

JUGABILIDAD

ACCIONES DE JUEGO

- **GIRAR Y ENDEREZAR** Girar una carta es ponerla de lado; esto significa que se usó durante el turno. Haces esto cuando usas una tierra para producir maná, cuando atacas con una criatura o cuando activas una habilidad que tiene el símbolo como parte del coste (significa "gira este permanente"). Cuando se gira un permanente, no puedes girarlo de nuevo hasta que se endereza (se pone derecho de nuevo). En cuanto empieza tu turno, endereza tus cartas giradas para que puedas usarlas de nuevo.
- **LANZAR HECHIZOS** Para lanzar un hechizo, debes pagar su coste de maná (ubicado en la esquina superior derecha de la carta) girando tierras (u otros permanentes) para generar la cantidad y tipo de maná que requiere el hechizo. Por ejemplo, si fueras a lanzar el Ángel de Serra, que cuesta , podrías girar tres tierras básicas de cualquier tipo para pagar más dos Llanuras para pagar Una vez que hayas lanzado el hechizo, puede ocurrir una de estas dos cosas. Si el hechizo es un instantáneo o un conjuro, sigues las instrucciones en la carta y luego pones la carta en tu cementerio. Si el hechizo es una criatura, artefacto, encantamiento, pones la carta en la mesa frente a ti. La carta está ahora en el campo de batalla.

ATACAR Y BLOQUEAR

La manera más común de ganar el juego es atacar con tus criaturas. Si una criatura que está atacando a un oponente no es bloqueada, le hará a ese oponente una cantidad de daño igual a su fuerza.

La fase que queda en medio de cada turno es la fase de combate. En tu fase de combate, eliges cuáles de tus criaturas atacarán y a qué oponentes atacarán. Gira tus criaturas para indicar que están atacando. Después, tus oponentes eligen con cuáles de sus criaturas bloquearán, si es que deciden bloquear. Las criaturas giradas no pueden ser declaradas como bloqueadoras.

Una vez elegidas todas las bloqueadoras, todas las criaturas (tanto atacantes como bloqueadoras) hacen simultáneamente una cantidad de daño igual a su fuerza (el número que está a la izquierda de la barra en la esquina inferior derecha de la carta).

PARTES DEL TURNO

Cada turno sigue la misma secuencia. Siempre que comiences un nuevo paso o fase, cualquier habilidad disparada que tenga lugar durante ese paso o fase se dispara y va a la pila.

- **FASE INICIAL**
 - Paso de enderezar Enderezas todos tus permanentes girados. En el primer turno del juego, no tienes permanentes, así que simplemente te saltas este paso. Nadie puede lanzar hechizos o activar habilidades durante este paso.
 - Paso de mantenimiento Los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidades. Esta parte del turno se menciona en algunas cartas. Si algo debe suceder una vez por turno, justo al comienzo, la habilidad se disparará "al comienzo de tu mantenimiento".

- Paso de robar Debes robar una carta de tu biblioteca (aunque no quieras). El jugador que comienza primero en un juego de dos jugadores se salta el paso de robar en su primer turno para compensar la ventaja de empezar primero. Luego, los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidades.
- PRIMERA FASE PRINCIPAL Puedes lanzar cualquier cantidad de conjuros, instantáneos, criaturas, artefactos, encantamientos y planeswalkers, y puedes activar habilidades. Además, puedes jugar una tierra durante esta fase, pero recuerda que solo puedes jugar una tierra durante tu turno. Tu oponente puede lanzar instantáneos y activar habilidades
- FASE DE COMBATE
 - Paso de inicio del combate Los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidades.
 - Paso de declarar atacantes Tú decides si alguna o varias de tus criaturas enderezadas atacarán y a qué jugador o planeswalker atacarán. Esto gira las criaturas atacantes. Luego, los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidades..
 - Paso de declarar bloqueadoras Tu oponente decide si alguna o varias de sus criaturas enderezadas bloqueará a tus criaturas atacantes. Si varias criaturas bloquean a una misma atacante, tú ordenas a las bloqueadoras para mostrar cuál será la primera que reciba daño, cuál la segunda, etcétera. Luego, los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidades.
 - Paso de final del combate Los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidades.