

Reglas

Antes de iniciar la partida, lo ideal es que se vaya al modo de selección de mazo y se elija uno de los 4 mazos principales y 3 de las 8 cartas Neutrales para completarlo. Si no se eligen 3 cartas Neutrales, no se dejará salir de esa pantalla. Si no se pasa por el modo de elección de mazos y se juega una partida, se asignará un mazo por defecto ya creado.

Cada jugador empieza la partida con 4 cartas en la mano. El jugador que vaya primero no roba en su primer turno, para que no haya ventaja. Cada jugador podrá tener un máximo de 6 cartas en la mano, si se roba más, se tendrán que descartar tantas cartas como sea necesario hasta llegar a 6; un máximo de 2 invocaciones, si se quiere invocar una tercera, se deberá destruir una de las dos que haya en el campo; y un máximo de 5 puntos de maná y 15 puntos de vida.

En cada turno, el jugador robará 1 carta (2 si está en el modo rápido) del mazo y comenzará su turno. También se activarán los efectos de las invocaciones que tengan "Inicio de turno: ..." siempre y cuando estén en el campo. Los efectos de las invocaciones se ejecutan una vez por turno si están en el campo, mientras que los hechizos y las cartas de maná, una vez usadas irán al cementerio.

Cuando el jugador no tenga cartas para robar, el cementerio se barajará y todas las cartas volverán al mazo para que continúe la partida. No se puede perder por falta de cartas para robar. El primer jugador que reduzca a 0 los puntos de vida de su rival, será el ganador.

Diccionario

Restaurar: sana X puntos a tu cristal

Dañar: resta puntos al rival

Descartar: elegir una carta de la mano, propia o rival, y enviarla al cementerio

Imbuir: añadir X de maná

Invocar: pasar una carta de la mano al campo

Destruir: elegir una invocación en el campo, ya sea propia o rival, y enviarla al cementerio

Robar: coger X cartas del mazo y añadirlas a la mano