adversario.

Ahora:

Si esta carta ataca a un monstruo en Posición de Defensa, inflige daño de batalla de penetración a tu adversario.

Observa que el efecto de penetración solo se aplica al Daño de Batalla. Esto significa que todavía necesitas conseguir el cálculo del daño para que el Daño de Batalla realmente suceda. En otras palabras, que la forma de expresarlo cambie no significa que algo mágico y nuevo suceda cuando se declara un ataque.

4. 'Seleccionado como objetivo de ataque' ahora es 'seleccionada para un ataque'

Tomemos como ejemplo "Capitán Merodeador":

Antes:

Tu adversario no puede seleccionar otro monstruo Tipo Guerrero boca arriba como objetivo de ataque.

Ahora:

Tu adversario no puede seleccionar para atacar monstruos Tipo Guerrero boca arriba, exceptuando éste.

5. Los monstruos Héroe son ahora (en su mayoría) monstruos HÉROE

Tenemos 3 tipos de monstruos 'Héroe' de Yu-Gi-Oh! GX ahora: Héroes Elementales, Héroes del Destino y Héroes Malvados. Próximamente añadiremos Héroes Enmascarados y Héroes de Visión a esa lista.

Justo ahora, en cartas como "Héroe Elemental Stratos", escribimos 'carta Héroe Elemental, Héroe del Destino o Héroe Malvado' para efectos que funcionan sobre las 3 clases. En lugar de añadir 'o Héroe Enmascarado o Héroe Visión' en el futuro, vamos a tomar el estilo comic para reconocerlos, y vamos a cambiar los nombres de todos los monstruos tipo Héroes GX de Héroe a HÉROE (todo mayúsculas).

Esto se aplica a los nombres de las cartas de monstruo:

"HÉROE Elemental Tempestad"

"HÉROE del Destino Dasher"

"HÉROE Malvado Gaia Oscuro"

También a los efectos. "HÉROE Elemental Stratos" por ejemplo diría:

Añade 1 monstruo "HÉROE" desde tu Deck a tu mano.

Las cartas Mágica/de Trampa generalmente no se verán afectadas, porque ya tienen nombres en minúsculas y no son monstruos de la clase Héroes.

Hay 3 excepciones a esta regla. Para monstruos, "Niño Héroe" va a ser "Niño HÉROE" ya que no es lo suficientemente mayor para ser HÉROE completamente desarrollado. Por otro lado, "Vínculo de Héroe" será "Vínculo de HÉROE". Pero "Flash Héroe!!" será "Flash HÉROE!!".

Planeamos reeditar pronto la mayoría de estas cartas con los nombres y los textos corregidos. Así que quien quiera utilizar los nombres revisados puede jugar con estas cartas actualizadas para evitar confusiones.

Pero por ahora, hasta que las cartas HÉROE Enmascarado y HÉROE Visión comiencen a mostrarlo, nada de esto afectará de ninguna manera a tu juego.

6. Texto de carta de Resolución de problemas: Acción, Objetivo y Condición

Hasta que las reglas estén en marcha, la información más importante en las cartas son sus Acciones, Objetivos y Condiciones. Éstas son también las cosas que causan la mayoría de las cuestiones. Por ejemplo:

- Acción – Si hacemos una cadena, ¿hago cosas cuando activo la carta o cuando la carta resuelve?
- Objetivo – ¿Selecciona algo esta carta? Si tiene más de 1 objetivo, ¿qué sucede si uno de los objetivos se va?
- Condiciones – ¿Qué pasa si algo cambia entre el momento que yo juego una carta y el momento que termina y se manda al Cementerio?

Empezando en Julio, cualquier carta que tenga estas áreas claves tendrá su texto reescrito para responder a todas tus preguntas.

Aquí tienes cómo funciona:

Texto de Monstruo

A continuación esto se explicará utilizando colores, ya que nuestro cerebro entiende mejor las cosas con colores. Durante estos ejemplos:

- Cualquier cosa que explique CONDICIONES para activar una carta, o limite CUANDO o CON QUÉ FRECUENCIA puedes activar una carta, **será escrito en verde y llamado 'texto verde'**. El texto verde limita cuándo puedes hacer cosas.
- Cualquier cosa que suceda CUANDO ACTIVAS una carta **será escrito en rojo y llamado 'texto rojo'**. Esto incluye cosas como costes y objetivos.
- Cualquier cosa que suceda cuando resuelves una carta **será escrito en azul y llamado 'texto azul'**. Esto es lo que pasa cuando el efecto de una carta realmente ocurre.

¡Recuerda que en tus cartas reales estará todavía impreso en negro!

En tus cartas, en lugar de utilizar colores, los signos de puntuación te permitirán decir qué clase de texto es cualquier cosa.

Las Condiciones (texto verde) ahora son siempre seguidas por dos puntos (:).

Los textos de Activación (rojos) se separan de los efectos de la carta (azul) por punto y coma (;).

La estructura básica es CONDICIONES: ACTIVACIÓN; RESOLUCIÓN.

Tomemos el nuevo "Sangan" como un simple ejemplo:

Cuando esta carta es enviada desde el Campo al Cementerio: Añade a tu mano 1 monstruo con 1500 o menos ATK desde tu Deck.

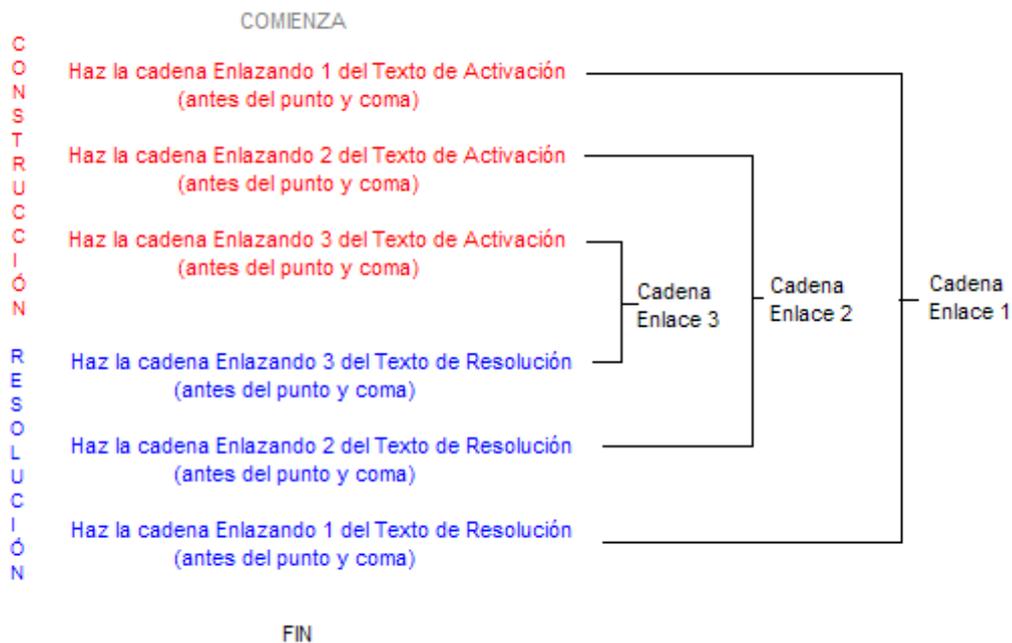
Todo lo verde (antes de los dos puntos) describe CUÁNDO y bajo qué condiciones ocurre el efecto. Todo lo azul (después de los dos puntos) describe qué sucede cuando se resuelve el efecto.

Si hay un punto y coma, entonces todo después de las condiciones está dividido entre qué sucede cuando activas la carta (texto rojo, antes del punto y coma) y qué ocurre cuando se resuelve la carta (texto azul, después del punto y coma):

Cuando esta carta es destruida en batalla y enviada al Cementerio: Puedes seleccionar 2 monstruos de Nivel 2 de tu Cementerio; Invócalos de Modo Especial, pero sus efectos son negados.

Cuando activas una carta o efecto:

1. Asegúrate de que la parte verde (antes de los dos puntos) se cumple.
2. Haz la parte en rojo (antes del punto y coma) si la hay.
3. Después de eso, otras cartas y efectos pueden ser encadenadas como respuesta. Si hay una cadena, no consigues los efectos de las cartas (azul, después de los dos puntos/ punto y coma) hasta que se resuelve la cadena, en sentido inverso, como esto:



Tomemos un ejemplo de una Cadena de 3 cartas.

El jugador 1 Invoca "Guerrero del Tridente" y elige activar su efecto. Esto comienza una cadena:
Cuando esta carta es invocada de Modo Normal: Puedes Invocar de Modo Especial 1 monstruo de Nivel 3 desde tu mano.

El jugador 2 encadena "Rompe Raigeki", seleccionando 1 monstruo del jugador 1:

Descarta 1 carta para seleccionar 1 carta en el campo; destrúyela.

Pero la carta que seleccionó el jugador 2 fue un monstruo Géminis, así que el jugador 1 responde con "Chispa Géminis":

Sacrifica 1 monstruo Géminis de Nivel 4 que controles para seleccionar una carta en el campo; destrúyela y roba 1 carta.

Utilizando los dos puntos y punto y coma, puedes construir la cadena así:

1. Guerrero del Tridente del jugador 1: (no tiene texto rojo, pero está en la estructura de la cadena a pesar de que no sucede nada todavía)
2. Rompe Raigeki del jugador 2: *Descarta 1 carta para seleccionar 1 carta en el campo;* (en este punto, el jugador 2 descarta 1 carta y selecciona 1 monstruo del jugador 1)
3. Chispa Géminis del jugador 1: *Sacrifica 1 monstruo Géminis de Nivel 4 que controles para seleccionar una carta en el campo;* (en este punto el jugador 1 Sacrifica su monstruo y selecciona 1 de las cartas del jugador 2)
4. Chispa Géminis del jugador 1 resuelve: *destrúyela y roba 1 carta.* (El jugador 1 hace estas cosas)
5. Rompe Raigeki del jugador 2 resuelve: *destrúyela.* (El monstruo ya no está en el campo así que no pasa nada)
6. Guerrero del Tridente del jugador 1 resuelve: *Invoca de Modo Especial 1 monstruo de Nivel 3 desde tu mano.* (El jugador 1 hace esto)

Lo Rojo va al principio, lo Azul al final. En otras palabras: lo que va antes del punto y coma sucede primero (todo junto siguiendo un orden), y luego lo que va detrás del punto y coma (de nuevo, todo encadenado en orden).

GRAN CONSEJO: Si hay dos puntos o punto y coma en un texto, eso siempre significa un efecto que comienza una cadena. Si no hay dos puntos o punto y coma en el texto Nuevo, el efecto NO comienza una cadena y no puede ser encadenado a una.

"Sangan" comienza una cadena. Sabrás esto porque utiliza dos puntos:

Cuando esta carta es enviada desde el Campo al Cementerio: Añade a tu mano 1 monstruo con 1500 o menos ATK desde tu Deck.

"Cíber Dragón" NO comienza una cadena. Sabrás esto porque no utiliza dos puntos:

Si tu oponente controla un monstruo y tú no controlas ninguno, puedes Invocar de Modo Especial esta carta (desde tu mano).

Texto de Magia y Trampa

Las Magias y Trampas siempre comienzan una cadena en algún punto, porque activar la Magia/Trampa es comenzar una cadena por sí misma.

Algunas Magias & Trampas no tendrán dos puntos o punto y coma. Pero aún así comienzan una cadena cuando activas la Magia o Trampa. (Invocar a un monstruo no comienza una cadena, por esa razón son diferentes).

"Intercambio de Criatura", por ejemplo, no tiene dos puntos o punto y coma. De hecho, su texto es exactamente el mismo que antes porque todo en "Intercambio de Criatura" cuando el efecto se resuelve:

Cada jugador elige 1 monstruo que controle e intercambian el control de esos monstruos entre ellos. Esos monstruos no pueden cambiar sus posiciones de batalla durante el resto de este turno.

Algunas Cartas de Trampa tienen Condiciones, así que tendrán dos puntos en el texto. Aún así, esto no hace que se jueguen de forma diferente que las Magias/Trampas sin dos puntos. La nueva "Siete Herramientas del Bandido" aparece, por ejemplo, así:

Cuando una Carta de Trampa es activada: Paga 1000 Life Points; niega la activación y destrúyela.

Los dos puntos están ahí para mostrar que esta carta tiene condiciones específicas para ser activada. El punto y coma está ahí para separar qué hacer cuando se active esta carta vs qué hacer cuando la carta resuelve.