

Edad: 13 o +

MAGIC

The Gathering



REGLAMENTO BÁSICO

ENCIENDE TU CHISPA

En **Magic**, eres parte de la élite de lanzadores de hechizos del Multiverso: los Planeswalkers. Algunos son amigos y otros, enemigos. Todos esgrimen conjuros aterradores y comandan ejércitos de criaturas invocadas desde los infinitos planos de la realidad. Tu mazo de cartas representa las armas de tu arsenal. Contiene los hechizos que conoces y las criaturas que puedes invocar para que luchen por ti. ¡Personaliza tu propio mazo de **Magic** y desafía a tus amigos para ver quién brilla con más intensidad!



Los juegos de cartas intercambiables como **Magic: The Gathering** combinan la colección de cartas con un juego de estrategia. Comienza tu colección con un pack de inicio y comienza la batalla de inmediato con el mazo listo para jugar.

Una vez que domines cómo jugar, puedes empezar a personalizar tu mazo usando cartas procedentes de sobres, comenzando con los que están incluidos en

el pack de inicio. Nunca sabes qué cartas te tocarán en un sobre de **Magic**. Empieza una colección e intercambia cartas con otros jugadores para conseguir las que quieres. Encuentra tiendas que venden cartas de **Magic** en **Wizards.com/Locator**.

Lo mejor de un juego de cartas intercambiables es que siempre es una experiencia nueva. Tienes que diseñar y armar tus propios y exclusivos mazos. Como ves, las partidas de **Magic** nunca son iguales. Varias veces al año se publican nuevas expansiones de **Magic**. En cada nueva expansión encontrarás novedosas formas de confundir y derrotar a tus oponentes. Visita **MagicTheGathering.com**, donde encontrarás artículos diarios, información interna y noticias sobre futuras colecciones.



CONTENIDO

SECCIÓN 1: CONCEPTOS BÁSICOS

Cinco colores de maná	4
Partes de una carta	5
Tipos de cartas	5
Zonas de juego	8

SECCIÓN 2: LOS CIMIENTOS

Fabricar maná	9
Hechizos	10
Habilidades	12
Atacar y bloquear	13
Construir tu propio mazo	15
La regla de oro	15

SECCIÓN 3: JUGAR

Consigue un mazo	16
Consigue un amigo	16
Comienza el juego	16
Partes del turno	17
El próximo turno	18
Siempre un juego distinto	18

SECCIÓN 4: DISTINTAS FORMAS DE JUGAR

Formatos limitados	19
Variantes para varios jugadores	20

SECCIÓN 5: GLOSARIO



¿PREGUNTAS?	34
-------------------	----

SECCIÓN 1: CONCEPTOS BÁSICOS

Magic: The Gathering es un juego de estrategia para dos o más personas, cada una de las cuales tiene un mazo personalizado de cartas de Magic. En el transcurso del juego, cada jugador se turnará para jugar cartas como tierras (que te permiten jugar otras cartas), criaturas, conjuros y otros hechizos. Cada jugador comienza con 20 vidas. Cuando reduces a tu oponente a 0 vidas atacándolo con criaturas y jugando hechizos, ¡ganas!

CINCO COLORES DE MANÁ

Solo una cosa une los infinitos planos del Multiverso: *el maná*, la energía que potencia toda la magia. Los cinco colores de maná están imbuidos en la misma tierra, y un Planeswalker con una conexión a un lugar puede invocar su maná a través del mar de éter entre los mundos.

Cada color de maná alimenta uno de los distintos y poderosos tipos de magia que puedes controlar. Por ejemplo, los hechizos rojos tienen  en sus costes y *girar* (poner de lado) una montaña te da , que puedes usar para lanzar hechizos. De ti dependerá dominar uno o los cinco colores.

BLANCO

El **blanco** es el color de la ley, del orden y de la estructura. Las extensas **llanuras**, pobladas de soldados, clérigos y ángeles, producen el maná blanco. Envías a la batalla ejércitos coordinados de pequeñas criaturas para darle una lección a tu enemigo.

VERDE

La magia **verde** es símbolo del crecimiento, de la vida y de la fuerza bruta. En los **bosques** abunda el maná verde, que representa el espíritu de la naturaleza. Potencias a tus criaturas con el poder de la naturaleza y te impones gracias a tu fuerza bruta.



AZUL

La magia **azul** se basa en el engaño y en la manipulación. Las **islas** proporcionan el maná azul, color de las profundidades marinas y de los cielos infinitos. Trabajas entre bambalinas, desde donde lo puedes controlar todo de forma absoluta antes de hacer cualquier movimiento.

Rojo

La magia **roja** está llena de fuego, de frenesí y de tormentas de roca y lava. El maná rojo procede de las **montañas** y los volcanes. Actúas rápida y temerariamente, canalizando tus emociones salvajes para invocar poderosos dragones o arrasar el suelo sobre el que tus enemigos caminan.

NEGRO

La magia **negra** gira en torno a la muerte, la enfermedad y el poder a cualquier coste. El maná negro procede de los húmedos y oscuros **pantanos**, donde las cosas se pudren y se descomponen. Eres egoísta y traicionero como los muertos vivientes y demás criaturas indescriptibles que controlas.

PARTES DE UNA CARTA

NOMBRE DE LA CARTA

LÍNEA DE TIPO

Esto te dice el *tipo de carta* de la carta: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker o conjuro. Si la carta tiene un *subtipo* o *supertipo*, también aparecerá aquí. Por ejemplo, el Dragón shivano es una criatura y su subtipo es el tipo de criatura Dragón.

RECUADRO DE TEXTO

Es donde se describen las *habilidades* de la carta. También encontrarás aquí *texto de ambientación* impreso en cursiva (*como este*) que te cuenta algo sobre el mundo de Magic. El texto de ambientación no tiene ningún efecto en el juego. Algunas habilidades contienen un *texto recordatorio*, que te ayudará a recordar lo que hacen.

NÚMERO EN LA COLECCIÓN

El número en la colección te ayuda a organizar las cartas. Por ejemplo, “154/249” significa que es la carta 154 de 249 cartas en su colección.



COSTE DE MANÁ

El *maná* es el principal recurso del juego. Es producido por las tierras y lo usas para lanzar *hechizos*. Los símbolos en la esquina superior derecha de una carta te dicen el coste para lanzar ese hechizo. Si el coste de maná dice $4\text{ } \text{M}$, pagas cuatro maná de cualquier tipo y dos maná rojos (de dos montañas) para lanzarlo.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Este símbolo te dice a qué expansión de Magic pertenece la carta. Esta versión del Dragón shivano es de la Colección básica *Magic 2014*. El color del símbolo te indica la rareza de la carta: negro para las cartas comunes, plateado para las poco comunes, dorado para las raras y rojo anaranjado para las raras míticas.

FUERZA Y RESISTENCIA.

Cada carta de criatura tiene un recuadro especial con su fuerza y resistencia. La fuerza de una criatura (el primer número) es cuánto daño hace en combate. Su resistencia (el segundo número) es cuánto daño debe recibir en un único turno para ser destruida. (Una carta de planeswalker tiene un recuadro especial distinto que indica su lealtad).

TIPOS DE CARTAS



Todas las cartas de **Magic** tienen uno o más tipos. El tipo de una carta te dice cuándo puedes jugarla y qué sucede con la carta después de que lo haces.

CONJURO

Un conjuro representa un sortilegio mágico. Puedes lanzar un conjuro solo durante una *fase principal* de uno de tus propios turnos. No puedes lanzarlo mientras otro hechizo esté en la *pila*. (Aprenderás sobre las fases y la pila en un momento). Un conjuro realiza su *efecto* (en otras palabras, sigues las instrucciones en la carta) y luego lo colocas en tu *cementerio*, que es el nombre del juego para tu montón de descarte.



INSTANTÁNEO

Un instantáneo es como un conjuro, excepto que puedes lanzarlo en cualquier momento que quieras, incluso durante el turno de tu oponente o *en respuesta* a otro hechizo. Al igual que un conjuro, un instantáneo tiene su efecto y luego lo colocas en tu cementerio.

ENCANTAMIENTO

Un encantamiento representa una manifestación mágica estable. Un encantamiento es un *permanente*. Esto significa dos cosas: puedes lanzar uno en cualquier momento en que pudieras lanzar un conjuro y, después de lanzarlo, lo colocas en la mesa frente a ti, cerca de tus tierras. (La mayoría de los jugadores ponen las tierras más cerca de ellos y las otras cartas más cerca del centro de la mesa). La carta está ahora en el *campo de batalla*. Una carta en el campo de batalla se llama *permanente* porque se queda permanentemente (bueno, a menos que algo la destruya).

Algunos encantamientos son *Auras*. Un aura entra al campo de batalla anexada a un permanente y afecta a ese permanente mientras está en el campo de batalla. Si el permanente encantado deja el campo de batalla, el aura se pone en el cementerio de su propietario.



ARTEFACTO

Un artefacto representa una reliquia mágica. Como un encantamiento, un artefacto es un permanente, así que permanecerá en el campo de batalla afectando al juego. La mayoría de los artefactos son incoloros, así que puedes lanzar uno sin importar qué tipo de tierra controles.

Algunos artefactos son *Equipos*. Puedes pagar para anexar un equipo a una criatura que controlas para hacer a la criatura más poderosa. Si la criatura equipada deja el campo de batalla, el equipo no lo hace; la criatura lo "deja caer" y este permanece en el campo de batalla.



CRIASTURA

Las criaturas luchan por ti. Son permanentes, pero al contrario de otro tipo de permanentes, las criaturas pueden *atacar* y *bloquear*. Todas las criaturas tienen valores de *fuerza* y *resistencia*. La fuerza de una criatura (el primer número) es cuánto *daño* hace en combate. Su resistencia (el segundo número) es cuánto daño debe recibir en un único turno para ser destruida. Las criaturas atacan y bloquean durante la *fase de combate*.

Al contrario de otros permanentes, las criaturas entran al campo de batalla con "mareo de invocación": una criatura no puede atacar o usar una habilidad que tenga en su coste hasta que haya comenzado tu turno en el campo de batalla bajo tu control. Puedes bloquear con una criatura o activar sus otras habilidades sin importar cuánto haya estado en el campo de batalla.

Las criaturas artefacto son tanto criatura como artefacto. Son normalmente incoloras como otros artefactos y pueden atacar y bloquear como otras criaturas. Una criatura artefacto puede ser afectada por cualquier cosa que afecte a los artefactos y a las criaturas.





PLANESWALKER

Los Planeswalkers son poderosos aliados que puedes llamar para que luchen a tu lado. Puedes lanzar un planeswalker en cualquier momento en que pudieras lanzar un conjuro. Son permanentes, y cada uno entra al campo de batalla con el número de contadores de *lealtad* indicado en su esquina inferior derecha.

Cada planeswalker tiene *habilidades de lealtad* que se activan agregando o removiendo contadores de lealtad del planeswalker. Por ejemplo, el símbolo significa “Pon un contador de lealtad sobre este planeswalker” y el símbolo significa “Remueve tres contadores de lealtad de este planeswalker”. Puedes activar una de estas habilidades en cualquier momento en que pudieras lanzar un conjuro y sólo si ninguna de las habilidades de lealtad de ese planeswalker se activó aún ese turno.

Tus planeswalkers pueden ser atacados por las criaturas de tu oponente (de ser así, puedes bloquear normalmente), y tus oponentes pueden dañarlos con sus hechizos y habilidades en vez de dañarte a ti. Cualquier daño hecho a un planeswalker hace que pierda esa misma cantidad de contadores de lealtad. Si no tiene contadores de lealtad, ¡va a tu cementerio!



TIERRA

Aunque las tierras son permanentes, no se lanzan como hechizos. Para jugar una tierra, solo ponla en el campo de batalla. Esto ocurre inmediatamente, así que ningún jugador puede lanzar nada en respuesta. Puedes jugar una tierra solo durante una de tus fases principales mientras la pila esté vacía. No puedes jugar más de una tierra por turno.

La mayoría de las tierras tienen habilidades que dan maná. Usarás las tierras para producir el maná que necesitas para pagar tus hechizos y habilidades.

Cada tierra básica tiene una habilidad para producir maná de un determinado color. Las llanuras producen maná blanco (●), las islas producen maná azul (●), los pantanos producen maná negro (●), las montañas producen maná rojo (●) y los bosques producen maná verde (●). Cualquier otra tierra es una *tierra no básica*.

TIPO DE CARTA	ES UN PERMANENTE	SE LANZA COMO UN HECHIZO	NORMALMENTE ES INCOLORA	PUEDEN ATACAR	PUEDEN SER ATACADOS
Tierra	●		●		
Artefacto	●	●	●		
Criatura	●	●		●	
Encantamiento	●	●			
Planeswalker	●	●			●
Instantáneo		●			
Conjuro		●			

Como **Magic** no tiene un tablero, las zonas son las áreas de juego que existen en tu mesa.

Así se ve un juego avanzado. En este ejemplo, no hay cartas exiliadas y no hay hechizos en la pila. (Cuando pones un hechizo en la pila, tomas la carta de tu mano y la pones en medio de la mesa hasta que termine de resolverse).

MANO



OPONENTE

Le quedan 16 vidas



BIBLIOTECA CEMENTERIO

CAMPO DE BATALLA



BIBLIOTECA CEMENTERIO



MANO

TÚ

Te quedan 18 vidas

BIBLIOTECA

Cuando comienza el juego, tu mazo de cartas se convierte en tu biblioteca (tu montón para robar). La biblioteca se mantiene boca abajo y las cartas se quedan en el orden en que estaban al principio del juego. Nadie puede mirar las cartas que hay en tu biblioteca, pero puedes saber cuántas cartas hay en la biblioteca de cada jugador. Cada jugador tiene su propia biblioteca.

MANO

Cuando robas cartas, van a tu mano, al igual que en la mayoría de los juegos de cartas. Solo tú puedes ver las cartas de tu mano. Comienzas el juego con siete cartas en tu mano, y tienes un tamaño máximo de mano de siete. (Puedes tener más de siete cartas en tu mano, pero debes descartar hasta tener siete al final de cada uno de tus turnos.) Cada jugador tiene su propia mano.

LA PILA

Los hechizos y habilidades existen en la pila. Esperan allí para resolverse hasta que ambos jugadores eligen no lanzar nuevos hechizos o activar nuevas habilidades. Luego el último hechizo o habilidad puesto en la pila se resuelve, y los jugadores tienen una nueva oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades. (Aprenderás más sobre cómo lanzar hechizos y activar habilidades en la próxima sección). Esta zona es compartida por ambos jugadores.

CAMPO DE BATALLA

Comienzas el juego sin nada en el campo de batalla, pero así es como empieza la acción. En cada uno de tus turnos, puedes jugar una tierra de tu mano. Las criaturas, artefactos, encantamientos y planeswalkers también entran al campo de batalla después de resolverse. Puedes ordenar tus permanentes de la forma que quieras (recomendamos poner las tierras más cerca de ti), pero tu oponente debe poder verlos todos y saber cuándo están *girados*. Esta zona es compartida por ambos jugadores.

CEMENTERIO

Tu cementerio es tu montón de descarte. Tus hechizos de instantáneo y de conjuro se van a tu cementerio cuando se resuelven. Tus cartas van a tu cementerio si un efecto hace que sean *descartadas*, *destruidas*, *sacrificadas* o *contrarrestadas*. Tus planeswalkers van a tu cementerio si pierden todos sus contadores de lealtad. Tus criaturas van a tu cementerio si reciben daño en un mismo turno igual o mayor que su resistencia o si su resistencia es reducida a 0 o menos. Las cartas de tu cementerio siempre estarán boca arriba y cualquiera puede verlas cuando quiera. Cada jugador tiene su propio cementerio.

EXILIO

Si un hechizo o habilidad *exilia* una carta, esa carta va a un área de juego que está separada del resto del juego. La carta permanecerá allí para siempre, a menos que lo que la puso allí pueda traerla de regreso. Las cartas exiliadas están normalmente boca arriba. Esta zona es compartida por ambos jugadores.

SECCIÓN 2: LOS CIMIENTOS

Esta sección describe las acciones que tomarás durante un juego. Aprenderás a producir maná, que es el recurso que necesitas para lanzar hechizos. Aprenderás cómo lanzar hechizos y cómo usar habilidades. También aprenderás cómo atacar y bloquear con tus criaturas. La sección termina con una breve descripción de cómo construir tu primer mazo y una explicación de la “Regla de oro” del juego.

FABRICAR MANÁ

Para hacer prácticamente todo en el juego, primero necesitas producir maná. El maná es el “dinero” de **Magic**: lo usas para pagar la mayoría de los costes. El maná es de uno de los cinco colores de **Magic** o es *incoloro*. Cuando un coste requiera maná de color, verás símbolos de maná de color (★ para blanco, ♁ para azul, ☠ para negro, 🔴 para rojo, ♣ para verde). Cuando puedas usar cualquier clase de maná para pagar el coste, verás un símbolo con un número en él (como 2).

¿De dónde viene el maná? Casi todas las tierras en el juego tienen una habilidad para producir maná. Las tierras básicas tienen solamente un gran símbolo de maná en su recuadro de texto para mostrar eso: puedes girar una de ellas para agregar un maná de ese color a tu *reserva de maná*. (Tu reserva de maná es donde guardas el maná hasta que se gasta). Otras tierras, así como algunas criaturas, artefactos y hechizos también producen maná. Dicen algo así como “Agrega ♣ a tu reserva de maná”.

El maná que produzcas no dura para siempre. Al final de cada paso o fase del turno, cualquier maná no usado en tu reserva de maná desaparece. Esto no sucede a menudo porque normalmente sólo agregas maná cuando lo necesitas para lanzar un hechizo o activar una habilidad.



TIPO DE TIERRA BÁSICA	PUEDEN SER GIRADAS PARA OBTENER
Llanura	★ (blanco)
Isla	♁ (azul)
Pantano	☠ (negro)
Montaña	🔴 (rojo)
Bosque	♣ (verde)

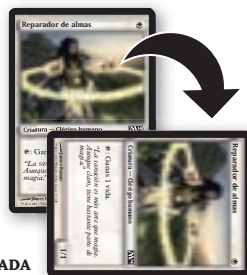
GIRAR

Girar una carta es ponerla de lado. 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”).

En el caso de un permanente significa que lo has usado durante el turno. No puedes girarlo nuevamente hasta que se haya *enderezado* (puesto al derecho).

Al comienzo de cada uno de tus turnos, endereza tus cartas giradas para poder usarlas de nuevo.

ENDEREZADA



GIRADA

Ahora que puedes producir maná, querrás usarlo para lanzar hechizos. Todas las cartas salvo las tierras se lanzan como hechizos. Puedes lanzar conjuros, criaturas, artefactos, encantamientos y planeswalkers solo durante una de tus fases principales cuando no haya nada en la pila. Los instantáneos pueden ser lanzados en cualquier momento.

LANZAR UN HECHIZO

Para lanzar un hechizo, toma la carta que quieres lanzar de tu mano, muéstrala a tu oponente y ponla en la pila. (La pila es la zona de juego donde viven los hechizos. Normalmente está en el medio de la mesa).

Hay unas pocas elecciones que tienes que hacer ahora. Si el hechizo es un instantáneo o conjuro que dice “Elige uno:”, eliges qué opción estás usando. Si el hechizo es un instantáneo o conjuro y tiene un *objetivo*, eliges qué (o quién) es el objetivo. Los hechizos de aura también hacen objetivo al permanente que encantarán. Si el hechizo tiene una Σ en su coste, eliges el número para esa X. Otras elecciones se realizarán luego, cuando el hechizo se resuelve.

OBJETIVO

Cuando la palabra “objetivo” aparezca en un hechizo o en una habilidad, tienes que elegir lo que va a verse afectado por el hechizo o la habilidad. La mayoría de las veces, sólo podrás elegir cierto tipo de cosas, como “encantamiento objetivo” o “criatura o jugador objetivo”.

Eliges los objetivos de un hechizo cuando lo lanzas, y eliges los objetivos para una habilidad activada cuando la activas. Si no puedes cumplir con los requisitos de objetivo, no puedes lanzar el hechizo o activar la habilidad activada. Una vez que eliges los objetivos, no puedes arrepentirte luego.

Cuando el hechizo o habilidad se resuelve, verifica los objetivos para ver si siguen siendo *legales* (que todavía están allí y que cumplen los requisitos enunciados por el hechizo o habilidad). Si un objetivo no es legal, el hechizo o habilidad no puede afectarlo. Si ninguno de los objetivos es legal, el hechizo o habilidad es contrarrestado y no hace nada.



Ahora verifica cuál es el coste del hechizo. Gira tus tierras para producir el maná necesario para pagar ese coste, y págalo. Una vez que haces esto, el hechizo fue lanzado.

RESPONDER A UN HECHIZO

Un hechizo o habilidad no se *resuelve* (hace su efecto) directamente; debe esperar en la pila. Cada jugador, incluyéndote, tiene ahora una oportunidad de lanzar un instantáneo o habilidad activada *en respuesta*. Si un jugador lo hace, ese instantáneo o habilidad va a la pila sobre el otro que ya está esperando allí. Cuando todos los jugadores deciden no hacer nada más, el último hechizo o habilidad agregado a la pila se resuelve.

RESOLVER UN HECHIZO

Cuando se resuelve un hechizo sucede una de dos cosas. Si el hechizo es un instantáneo o conjuro, hace su efecto (en otras palabras, sigues las instrucciones en la carta) y luego pones la carta en tu cementerio. Si el hechizo es una criatura, artefacto, encantamiento o planeswalker, pones la carta en la mesa frente a ti, cerca de tus tierras. La carta está ahora en el campo de batalla. Cualquiera de tus cartas en el campo de batalla se llama *permanente* porque se queda permanentemente (en realidad, hasta que algo le sucede). Muchos permanentes tienen habilidades, que es texto en ellas que afecta el juego.

Después de que un hechizo o habilidad se resuelve, ambos jugadores tienen la oportunidad de jugar algo nuevo. Si ninguno lo hace, lo próximo que espera en la pila se resuelve (o si la pila está vacía, terminará la parte actual del turno y el juego proseguirá a la siguiente parte). Si cualquier jugador juega algo nuevo, va a la parte superior de la pila y el proceso se repite.

Pasa la página para ver ejemplos de hechizos en la pila.

EJEMPLOS DE HECHIZOS EN LA PILA

1 Tu **oponente** lanza Choque haciendo objetivo a tu Auramante, una criatura 2/2. El Choque va a la pila.

2 Tú respondes al Choque lanzando Muestra de coraje a tu Auramante. La Muestra de coraje va a la pila, *encima del Choque*.

3 Ambos jugadores deciden no hacer nada más. La Muestra de coraje se resuelve, haciendo al Auramante 4/6 hasta el final del turno.

4 Luego se resuelve el Choque, haciendo 2 puntos de daño al Auramante. No es suficiente para destruirlo.



¿Qué pasaría si la Muestra de coraje hubiera sido lanzada primero?

El Choque va a la pila encima de la Muestra de coraje, así que se resuelve primero. Hace 2 puntos de daño al Auramante, ¡suficientes para destruirlo! Cuando la Muestra de coraje trata de resolverse, su objetivo ya no está en el campo de batalla, así que se contrarresta (no hace nada).



En cuanto comiences a acumular permanentes en el campo de batalla, el juego cambiará. Eso es porque muchos permanentes tienen texto sobre ellos que afecta el juego. Ese texto te indica las habilidades del permanente. Hay tres tipos distintos de habilidades que puede tener un permanente: *habilidades estáticas*, *habilidades disparadas* y *habilidades activadas*.

HABILIDADES ESTÁTICAS

Una habilidad estática es texto que es siempre válido mientras la carta está en el campo de batalla. Por ejemplo, la Soberana imponente es una criatura con la habilidad “Las criaturas que controlan tus oponentes entran al campo de batalla giradas”. Una habilidad estática no se activa. Simplemente hace lo que dice.

HABILIDADES DISPARADAS

Una habilidad disparada es un texto que sucede cuando ocurre un evento específico en el juego. Por ejemplo, el Draco mensajero es una criatura con la habilidad “Cuando el Draco mensajero muera, roba una carta”.


Todas las habilidades disparadas comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”. Tú no activas una habilidad disparada. Se dispara automáticamente siempre que suceda la primera parte de la habilidad. La habilidad va a la pila al igual que un hechizo y se resuelve como un hechizo. Si la habilidad se dispara pero el permanente que da origen a la habilidad deja el campo de batalla, la habilidad igual se resolverá.

No puedes elegir retrasar o ignorar una habilidad disparada. Sin embargo, si la habilidad hace objetivo a algo o alguien pero no puedes elegir un objetivo legal para ella, la habilidad no hará nada.

HABILIDADES ACTIVADAS

Una habilidad activada es una habilidad que puedes activar siempre que quieras, mientras puedas pagar el coste. Por ejemplo, la Pequeña sangrienta es una criatura con la habilidad “Sacrificar otra criatura: La Pequeña sangrienta obtiene +2/+2 hasta el final del turno”.

Todas las habilidades activadas tienen un coste, luego dos puntos (:) y luego un efecto. Activar una funciona exactamente igual que lanzar un instantáneo, excepto que no hay una carta para poner en la pila. La habilidad va a la pila al igual que un hechizo y se resuelve como un hechizo. Si activas una habilidad disparada y luego el permanente con la habilidad deja el campo de batalla, la habilidad igual se resolverá.

Algunas habilidades activadas tienen un símbolo  en sus costes. Esto significa que debes girar el permanente para activar la habilidad. No puedes activar la habilidad si el permanente ya está girado.



PALABRAS CLAVE

Algunos permanentes tienen habilidades que se acortaron a una única palabra o frase. Muchos tienen un *texto recordatorio* con una breve descripción del efecto que produce la habilidad. En la colección básica se incluyen habilidades de palabra clave como alcance, antimaleficio, arrollar, cruzar tierras (como cruzar pantanos o cruzar bosques), dañar primero, defensor, destello, encantar, equipar, indestructible, prisa, protección, toque mortal, vigilancia, vínculo vital y volar. La mayoría son habilidades estáticas, pero las habilidades de palabra clave también pueden ser habilidades disparadas o activadas. Las explicaciones detalladas de cada una de estas habilidades pueden encontrarse en el glosario al final de este reglamento.

La principal manera de ganar el juego es atacar con tus criaturas. Si la criatura que está atacando a tu oponente no es bloqueada, le hará daño igual a su fuerza. ¡No hacen falta tantos golpes para bajar a tu oponente desde 20 vidas hasta 0!

El medio de cada turno es la *fase de combate*. (Aprenderás sobre las partes de un turno en un momento). En tu fase de combate, eliges cuáles de tus criaturas atacarán, y eliges a quién o qué atacarán. Cada una puede atacar a tu oponente o a uno de los planeswalkers de tu oponente, pero no a sus criaturas. Giras las criaturas atacantes. Todas atacan al mismo tiempo, incluso si están atacando distintas cosas. Puedes atacar con una criatura solo si está enderezada y solo si estaba en el campo de batalla bajo tu control al comienzo de tu turno.

Tu oponente elige cuáles de sus criaturas bloquearán. Las criaturas giradas no pueden ser declaradas como bloqueadoras. Para bloquear no importa cuánto estuvo la criatura en el campo de batalla. Cada criatura puede bloquear solo a un atacante, pero varias bloqueadoras pueden unirse para bloquear un mismo atacante. Si eso sucede, el jugador atacante ordena los bloqueadores para mostrar quién está primero en línea para el daño, quién segundo, etcétera. Las criaturas no tienen por qué bloquear.

Una vez que se eligieron las bloqueadoras, se asigna el daño de combate. Todas las criaturas, tanto atacantes como bloqueadoras, hacen daño igual a su fuerza.

- Una criatura atacante que no es bloqueada hace daño al jugador o planeswalker al que está atacando.
- Una criatura atacante que es bloqueada hace daño a las criaturas bloqueadoras. Si una de tus criaturas atacantes es bloqueada por varias criaturas, decides cómo dividir el daño de combate entre ellas. Debes asignar a la primera criatura bloqueadora en la línea al menos suficiente daño como para destruirla para poder asignar daño a la siguiente en la línea.
- Una criatura bloqueadora hace daño al atacante al que está bloqueando.

Si haces daño a tu oponente, ¡pierde esa cantidad de vidas!

Si haces daño al planeswalker de tu oponente, se le remueven esa misma cantidad de contadores de lealtad.

Si una criatura recibe daño igual o mayor a su resistencia durante un mismo turno, esa criatura se destruye y va al cementerio de su propietario. Si una criatura recibe daño que no es letal, permanece en el campo de batalla, pero el daño no desaparece hasta que termine el turno.

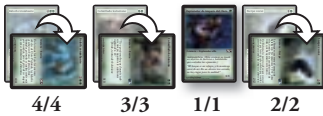
Mira en la página siguiente un ejemplo de combate.



EJEMPLO DE COMBATE

1

JUGADOR ATACANTE



1/1

3/3

2/2



JUGADOR DEFENSOR

DECLARAR ATACANTES

El jugador atacante ataca con sus tres criaturas más grandes y las gira. No ataca con la más pequeña porque es demasiado fácil de destruir y podría ser útil para bloquear a las del oponente el próximo turno.

2

JUGADOR ATACANTE



1/1

3/3



JUGADOR DEFENSOR

ASIGNAR BLOQUEADORES

El jugador defensor asigna bloqueadores para dos de las atacantes y deja que la tercera pase. Las elecciones de bloqueo dependen del defensor.

3

JUGADOR ATACANTE



1/1

3/3



3 puntos de daño

JUGADOR DEFENSOR

DAÑO DE COMBATE

El atacante no bloqueado hace 3 puntos de daño al jugador defensor. Los atacantes bloqueados y los bloqueadores se hacen daño mutuamente. Las criaturas más pequeñas mueren y las más grandes sobreviven.

CONSTRUIR TU PROPIO MAZO

Juegas **Magic** con tu propio mazo personalizado. Lo construyes tú mismo usando las cartas de **Magic** que quieras. Hay dos reglas: tu mazo debe tener al menos 60 cartas y tu mazo no puede tener más de cuatro copias de una misma carta (excepto las tierras básicas). El resto depende de ti, pero aquí hay unos consejos:

Tierras. Una buena base es que el 40% de tu mazo sean tierras. Un mazo de 60 cartas normalmente lleva 24 tierras.

Criaturas. Un mazo típico de 60 cartas lleva de 15 a 25 cartas de criatura. Elige criaturas que tengan costes de maná variados.

Las criaturas de bajo coste son importantes al principio, pero las criaturas de alto coste pueden ganar el juego rápidamente una vez que entran en el campo de batalla.

Otras cartas. Artefactos, encantamientos, planeswalkers, instantáneos y conjuros completan tu mazo.

Cuando hayas jugado unas cuantas partidas con tu mazo, puedes comenzar a personalizarlo. Saca las cartas que creas que no funcionan y añade las que quieras probar. Lo mejor de los juegos de cartas intercambiables es que puedes jugar con las cartas que quieras, así que ¡comienza a experimentar!

Cuando mejoran su colección, los jugadores de **Magic** construyen distintos mazos para distintos *formatos*. Los formatos están definidos por qué cartas se pueden jugar en ellos. El formato más popular de **Magic** se llama *Estándar*. Se usan solo las colecciones más recientes que ofrece el juego. El bloque actual, el bloque lanzado el mes de octubre anterior, y las colecciones básicas más recientes son legales para jugar en un mazo Estándar. Hay eventos Estándar disponibles todo el año, en todo el mundo. Cuando estés listo para comenzar a explorar otros formatos de **Magic**, visita Wizards.com/MagicFormats para obtener más información.

LA REGLA DE ORO

Cuando una carta de **Magic** contradice las reglas del juego, la carta prevalece. Por ejemplo, las reglas dicen que las criaturas entran al campo de batalla enderezadas. Sin embargo, la Soberana imponente es una criatura que dice “Las criaturas que controlan tus oponentes entran al campo de batalla giradas”. La Soberana imponente cambia las reglas mientras esté en el campo de batalla. Una de las cosas que hace que sea tan divertido jugar a **Magic** es que hay cartas que te permiten quebrantar casi todas las reglas.



SECCIÓN 3: JUGAR

Ahora que sabes lo básico del juego y cómo realizar las acciones principales, es hora de estudiar un turno. Esta sección describe qué sucede en cada parte de un turno. En un juego típico, te saltarás muchas de esas partes (por ejemplo, normalmente no sucede nada en el paso de “comienzo del combate”). Un juego real de **Magic** es bastante informal, sin importar lo compleja que pueda parecer la estructura.

CONSIGUE UN MAZO

Necesitarás tu propio mazo de **Magic**. El bloque actual, el bloque lanzado el mes de octubre anterior, y las colecciones básicas más recientes son legales para jugar en un mazo Estándar.

Al comienzo, tal vez quieras usar un mazo listo para usar, como un pack de inicio o un mazo de evento, o pedir prestado el mazo de un amigo. Una vez que tengas tu propia colección, intenta construir tu propio mazo siguiendo los consejos de la página 15.

CONSIGUE UN AMIGO

Para jugar, ¡necesitas un oponente! Tu oponente jugará contra ti usando su propio mazo.

COMIENZA EL JUEGO

Cada jugador comienza con 20 vidas. Ganas el juego reduciendo a tu oponente a 0 vidas. También ganas si tu oponente tiene que robar una carta y no le queda ninguna en su mazo o si un hechizo o habilidad dice que ganas.

Se decide qué jugador comenzará. Si acabas de jugar con el mismo oponente, el perdedor del último juego decide quién comienza. De lo contrario, lancen un dado o una moneda para ver quién decide.

Cada jugador baraja su mazo y luego roba una mano de siete cartas para comenzar. Si no te gusta tu mano inicial, puedes hacer *mulligan*. Baraja tu mano con tu mazo y roba una nueva mano de seis cartas. Puedes seguir haciendo esto, robando cada vez una mano de una carta menos, hasta que decidas quedarte con tus cartas.

Aquí abajo están las partes de un 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. El *jugador activo* (el jugador cuyo turno se está jugando) puede lanzar hechizos y activar habilidades y luego lo hace el otro jugador. Cuando ambos jugadores consecutivamente deciden no hacer nada y no hay nada esperando para resolverse, el juego prosigue al siguiente paso o fase.

Con cada parte del turno hay una descripción de qué puede suceder en esa parte, si es tu turno.

1. FASE INICIAL

A. 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.

B. PASO DE MANTENIMIENTO

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”. Los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidades.

C. PASO DE ROBAR

Roba una carta de tu biblioteca. (El jugador que comienza se salta el paso de robar en su primer turno para compensar por la ventaja de empezar primero). Los jugadores pueden luego lanzar instantáneos y activar habilidades.

2. 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.

3. FASE DE COMBATE

A. PASO DE INICIO DEL COMBATE

Los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidades. Esta es la última oportunidad que tiene tu oponente de lanzar hechizos o activar habilidades que eviten que tus criaturas ataquen.

B. PASO DE DECLARAR ATACANTES

Tú decides si alguna o varias de tus criaturas enderezadas atacarán y a qué jugador o planeswalker atacarán. Luego lo hacen. Esto gira las criaturas atacantes. Los jugadores pueden luego lanzar instantáneos y activar habilidades.

C. PASO DE DECLARAR BLOQUEADORAS

Tu oponente decide si alguna o varias de sus criaturas enderezadas bloqueará a tus criaturas atacantes y lo hacen. Si varias criaturas

bloquean a un mismo atacante, tú ordenas a los bloqueadores para mostrar quién está primero en la fila para el daño, quién está segundo, etcétera. Los jugadores pueden luego lanzar instantáneos y activar habilidades.

D. PASO DE DAÑO DE COMBATE

Cada criatura atacante o bloqueadora que todavía está en el campo de batalla asigna su daño de combate al jugador defensor (si está atacando a un jugador y no fue bloqueada), a un planeswalker (si está atacando a ese planeswalker y no fue bloqueada), a la criatura o criaturas que la bloquean, o a la criatura a la cual está bloqueando. Si una criatura atacante es bloqueada por varias criaturas, divides su daño de combate entre ellas asignando a la primera criatura bloqueadora en línea al menos suficiente daño como para destruirla antes de asignar daño a la siguiente en línea, y así sigue. Una vez que los jugadores deciden cómo harán el daño de combate sus criaturas, el daño se hace todo al mismo tiempo. Los jugadores pueden luego lanzar instantáneos y activar habilidades.

E. PASO DE FINAL DEL COMBATE

Los jugadores pueden lanzar instantáneos y activar habilidades.

4. FASE PRINCIPAL

Tu segunda fase principal es igual a la primera. Puedes lanzar todo tipo de hechizos y activar habilidades, pero tu oponente solo puede lanzar instantáneos y activar habilidades. También puedes jugar una tierra durante esta fase si no lo hiciste durante tu primera fase principal.

5. FASE DE FINALIZACIÓN

A. PASO FINAL

Las habilidades que se disparan “al comienzo de tu paso final” van a la pila. Los jugadores pueden luego lanzar instantáneos y activar habilidades.

B. PASO DE LIMPIEZA

Si tienes más de siete cartas en la mano, elige y descarta hasta que te queden sólo siete cartas. A continuación, todo el daño que se haya hecho a las criaturas y los efectos de “hasta el final del turno” y “este turno” desaparecen. Nadie puede lanzar instantáneos o activar habilidades a menos que una habilidad se dispare durante este paso.

EL PRÓXIMO TURNO

Ahora es el turno de tu oponente. Ese jugador endereza sus permanentes y sigue desde allí. Una vez que ese jugador termine, será tu turno nuevamente. Sigan así hasta que un jugador llegue a 0 vidas. Tan pronto como un jugador tenga 0 vidas, el juego termina de inmediato ¡y el otro jugador gana!

SIEMPRE UN JUEGO DISTINTO

Uno de los aspectos más fascinantes de **Magic** es que cambia de turno a turno, y que las mismas cartas pueden cambiar las reglas del juego. A medida que juegues, encontrarás cartas que no son tierras que producen maná y tierras que hacen otras cosas además de producir maná. Encontrarás criaturas con la habilidad de prisa, que les permite atacar de inmediato. Encontrarás criaturas que vuelan y arrollan, lo que cambia las reglas del combate. Encontrarás cartas con habilidades que funcionan desde tu cementerio. Encontrarás cartas cuyas habilidades funcionan juntas para obtener un efecto que es mucho mayor de lo que podría lograr una sola (como el combo de Muerto tenaz y Zombie mordiente). Este es un juego de descubrimiento, sorpresa, lucha y trucos. Esto es **Magic**.



SECCIÓN 4: DISTINTAS FORMAS DE JUGAR

Ya sabes todo lo que necesitas para jugar un juego de **Magic**. Pero, ¿qué tipo de juego jugarás? Como corresponde a un juego con tantas opciones, hay muchas formas distintas de jugarlo. Todo el mundo puede empezar en el mismo punto con cartas nuevas en lugar de construir mazos de antemano con cartas de sus colecciones. Hasta puedes jugar con un grupo de amigos, no solo uno.

FORMATOS LIMITADOS

En juego limitado, cada jugador construye su mazo en el momento con una cantidad de sobres. En otras palabras, tu mazo se arma a partir de un conjunto limitado de cartas. Cada mazo debe contener al menos 40 cartas (en lugar de las 60 de un mazo Construido). Las únicas cartas con las que puedes jugar son las que abriste en esos sobres, más cualquier cantidad de tierras básicas. (Un mazo de 40 cartas debería tener aproximadamente 17 tierras y unas 15 criaturas).

MAZO CERRADO (CUALQUIER CANTIDAD DE JUGADORES)

En este formato limitado, construyes un mazo con sobres nuevos. Cada jugador abre seis sobres de 15 cartas y construye un mazo de 40 cartas usando las cartas de sus sobres y cualquier cantidad de tierras básicas.

BOOSTER DRAFT (4 A 8 JUGADORES)

En este formato Limitado, en lugar de abrir los sobres y empezar a construir un mazo se tienen que seleccionar las cartas para los mazos (lo que se conoce como “hacer un draft”). Cada jugador empieza con tres sobres cerrados de 15 cartas.

Al comienzo del Booster Draft, cada jugador abre un sobre y elige la carta que quiera de allí. (No puedes ver las cartas que los otros jugadores han elegido). A continuación, cada jugador pasa el resto del sobre a su izquierda. Toma el sobre que te hayan pasado, elige una carta y pasa el resto a tu izquierda. Este proceso continúa hasta que todas las cartas hayan sido elegidas. Después se procede a la apertura del segundo sobre, pero esta vez se pasa a la derecha. Cuando se han elegido todas las cartas, se abre el tercer sobre y se vuelve a pasar a la izquierda. Usa tus cartas elegidas más cualquier cantidad de tierras básicas para construir un mazo de 40 cartas.

Para jugar estos y otros formatos, ¡busca eventos
en tu tienda de juego local!

Wizards.com/Locator

Puedes jugar **Magic** con más de dos jugadores. Hay docenas de maneras distintas de hacerlo. Algunas de las maneras más populares son Gigante de dos cabezas y Commander, que pueden jugarse usando solo cartas tradicionales de **Magic** de tu colección. Otras variantes de varios jugadores usan cartas sobredimensionadas o un dado especial para darle una experiencia única a tu grupo de juego.

GIGANTE DE DOS CABEZAS

En un juego de Gigantes de dos cabezas, se enfrentan dos equipos de dos personas. Tu compañero de equipo y tú pueden mostrarse las manos y discutir estrategia. Tu equipo tiene un total de vidas compartido que comienza en 30, y tu compañero y tú tienen un turno compartido, y las criaturas de tu equipo atacan al otro equipo como un grupo. Pero sigues teniendo tu propia biblioteca, controlas tus propios permanentes, gastas tu propio maná, etcétera.

COMMANDER

En un juego de Commander el mazo de cada jugador es liderado por una criatura legendaria que él elige, conocida como el *comandante* de ese mazo. El resto del mazo es una selección especial de criaturas, artefactos y otros hechizos, diseñado para reflejar la personalidad de ese comandante y sacar ventaja de sus fortalezas. Un juego de Commander se disfruta más como un juego Todos contra todos de 3 a 6 jugadores, aunque también es frecuente jugarlo de uno contra uno. Averigua más sobre este formato construido por jugadores en MTGCommander.net.

PLANECHASE

La variante Planechase incorpora un mazo de cartas de plano sobredimensionadas a tus batallas de varios jugadores por el Multiverso. Los planos tienen habilidades que alteran las reglas de juego. Si no te gusta tu entorno actual, puedes intentar caminar por los planos lanzando el dado planar, pero ¡prepárate para algún resultado caótico!

ARCHENEMY

En Archenemy un jugador comienza con 40 vidas y un mazo adicional de cartas de planes sobredimensionadas. Ese jugador es conocido como el archienemigo. Los otros jugadores juegan como un equipo e intentan derrotar al archienemigo.

CONSEJOS

En un juego de varios jugadores, la primera vez que un jugador hace un mulligan, roba una nueva mano de siete cartas en lugar de seis. Los siguientes son de una carta menos como siempre.

En un juego de Gigante de dos cabezas, el equipo que juega primero se salta el paso de robar de su primer turno. En todos los otros juegos de varios jugadores, ningún jugador se salta el paso de robar de su primer turno.

Aprende más sobre estos y otros formatos de **Magic** en Wizards.com/MagicFormats.

SECCIÓN 5: GLOSARIO

1, 2, 3, ETCÉTERA, ✖

Uno de estos símbolos de maná genérico en un coste significa “esta cantidad de cualquier tipo de maná”. Por ejemplo, 2 en un coste significa que puedes pagar dos manás de cualquier tipo, como ser 2 y 2, o 2 y 2, o 2 y un maná incoloro, etcétera. (Si hay una ✖ en un coste, podrás elegir cuánto vale la X.)

Estos símbolos también se encuentran en algunas habilidades que producen maná, como “Agrega 1 a tu reserva de maná”. En este contexto, 1 significa “un maná incoloro”. No puedes usar maná incoloro para pagar costes de maná de color.

✧ (MANÁ BLANCO)

Es un maná blanco. Girar una llanura produce ✧. Una carta con ✧ en su coste de maná es blanca.

♠ (MANÁ AZUL)

Es un maná azul. Girar una isla produce ♠. Una carta con ♠ en su coste de maná es azul.

♣ (MANÁ NEGRO)

Es un maná negro. Girar un pantano produce ♣. Una carta con ♣ en su coste de maná es negra.

♥ (MANÁ ROJO)

Es un maná rojo. Girar una montaña produce ♥. Una carta con ♥ en su coste de maná es roja.

♣ (MANÁ VERDE)

Es un maná verde. Girar un bosque produce ♣. Una carta con ♣ en su coste de maná es verde.

⌛ (GIRAR)

Este símbolo significa “gira esta carta” (se pone de lado para mostrar que ya fue usada). Aparece en costes de activación. No puedes pagar el coste de ⌛ si la carta ya está girada. Recuerda también que no puedes pagar los costes de ⌛ de una criatura hasta que la criatura comience tu turno bajo tu control en el campo de batalla.



*, ✧, ♠, ETCÉTERA

Los símbolos de maná híbrido representan un coste que puede pagarse con cualquiera de dos colores. Por ejemplo, un coste representado por el símbolo ✧ puede pagarse con un maná blanco o un maná azul. Es un símbolo de maná tanto blanco como azul, y una carta con un símbolo ✧ en su coste de maná es tanto blanca como azul.

★/★

En vez de números, algunas criaturas tienen asteriscos en su fuerza y resistencia. Esto significa que la fuerza y resistencia de la criatura se determinan por una habilidad que tiene en lugar de ser números fijos. Por ejemplo, la Pesadilla tiene una habilidad que dice “Tanto la fuerza como la resistencia de la Pesadilla son iguales al número de pantanos que controles”. Si controlas cuatro pantanos cuando la Pesadilla entra al campo de batalla, será 4/4. Si más adelante juegas más pantanos, se hará aún más grande.

ACTIVAR

Activas una habilidad activada poniéndola en la pila. Activas una habilidad de la misma manera que lanzas un hechizo: anúnciala, elige sus objetivos y paga su coste de activación. Ver “Habilidades activadas” en la página 12.

ALCANCE

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Una criatura con alcance puede bloquear una criatura con la habilidad de volar. No obstante, una criatura con alcance puede ser bloqueada por cualquier tipo de criatura.

ANTIMALEFICIO

Una habilidad de palabra clave que hay en algunos permanentes. Un permanente con antimaleficio no puede ser objetivo de hechizos o habilidades controladas por un oponente. El jugador que controla el permanente con antimaleficio sigue pudiendo elegirlo como objetivo de sus hechizos y habilidades.

ARCHENEMY

Es una variante para varios jugadores uno-contra-varios que incluye cartas de planes sobredimensionadas.

ARROLLA

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Arrollar es una habilidad que le permite a una criatura hacer el daño que sobra al jugador o planeswalker al que está atacando incluso si es bloqueada. Cuando una criatura que tiene la habilidad de arrollar es bloqueada, tienes que hacer el suficiente

daño de combate a las criaturas que la bloquean para destruir todas esas criaturas. Pero si a cada criatura bloqueadora se le asigna un daño al menos igual a su resistencia, entonces puedes asignar cualquier parte del daño sobrante de la criatura atacante al jugador o planeswalker al que está atacando.

ARTEFACTO

Un tipo de carta. Ver “Artefacto” en la página 6.

ATACAR

Es la forma en que tus criaturas hacen daño a tu oponente. Durante tu fase de combate, decides cuáles de tus criaturas enderezadas atacarán, y a qué jugador o planeswalker atacarán, y luego lo hacen todas juntas. Atacar gira las criaturas. Las criaturas sólo pueden atacar a jugadores o planeswalkers, no a otras criaturas. Tu oponente tiene una oportunidad de bloquear a tus criaturas atacantes con sus propias criaturas. Ver “Atacar y bloquear” en la página 13.

AURA

Es un tipo especial de encantamiento que puede ser anexo a un permanente (o a veces a un jugador). Cada aura tiene la palabra clave “encantar” seguida de aquello a lo que puede anexarse: “encantar criatura”, “encantar tierra”, etcétera. Cuando lanzas una aura, eliges el tipo correcto de permanente para hacer objetivo. Cuando el aura se resuelve, se pone en el campo de batalla anexada a ese permanente (ya no lo está haciendo objetivo). Si un aura está en algún momento anexada a algo que no corresponde con su habilidad de encantar, o no está anexada a algo, es puesta en el cementerio de su propietario.

BARAJAR

Es poner al azar el orden de las cartas que hay en tu mazo. Al comienzo de cada juego de **Magic**, tienes que barajar tu mazo. Algunas cartas te dirán que barajes tu mazo como parte de su efecto (usualmente porque la carta te permite buscar en tu biblioteca).

BIBLIOTECA

Una zona del juego. Ver “Biblioteca” en la página 8.

BLOQUEAR

Para evitar que una criatura atacante te dañe a ti o a uno de tus planeswalkers puedes hacer que en su lugar luche con una de tus criaturas. Después de que tu oponente ataque con una o más criaturas, puedes hacer que cualquier cantidad de tus criaturas enderezadas bloqueen. Cada una puede bloquear una criatura atacante. Puedes hacer que dos o más de tus criaturas enderezadas se unan y bloqueen a una sola criatura atacante. Si se bloquea a una criatura atacante, hará su daño de combate a la criatura que la bloquea en lugar de al jugador o planeswalker

al que estaba atacando. Bloquear es opcional. Ver “Atacar y bloquear” en la página 13.



BOOSTER DRAFT

Ver “Formatos Limitados” en la página 19.

CAMPO DE BATALLA

Una zona del juego. Ver “Campo de batalla” en la página 8.

CARTA MULTICOLOR

Es una carta que tiene más de un color en su coste de maná. Por ejemplo, una carta con un coste de maná de 2   es negra y roja. La mayoría de las cartas multicolores tienen un fondo dorado.

CEMENTERIO

Una zona del juego. Ver “Cementerio” en la página 8.

COLOR

Los cinco colores de **Magic** son: blanco, azul, negro, rojo y verde. Si un hechizo o una habilidad dice que elijas un color, debes elegir uno de esos cinco. El coste de maná determina el color de una carta. Por ejemplo, una carta que cueste 1  es azul y una carta que cueste   es tanto roja como blanca. Las cartas sin maná de color en su coste de maná, como la mayoría de los artefactos, son incoloras. (Incoloro no es un color.) Las tierras también son incoloras.

Algunos efectos pueden cambiar el color de un permanente o hechizo. Por ejemplo: “La criatura objetivo es azul hasta el final del turno”. El nuevo color reemplaza los colores previos, a menos que la habilidad diga lo contrario.

COMBATE

Combate significa atacar, bloquear... en definitiva, todo lo que sucede durante la fase de combate.

COMMANDER

Es una variante casual en la cual el mazo de cada jugador es liderado por una criatura legendaria.

CONCEDER

Es dejar de jugar y darle la victoria a tu oponente. Puedes conceder un juego en cualquier momento (generalmente cuando te das cuenta de que no podrás evitar perder). Cuando concedes, pierdes el juego.



CONJURO

Un tipo de carta. Ver “Conjuro” en la página 5.

CONSTRUIDO

Un grupo de formatos de juego que usa mazos contruidos de antemano. Un mazo Construido debe tener al menos 60 cartas, y no puede tener más de cuatro copias de una misma carta (excepto las tierras básicas). Estándar es el formato Construido más popular.

CONTADOR SOBRE UN PERMANENTE

Algunos hechizos y habilidades te dirán que pongas un contador sobre un permanente. El contador señala un cambio en el permanente y dura mientras está en el campo de batalla. Un contador normalmente cambia la fuerza y resistencia de una criatura o registra la lealtad actual de un planeswalker. Como contadores puedes usar cualquier cosa: cuentas de vidrio, dados, lo que sea.

CONTRARRESTAR UN HECHIZO O HABILIDAD

Es anular un hechizo o habilidad para que no surta efecto. Si un hechizo es contrarrestado, es removido de la pila y puesto en el cementerio de su propietario. Una vez que un hechizo o habilidad empieza a resolverse, es muy tarde para contrarrestarlo. Las tierras no son hechizos, así que no pueden ser contrarrestadas.

CONTROL

Controlas los hechizos que lanzas y los permanentes que han entrado al campo de batalla bajo tu mando. También controlas las habilidades que son de permanentes que controlas.

Sólo puedes decidir sobre las cosas que controlas. Si controlas un permanente, sólo tú puedes activar sus habilidades. Incluso si pones un aura sobre la criatura de tu oponente, tú controlarás ese aura y sus habilidades.

Algunos hechizos y habilidades te permiten ganar el control de un permanente. Esto significa, en la mayoría de los casos, que la carta pasará del lado de tu oponente al tuyo. Para las auras y los equipos anexados a otras cartas, el controlador cambia pero no se mueve.

CONTROLADOR

El controlador de un hechizo es el jugador que lo lanzó. El controlador de una habilidad activada es el jugador que la activó. El controlador de un permanente es el jugador que lo lanzó, a menos que un hechizo o habilidad cambie quién lo controla. El controlador de una habilidad disparada es el jugador que controlaba la fuente de la habilidad cuando se disparó.

COSTE

Un coste es algo que debes pagar para tomar otra acción. Debes pagar un coste para lanzar un hechizo o activar una habilidad activada. A veces un hechizo o habilidad te pide que pagues un coste cuando se resuelve. Sólo es posible pagar un coste completo. Por ejemplo, si el coste de una habilidad activada (la parte antes del “;”) te dice que descartes una carta y no tienes cartas en tu mano, no puedes ni siquiera intentar pagarla.



COSTE ADICIONAL

Algunos hechizos te dicen que tienen un coste adicional. Para lanzar un hechizo, debes pagar tanto el coste de maná que está en la esquina superior derecha de la carta como su coste adicional.

COSTE DE MANÁ

Ver “Partes de una carta” en la página 5. Ver también en el glosario “Coste de maná convertido”.

COSTE DE MANÁ CONVERTIDO

Es la cantidad total de maná que hay en un coste de maná, sin importar el color. Por ejemplo, una carta con un coste de maná de  tiene un coste de maná convertido de 5. Una carta con un coste de maná de  tiene un coste de maná convertido de 2.

CRIAURA

Un tipo de carta. Ver “Criatura” en la página 6.

CRIAURA ARTEFACTO

Esto es tanto una criatura como un artefacto. Ver “Criatura” en la página 6.

CRIAURA ATACANTE

Es la criatura que está atacando. Una criatura está atacando desde el momento en que es declarada como atacante hasta que termina la fase de combate, a menos que sea de alguna manera removida del combate. No existe una criatura atacante fuera de la fase de combate.

CRIAURA BLOQUEADA

Es una criatura atacante que ha sido bloqueada al menos por una criatura. Cuando se bloquea una criatura, permanece así el resto de la fase de combate, incluso si todas las criaturas que la bloquean salen del combate. En otras palabras, una vez que se bloquea una criatura, no hay manera de que haga daño al jugador o planeswalker al que está atacando (a menos que la criatura atacante tenga la habilidad de arrollar). No existe una criatura bloqueada fuera de la fase de combate.

CRIAURA BLOQUEADORA

Es una criatura asignada a bloquear a una criatura atacante. Cuando se bloquea una criatura atacante, hará su daño de combate a la bloqueadora en vez de al jugador o planeswalker

al que está atacando. Una vez que una criatura bloquea, sigue siendo una criatura bloqueadora por el resto de la fase de combate, incluso si la criatura a la que está bloqueando deja el combate. No existe una criatura bloqueadora fuera de la fase de combate.

CRUZA BOSQUES

Es una clase de cruzar tierras. Ver en el glosario “Cruzar tierras”.

CRUZA ISLAS

Es una clase de cruzar tierras. Ver en el glosario “Cruzar tierras”.

CRUZA MONTAÑAS

Es una clase de cruzar tierras. Ver en el glosario “Cruzar tierras”.

CRUZA PANTANOS

Es una clase de cruzar tierras. Ver en el glosario “Cruzar tierras”.

CRUZAR TIERRAS

Cruzar tierras es el nombre que se da a un grupo de habilidades de palabra clave entre las que se incluyen cruzar llanuras, cruzar islas, cruzar pantanos, cruzar montañas y cruzar bosques. Una criatura que tiene la habilidad de cruzar una tierra es imbloqueable si el jugador defensor controla al menos una tierra del tipo especificado.

DAÑA DOS VECES

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Las criaturas con la habilidad de dañar dos veces hacen su daño de combate dos veces. Cuando llegas al paso de daño de combate, fíjate si alguna de las criaturas atacantes o bloqueadoras tiene la habilidad de dañar primero o dañar dos veces. Si la tienen, se crea un paso adicional de daño de combate sólo para ellas. Sólo las criaturas con dañar primero o dañar dos veces hacen daño de combate en este paso. Después de eso está el paso de daño de combate normal. Todo el resto de las criaturas atacantes y bloqueadoras, así como las que tienen dañar dos veces, harán daño de combate durante este segundo paso.

DAÑA PRIMERO

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Las criaturas que tienen la habilidad de dañar primero hacen su daño de combate antes que las criaturas que no la tienen. Cuando llegas al paso de daño de combate, fíjate si alguna de las criaturas atacantes o bloqueadoras tiene la habilidad de dañar primero o dañar dos veces. Si la tienen, se crea un paso adicional de daño de combate sólo para ellas. Sólo las criaturas con dañar primero o dañar dos veces hacen daño de combate en este paso. Después de eso está el paso de daño de combate normal. Todo el resto de las criaturas atacantes y bloqueadoras, así como las que tienen dañar dos veces, harán daño de combate durante este segundo paso.

DAÑO

Esto es lo que baja el total de vidas de un jugador, baja la lealtad de un planeswalker y destruye criaturas. Las criaturas atacantes y bloqueadoras hacen daño igual a su fuerza. Algunos hechizos y habilidades también pueden hacer daño. El daño sólo se le hace a las criaturas, planeswalkers o jugadores. Si el daño que se hace a una criatura en un turno es igual o mayor que su resistencia, se destruye. Si un planeswalker recibe daño, remuévelo esa misma cantidad de contadores de lealtad. Si se le hace daño a un jugador, se le resta del total de vidas.

Hacer daño es distinto de perder una vida. Por ejemplo, el Favor oscuro es un aura con la desventaja “Cuando el Favor oscuro entre al campo de batalla, pierdes 1 vida”. Esa pérdida de vida no es daño, así que no puede prevenirse.

DAÑO DE COMBATE

Es el daño hecho por criaturas por atacar y bloquear. Una criatura hace un daño de combate igual a su fuerza. Este daño se hace durante el paso de daño de combate. Cualquier otro tipo de daño no cuenta como daño de combate, incluso si es hecho como resultado de una habilidad de una criatura durante el combate.

DEFENSOR

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Las criaturas con la habilidad de defensor no pueden atacar.

DEJA EL CAMPO DE BATALLA

Un permanente deja el campo de batalla cuando se mueve de la zona del campo de batalla a cualquier otra zona. Puede regresar a la mano de un jugador desde el campo de batalla, o ir a un cementerio desde el campo de batalla, o ir a otra zona. Si una carta deja el campo de batalla y luego regresa al campo de batalla, es una carta nueva. Es decir, no “recuerda” nada de lo que pasó la última vez que estuvo en el campo de batalla.

DESCARTAR

Es tomar una carta de tu mano y ponerla en tu cementerio. Si un hechizo o una habilidad te obliga a descartarte, podrás elegir qué cartas descartar, a menos que el hechizo o la habilidad diga que otro jugador las elige o que debes descartarlas “al azar”.

Si tienes más de siete cartas en la mano durante tu propio paso de limpieza, tienes que descartar hasta tener siete.

DESTELLO

Es una habilidad de palabra clave que puedes encontrar en criaturas, artefactos y encantamientos. Un hechizo con destello puede ser lanzado en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.

DESTRUIR

Es mover un permanente del campo de batalla al cementerio de su propietario. Las criaturas son destruidas cuando reciben una cantidad de daño igual o mayor que su resistencia. Además, muchos hechizos y habilidades pueden destruir permanentes (sin hacerles daño).

A veces los permanentes van al cementerio sin ser destruidos. Si un permanente es sacrificado, no es “destruido”, pero va al cementerio de su propietario. Lo mismo vale si la resistencia de una criatura es reducida a 0 o menos, si dos permanentes legendarios con el mismo nombre y controlados por el mismo jugador están en el campo de batalla, si dos planeswalkers con el mismo subtipo y controlados por el mismo jugador están en el campo de batalla, o si un aura está en el campo de batalla, pero no está encantando lo descrito en su habilidad de “encantar”.

EFFECTO

Es lo que hace un hechizo o una habilidad cuando se resuelve. Hay varios tipos de efectos: efectos que no se repiten, efectos continuos, efectos de prevención y efectos de reemplazo. Puedes buscarlos todos en este glosario.

EFFECTO CONTINUO

Es un efecto que tiene cierta duración. Son distintos de los efectos que no se repiten, que suceden una vez y no tienen una duración. Puedes saber cuánto durará un efecto continuo al leer el hechizo o la habilidad de donde procede. Por ejemplo, puede decir “hasta el final del turno”. Si el efecto continuo viene de una habilidad estática, dura mientras el permanente con la habilidad permanezca en el campo de batalla.

EFFECTO DE PREVENCIÓN

Es un efecto que evita que se haga daño. Un efecto de prevención funciona como un escudo. Si se va a hacer daño pero hay un escudo de prevención, algo o todo el daño se previene. Un efecto de prevención puede prevenir todo el daño de una fuente o una cierta cantidad de daño.

Por ejemplo, la Niebla dice: “Prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer este turno”. Puedes lanzar la Niebla mucho antes del combate, y su efecto permanecerá esperando todo el turno. Luego, si las criaturas intentan hacer daño de combate durante ese turno, la Niebla lo previene.

Los efectos de prevención pueden prevenir el daño que se va a hacer a criaturas, jugadores o ambos. Si un efecto de prevención puede prevenir daño de varias fuentes al mismo tiempo, el jugador que recibirá ese daño o que controla a la criatura que recibirá ese daño elige de qué fuente prevenir ese daño.

EFFECTO DE REEMPLAZO

Es un tipo de efecto que espera que suceda un evento determinado y lo reemplaza con uno diferente. Los efectos de reemplazo tienen la frase “en vez de eso” en ellos. Por ejemplo, el Coloso de acero oscuro dice, en parte, “Si el Coloso de acero oscuro fuera a ser puesto en un cementerio desde cualquier lugar, en vez de eso, muestra al Coloso de acero oscuro y barájalo en la biblioteca de su propietario”. El efecto reemplaza la acción de poner al Coloso de acero oscuro en el cementerio con la acción de barajarlo en la biblioteca de su propietario. El Coloso de acero oscuro nunca toca el cementerio.

EFFECTO QUE NO SE REPITE

Un efecto que se aplica una vez en el juego y luego termina. Por ejemplo, Adivinación dice: “Roba dos cartas”. Cuando se resuelve, su efecto termina. Los efectos que no se repiten difieren de los efectos continuos, que son los que duran un cierto periodo de tiempo.

ELIGE UNO:

Cuando veas la frase “Elige uno:” en una carta, tienes que elegir una de las opciones que haya en la carta cuando vayas a lanzarla. Elige bien, porque si te arrepientes no podrás cambiar de opinión y elegir otra cosa.

EMBLEMA

Algunas habilidades de planeswalkers crean un emblema que deja un efecto duradero en el juego. Una vez que se crea un emblema, no puede ser destruido y sus habilidades se aplican hasta que termine el juego.

EMPATAR UN JUEGO

Es terminar un juego sin un ganador. Por ejemplo, si un hechizo como Terremoto hace suficiente daño a ambos jugadores para que lleguen a 0 vidas o menos al mismo tiempo, el juego es un empate.

ENCANTAR

Es una habilidad de palabra clave en todas las auras. Está normalmente seguida de una descripción de un permanente (por ejemplo “encantar criatura” o “encantar tierra”), que te dice a qué tipo de permanente se puede anexar el aura. Cuando lanzas un aura, debes hacer objetivo ese tipo de permanente. Del mismo modo, auras con “encantar jugador” o “encantar oponente” hacen objetivo a un jugador cuando las lanzas. Si un aura está en algún momento anexada a algo que no corresponde con su habilidad de encantar, es puesta en el cementerio de su propietario.

ENCANTADO, ENCANTADA



Cuando la habilidad de un aura dice “criatura encantada” (o “artefacto encantado”, “tierra encantada”, etcétera), significa “la criatura que tiene anexada el aura”. Por ejemplo, la Marca del vampiro tiene una habilidad que dice “La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de vínculo vital”. Sólo la criatura a la cual está anexada la Marca del vampiro obtiene la bonificación, y el controlador de esa criatura ganará vidas de su habilidad de vínculo vital.

ENCANTAMIENTO

Un tipo de carta. Ver “Encantamiento” en la página 6.

ENDEREZAR

Es poner derecha una carta girada para que esté lista para usarse nuevamente. Ver “Girar” en la página 9.

ENTRE AL CAMPO DE BATALLA

Cuando un hechizo de artefacto, criatura, encantamiento o planeswalker se resuelve, entra al campo de batalla como un permanente. Las tierras también entran al campo de batalla como permanentes.

Muchas habilidades disparadas comienzan con “Cuando [este permanente] entre al campo de batalla, . . .” Cuando un permanente con una habilidad como ésta entra al campo de batalla, su habilidad se dispara de inmediato. Algunas habilidades también se disparan cuando cierto tipo de permanente entra al campo de batalla.

Algunas cartas dicen que entran al campo de batalla giradas. Esas cartas no entran al campo de batalla y se giran; ya están giradas cuando son puestas en el campo de batalla. Del mismo modo, las criaturas que “entran al campo de batalla con [cierta cantidad de] contadores +1/+1” o cuya fuerza o resistencia será modificada por un efecto continuo, no entran al campo de batalla y cambian de tamaño.

EN VEZ DE ESO

Cuando veas esta expresión, sabrás que el hechizo o la habilidad produce un efecto de reemplazo. Ver en el glosario “Efecto de reemplazo”.

EQUIPAR

Una habilidad de palabra clave que hay en equipos. Te dice cuánto cuesta anexar el equipo a una de tus criaturas. No importa si el equipo está desanexado o anexado a otra criatura. Puedes activar esta habilidad sólo durante tu fase principal,

cuando no haya hechizos o habilidades en la pila. La habilidad de equipar hace objetivo a la criatura a la que estás moviendo el equipo.

EQUIPO

Un tipo de artefacto que representa un arma, armadura u otro objeto que tus criaturas pueden usar. Cuando lanzas un hechizo de Equipo, entra al campo de batalla como cualquier otro artefacto. Una vez que está en el campo de batalla, puedes pagar el coste de equipar en cualquier momento en que pudieras lanzar un conjuro para anexarlo a una criatura que controlas. Puedes hacer esto incluso si el equipo está anexado a otra criatura. Una vez que está anexado a una criatura, el equipo tiene algún efecto sobre ella. Si la criatura equipada deja el campo de batalla, el equipo “cae” y permanece en el campo de batalla, a la espera de que lo anexes a otra criatura.

ESTÁNDAR

Es el formato Construido más popular. Se usan solo las colecciones más recientes que ofrece el juego. El bloque actual, el bloque lanzado el mes de octubre anterior, y las colecciones básicas más recientes son legales para jugar en un mazo Estándar. Visita Wizards.com/MagicFormats para obtener más información.

EXILIO

Una zona del juego. El exilio es básicamente un área para mantener cartas. Si un hechizo o habilidad exilia una carta, esa carta es movida a la zona de exilio desde donde sea que esté. Ver “Exiliar” en la página 8.

FASE

Una de las partes principales de un turno. Hay cinco: fase inicial, primera fase principal, fase de combate, segunda fase principal y fase de finalización. Algunas fases se dividen en pasos. Si un jugador tiene maná sobrante cuando termina una fase o paso, ese maná se pierde. Ver “Partes del turno” en la página 17.

FASE DE COMBATE

Ver “Partes del turno” en la página 17.

FASE PRINCIPAL

Ver “Partes del turno” en la página 17.

FICHA

Algunos instantáneos, conjuros y habilidades pueden crear criaturas que se representan mediante fichas. Puedes usar cualquier cosa como ficha, siempre que se pueda girar claramente.

Las fichas se consideran criaturas en todo aspecto, y son afectadas por todas las reglas, hechizos y habilidades que afectan criaturas. Sin embargo, si una de tus fichas de criatura deja el

campo de batalla, se mueve a la nueva zona (como el cementerio) y luego inmediatamente se desvanece del juego.

FUENTE

De donde viene el daño o una habilidad. Una vez que una habilidad fue a la pila, remover su fuente no evita que la habilidad se resuelva.

FUERZA

Es el número que está a la izquierda de la diagonal en la esquina inferior derecha de las cartas de criatura. Una criatura hace un daño de combate igual a su fuerza. Una criatura con fuerza igual o menor que 0 no hace daño en combate.

GANAR EL JUEGO

Ganas el juego cuando sucede alguna de las siguientes cosas:

- El total de vidas de tu oponente es reducido a 0 o menos.
- Tu oponente tiene que robar una carta y su biblioteca está vacía.
- Tu oponente tiene 10 o más contadores de veneno. (Ninguna carta de la colección básica *Magic 2014* puede darle a un jugador contadores de veneno.)
- Un hechizo o habilidad dice que ganas el juego o que tu oponente pierde el juego.
- Tu oponente concede.

Si ambos jugadores fueran a perder el juego en el mismo momento, el juego es un empate, no gana nadie.

Distintas variantes de varios jugadores pueden modificar las condiciones para ganar el juego.

GIGANTE DE DOS CABEZAS

Ver “Variantes para varios jugadores” en la página 20.

GIRAR

Es poner una carta de lado. Ver “Girar” en la página 9.

HABILIDAD

Cualquier texto en un permanente (excepto el texto recordatorio y el texto de ambientación) te indica las habilidades del permanente. Hay tres tipos de habilidades que puede tener un permanente: habilidades activadas, habilidades estáticas y habilidades disparadas. A menos que digan lo contrario, las habilidades “funcionan” sólo mientras el permanente está en el campo de batalla. Una vez que se dispara una habilidad disparada o se activa una habilidad activada, se resolverá a menos que sea contrarrestada; no importa qué pasa con la fuente de la habilidad una vez que la habilidad va a la pila. Ver “Habilidades activadas” en la página 12.

HABILIDAD ACTIVADA

Uno de los tres tipos de habilidades que puede tener un permanente. Una habilidad activada siempre está escrita como “coste: efecto”. Ver “Habilidades” en la página 12.

HABILIDAD DISPARADA

Uno de los tres tipos de habilidades que puede tener un permanente. Ver “Habilidades disparadas” en la página 12.

HABILIDAD ESTÁTICA

Uno de los tres tipos de habilidades que puede tener un permanente. Ver “Habilidades estáticas” en la página 12.

HABILIDAD DE EVASIÓN

Es un sobrenombre para cualquier habilidad que haga que la criatura sea más difícil de bloquear. Volar es la habilidad de evasión más común.

HABILIDAD DE MANÁ

Es una habilidad que añade maná a tu reserva. Las habilidades de maná pueden ser activadas o disparadas. Una habilidad de maná no va a la pila cuando la activas o se dispara; simplemente obtienes el maná inmediatamente.

HECHIZO

Todos los tipos de cartas, excepto las tierras, son hechizos cuando los lanzas. Por ejemplo, el Ángel de Serra es una carta de criatura. Mientras lo lanzas es un hechizo de criatura y cuando se resuelve se convierte en una criatura.

INCOLORO

Las tierras y la mayoría de los artefactos son incoloros. Incoloro no es un color. Por eso, cuando tengas que elegir un color no puedes elegir incoloro.

INDESTRUCTIBLE

Un permanente indestructible no puede ser destruido por daño o por efectos que digan “destruye”. No obstante, puede ir al cementerio por otras razones. Ver en el glosario “Destruir”

INSTANTÁNEO

Un tipo de carta. Ver “Instantáneo” en la página 6.

INTIMIDAR

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Una criatura con la habilidad de intimidar no puede ser bloqueada excepto por criaturas que compartan un color con ella y/o criaturas artefacto. Por ejemplo, una criatura roja con intimidar puede ser bloqueada por una criatura roja, por una criatura roja y verde o por cualquier criatura artefacto. Intimidar sólo es importante al atacar.

JUEGO DE VARIOS JUGADORES

Un juego de *Magic* que comienza con más de dos jugadores. Ver “Variantes para varios jugadores” en la página 20.

JUGADOR

Tu oponente o tú. Si un hechizo o una habilidad te permite elegir un jugador, puedes elegirte a ti mismo. No puedes elegirte a ti mismo si dice “oponente”. Si estás jugando un juego de varios jugadores (un juego con más de dos jugadores), todos en el juego son jugadores, incluyendo tus compañeros de equipo.

JUGADOR ACTIVO

Es el jugador que tiene el turno. El jugador activo siempre tiene oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades primero.

JUGADOR DEFENSOR

El jugador que está siendo atacado (o cuyo planeswalker está siendo atacado) durante la fase de combate.

JUGAR

Juegas una tierra poniéndola en el campo de batalla de tu mano. Sólo puedes jugar una tierra una vez por turno durante una de tus fases principales cuando no haya nada en la pila. Las tierras no van a la pila cuando las juegas.

Algunos efectos te indican que juegues una carta. Eso significa jugar una tierra o lanzar un hechizo, dependiendo del tipo de la carta.

LANZAR

Lanzas un hechizo poniéndolo en la pila. Se pueden lanzar distintos tipos de hechizos en distintos momentos, pero los pasos que sigues para lanzarlos siempre son los mismos: anunciarlo, elegir sus objetivos (y hacer otras elecciones en ese momento) y pagar su coste. Ver “Hechizos” en la página 10.

LEALTAD



Lealtad es una característica que sólo tienen los planeswalkers. Cada carta de planeswalker tiene un número de lealtad impreso en su esquina inferior derecha: ésa es la cantidad de contadores de lealtad que obtiene mientras entra al campo de batalla. El coste de activar una de las habilidades activadas del planeswalker es ponerle o quitarle contadores de lealtad. Cada punto de daño hecho a un planeswalker hace que

se le quite un contador de lealtad. Si un planeswalker no tiene contadores de lealtad sobre él, va al cementerio de su propietario. Ver también “Planeswalker” en la página 7.

LEGENDARIO

Legendario es un supertipo, así que lo encontrarás en la línea de tipo junto al tipo de carta. Si un jugador controla dos o más

permanentes legendarios con el mismo nombre, ese jugador elige uno de ellos para que permanezca en el campo de batalla y los demás se ponen en el cementerio de su propietario. (Jugadores diferentes pueden controlar a permanentes legendarios con el mismo nombre). Esto se conoce como la “regla de leyendas”.

LIMITADO

Un grupo de formatos de juego en los que se usan cartas de sobres que abres justo antes de jugar. Ver “Formatos Limitados” en la página 19.

LÍNEA DE TIPO

Ver “Partes de una carta” en la página 5.

LUCHAR

Algunos efectos hacen que una criatura luche con otra. Cuando dos criaturas luchan, cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.

MANÁ

Es la energía mágica que usas para pagar los hechizos y algunas habilidades. La mayoría del maná se obtiene al girar tierras. Hay cinco colores de maná: ♠ (blanco), ♠ (azul), ♠ (negro), ♠ (rojo) y ♠ (verde). También hay maná incoloro.

MANO

Una zona del juego. Ver “Mano” en la página 8.

MAZO

Un mazo está formado por, al menos, 60 cartas bien barajadas de tu elección. (Los formatos limitados en los cuales los jugadores construyen el mazo como parte del evento permiten mazos de 40 cartas.) Para jugar a **Magic**, debes tener tu propio mazo. Una vez que comienza el juego, tu mazo se convierte en tu biblioteca.

MAZO CERRADO

Ver “Formatos Limitados” en la página 19.

MODERN

Es un formato Construido que está ganando popularidad. El formato Modern usa colecciones básicas y bloques desde la *Octava edición* y *Mirrodin* hasta el momento actual. Visita Wizards.com/MagicFormats para obtener más información.

MORIR

“Morir” (o su conjugación) es otra manera de decir que una criatura “es puesta en un cementerio desde el campo de batalla”.

MOSTRAR

Cuando muestras una carta, tienes que enseñársela a todos los jugadores.

MULLIGAN

Al comienzo de un juego de **Magic**, robas las primeras siete

cartas de tu biblioteca. Si no te gusta esa mano de cartas por cualquier razón, puedes hacer mulligan. Para hacer mulligan, baraja las cartas de tu mano con las de tu biblioteca y roba una nueva mano, pero esta vez con una carta menos. Puedes hacer mulligan cuantas veces quieras, pero cada vez robas una carta menos. Cuando ambos jugadores estén satisfechos con sus manos iniciales, empieza la partida.

NO BLOQUEADA

Una criatura está no bloqueada sólo si está atacando y el jugador defensor ha decidido no bloquearla.

NOMBRE

Ver “Partes de una carta” en la página 5.

Cuando el nombre de una carta aparece en su recuadro de texto, se está refiriendo a sí misma, no a otras cartas con el mismo nombre.

OBJETIVO

Una palabra usada en hechizos y habilidades. Ver “Objetivo” en la página 10.

OPONENTE

Es la persona contra la que juegas. Si una carta dice “un oponente”, se refiere al oponente del controlador de esa carta.

PACK DE INICIO

Un pack que incluye un mazo listo para jugar presentando cartas de una colección particular, así como un sobre adicional de 15 cartas. Puedes jugar los mazos del pack de inicio en cuanto los sacas de la caja. La colección básica *Magic 2014* tiene cinco packs de inicio. Cuando estás empezando a jugar, modificar el mazo de un pack de inicio de **Magic** es una buena manera de empezar a diseñar tus propios mazos. Encuentra tiendas que vendan cartas de **Magic** en Wizards.com/Locator.

PAGAR VIDA

A veces, un hechizo o una habilidad te pedirá que pagues una vida como parte de su coste. Para pagar vida, resta esa cantidad de tu total de vidas. No puedes pagar más vidas de las que tienes. Pagar vida no es recibir daño, así que no puede prevenirse.

PARTIDA

Una serie de juegos contra el mismo oponente. La mayoría de las partidas son al mejor de tres juegos, así que el que gane dos veces gana la partida. El perdedor del primer juego decide quién comienza en el segundo, etcétera.

PASO

Cada fase excepto la fase principal está dividida en pasos. En cada paso se produce un acontecimiento determinado. Por ejemplo, durante tu paso de enderezar, enderezas tus

permanentes. Si un jugador tiene maná sobrante cuando termina una fase o paso, ese maná se pierde. Ver “Partes del turno” en la página 17.

PASO DE DAÑO DE COMBATE

Ver “Partes del turno” en la página 17.

PASO DE DECLARAR ATACANTES

Ver “Partes del turno” en la página 17.

PASO DE DECLARAR BLOQUEADORAS

Ver “Partes del turno” en la página 17.

PASO DE ENDEREZAR

Ver “Partes del turno” en la página 17.

PASO DE FINAL DEL COMBATE.

Ver “Partes del turno” en la página 17.

PASO DE MANTENIMIENTO

Ver “Partes del turno” en la página 17.

PASO DE ROBAR

Ver “Partes del turno” en la página 17.

PASO FINAL

Ver “Partes del turno” en la página 17.

PERDER VIDA

Todo el daño que recibes te hace perder vida, que se resta de tu total de vidas. Además, algunos hechizos y habilidades dicen que te hacen perder vida. Perder vida no es recibir daño, así que no puede prevenirse.

PERMANENTE

Una carta o ficha de criatura en el campo de batalla. Los permanentes pueden ser artefactos, criaturas, encantamientos, planeswalkers o tierras. Un permanente en el campo de batalla se queda ahí hasta que se destruya, se sacrifique o se remueva del juego. No puedes remover un permanente del campo de batalla de forma arbitraria, aunque lo controles. Si un permanente deja el campo de batalla y luego vuelve a entrar al campo de batalla, se lo trata como una carta nueva. No “recuerda” nada de lo que pasó la última vez que estuvo en el campo de batalla.

A menos que digan lo contrario, los hechizos y las habilidades sólo afectan a los permanentes. Por ejemplo, Anular invocación dice “Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario”. Debes hacer objetivo a una criatura en el campo de batalla, no a una carta de criatura en el cementerio o algún otro lado.

PILA

Una zona del juego. Ver “La pila” en la página 8.

PLANECHASE

Es una variante para varios jugadores que utiliza cartas de plano sobredimensionadas.

PLANESWALKER

Un tipo de carta. Ver “Planeswalker” en la página 7.

PONER EN EL CAMPO DE BATALLA

Es mover una carta o ficha a la zona del campo de batalla. Cuando un hechizo o habilidad te dice que pongas algo en el campo de batalla, no es lo mismo que lanzarlo. Simplemente lo pones en el campo de batalla sin pagar sus costes.

PREVENIR

Cuando veas este verbo en el texto de un hechizo o de una habilidad, sabrás que estás ante un efecto de prevención.


PRIORIDAD

Como los jugadores pueden activar habilidades y lanzar instantáneos durante el turno del otro jugador, el juego necesita un sistema para asegurar que un solo jugador pueda hacer algo en un determinado momento. La prioridad determina, en cualquier momento, qué jugador puede lanzar un hechizo o activar una habilidad activada.

El jugador activo (el jugador de quien sea el turno) obtiene la prioridad al comienzo de cada paso y cada fase principal; excepto en el paso de enderezar y en el paso de limpieza. Cuando obtienes prioridad, puedes lanzar un hechizo, activar una habilidad activada o pasar (elegir no hacer nada). Si haces algo, retienes la prioridad, así que tienes la misma elección nuevamente. Si pasas, tu oponente recibe la prioridad así que es él ahora quien tiene esa elección y así sucesivamente hasta que ambos jugadores pasen de forma consecutiva.

Cuando ambos jugadores pasan consecutivamente, si hay un hechizo o habilidad esperando en la pila, se resuelve. Luego el jugador activo obtiene prioridad nuevamente, y el sistema se repite. Cuando ambos jugadores pasan consecutivamente, si no hay un hechizo o habilidad esperando en la pila, esa parte del turno termina y comienza la siguiente.

PRISA

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Una criatura con la habilidad de prisa puede atacar tan pronto como entra bajo tu control. También puedes activar sus habilidades activadas que tengan  en el coste.

PROTECCIÓN

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Una criatura con protección siempre tendrá: “protección contra

_____”. Ese algo es contra lo cual tiene protección la criatura. Por ejemplo, podría ser protección contra rojo o protección contra trasgos. La protección hace específicamente que:

- Todo el daño que ese tipo de fuentes fueran a hacer a la criatura sea prevenido.

- La criatura no pueda ser encantada por ese tipo de auras o equipada por ese tipo de equipos.
- La criatura no pueda ser bloqueada por ese tipo de criaturas.
- La criatura no pueda ser objetivo de ese tipo de hechizos o de habilidades de ese tipo de cartas.

PROPIETARIO

Es la persona que empezó la partida con la carta en su mazo. No importa que tu oponente tenga el control de uno de tus permanentes, tú sigues siendo su propietario (si le has prestado un mazo a tu amigo, él será el “propietario” de todas las cartas del mazo durante la partida). El propietario de una ficha es el jugador que la controlaba cuando entró al campo de batalla.

“QUE NO SEA”

Cuando el texto de un hechizo o de una habilidad se refiere a “una carta que no sea tierra” o “una criatura que no sea negra”, la carta no debe ser una tierra, la criatura no debe ser negra o lo que corresponda.

RAREZA



Se refiere a la posibilidad que tienes de conseguir una determinada carta. Las cartas de **Magic** tienen cuatro niveles de rareza: común, poco común, rara y rara mítica. Cada sobre de 15 cartas tiene típicamente once cartas comunes

incluyendo una carta de tierra básica, tres cartas poco comunes y una carta rara. Algunos sobres tienen una carta rara mítica en lugar de una carta rara.

RECUADRO DE TEXTO

Ver “Partes de una carta” en la página 5.

REGENERAR

Prevenir que un permanente sea destruido más adelante en el turno. Un efecto de regeneración funciona como un escudo. Un hechizo o habilidad que dice “Regenera [un permanente]” pone un escudo de regeneración sobre ese permanente que puede ser usado en cualquier momento durante el turno. Si un permanente fuera a ser destruido y tiene un escudo de regeneración, no es destruido. En vez de eso se gira, se remueve del combate (si es

una criatura atacante o bloqueadora) y se le remueve todo el daño. Ese escudo de regeneración ya está usado. El permanente nunca deja el campo de batalla, así que cualquier aura, equipo o contadores sobre ella permanecen allí. Cualquier escudo de regeneración no usado desaparecerá durante el paso de limpieza.

Aunque un permanente con un escudo de regeneración no puede ser destruido, igual puede ir al cementerio por otras razones. Ver en el glosario “Destruir”.

REMOVER DEL COMBATE

Si un efecto remueve una criatura del combate, ya no está atacando o bloqueando. Si la criatura removida bloqueó a una criatura con anterioridad, la criatura atacante permanece bloqueada para que el daño no llegue al jugador o planeswalker que está siendo atacado. Una criatura removida del combate no hace ni recibe daño de combate.

RESERVA DE MANÁ

Es un lugar imaginario donde guardas el maná hasta que lo usas o hasta que el paso o fase actual termine.

RESISTENCIA

Es el número que está a la derecha de la diagonal en la esquina inferior derecha de las cartas de criatura. Si el daño que se hace a una criatura es igual o mayor que su resistencia en un turno, se destruye. Si la resistencia de una criatura es reducida a 0 o menos, va al cementerio de su propietario.

RESOLVER

Cuando lanzas un hechizo o activas una habilidad activada, o cuando se dispara una habilidad disparada, no sucede nada de inmediato. Tienes que ponerlo en la pila. Después de que cada jugador tiene una oportunidad de responder, se resolverá y sucederá su efecto. Si otro hechizo o habilidad lo contrarresta o si ninguno de sus objetivos es legal cuando intenta resolverse, no se resolverá (y si es un hechizo, irá al cementerio de su propietario).

RESPONDER, EN RESPUESTA

Lanzar un instantáneo o activar una habilidad activada justo después de que otro hechizo o habilidad se puso en la pila. Ver “Responder a un hechizo” en la página 10.

ROBA UNA CARTA

Es tomar la carta superior de tu biblioteca (mazo) y ponerla en tu mano. Robas una carta durante cada uno de tus turnos, al inicio de tu paso de robar. También robas si un hechizo o habilidad te permite hacerlo; esto no afecta tu robo normal del turno. Si un hechizo o habilidad te permite poner una carta de tu biblioteca en tu mano pero no usa la palabra “roba” no se cuenta como robar una carta.

SACRIFICAR

Es elegir uno de tus permanentes en el campo de batalla y ponerlo en el cementerio de su propietario. Sólo puedes sacrificar permanentes que controlas. Sacrificar un permanente es distinto de destruirlo, así que no podrás regenerarlo. Puedes sacrificar un permanente sólo si un hechizo o habilidad te lo indica, o como parte de un coste.

SIDEBOARD

Los eventos de **Magic** permiten el uso de un sideboard, un grupo de cartas adicionales que son particularmente buenas contra algunos oponentes. Después de que jugaste un juego contra un oponente, puedes hacer cambios a tu mazo usando las cartas de tu sideboard. Debes devolver tu mazo a su configuración original antes de jugar con otra persona.

En formato Construido, tu sideboard consta de un máximo de 15 cartas. Tu mazo y sideboard combinados no pueden tener más de cuatro copias de cada carta que no sea una carta de tierra básica. Tu mazo debe tener al menos 60 cartas.

En los formatos Limitados, todas las cartas que abriste que no están en tu mazo principal están en tu sideboard. Tu mazo debe tener al menos 40 cartas.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Ver “Partes de una carta” en la página 5.

SOBRE

Es un paquete de cartas de **Magic** seleccionadas al azar. Esto es lo que necesitas cuando quieres añadir más cartas a tu colección. La mayoría de los sobres de 15 cartas contienen una carta rara o rara mítica, tres cartas poco comunes y once cartas comunes, incluyendo una carta de tierra básica. Encuentra tiendas que vendan cartas de **Magic** en Wizards.com/Locator.

SUBTIPO

Todos los tipos de cartas pueden tener subtipos. Los subtipos están después de un guión largo en la línea de tipo. Los subtipos de criaturas también son llamados tipos de criatura, los subtipos de tierra también son llamados tipos de tierra, etcétera. Una carta puede tener varios subtipos o ninguno. Por ejemplo, una “Criatura — Guerrero elfo” tiene los subtipos Elfo y Guerrero, pero la carta que sólo dice “Tierra” en su línea de tipo no tiene subtipo.

Algunos subtipos tienen reglas especiales. Ver en el glosario “Aura”, “Equipo”, “Tipo de tierra básica” y “Tipo de planeswalker”. Los subtipos de criatura no tienen ninguna regla especial asociada con ellos.

Algunos efectos pueden cambiar el subtipo de un permanente. Por ejemplo: “La criatura objetivo es un Elfo hasta el final del turno”. El nuevo subtipo reemplaza los subtipos anteriores del tipo apropiado, a menos que la habilidad diga lo contrario.

SUPERTIPO

Todos los tipos de cartas pueden tener supertipos. Los supertipos van junto al tipo de carta en la línea de tipo. Por ejemplo, una “Tierra básica — Bosque” tiene el supertipo “básica” y una “Criatura legendaria — Guerrero humano” tiene el supertipo “legendario”. Los supertipos no tienen correlación específica con el tipo de carta. Algunos supertipos tienen reglas específicas asociadas a ellos.

TEXTO DE AMBIENTACIÓN

Es el texto en cursiva (*el texto en cursiva se ve así*) de la caja de texto que sólo es por diversión. Aporta información interesante sobre la historia o describe parte del mundo mágico de la carta. Si el texto está entre paréntesis está allí para recordarte cómo funciona una regla, no se trata de texto de ambientación. El texto de ambientación no tiene ningún efecto sobre el juego.

TEXTO RECORDATORIO

Es texto en cursiva entre paréntesis (*como este*) en el recuadro de texto que te recuerda una regla o habilidad de palabra clave. El texto recordatorio no intenta decirte todas las reglas de una habilidad. Sólo te recuerda cómo funciona la carta.

TIERRA

Un tipo de carta. Ver “Tierra” en la página 7.

TIERRA BÁSICA



Hay cinco tierras básicas. Las llanuras producen (maná blanco). Las islas producen (maná azul). Los pantanos producen (maná negro). Las montañas producen (maná rojo). Los bosques producen (maná verde). Todas dicen “básica” en su línea de tipo (básica es un supertipo). A cualquier tierra distinta de estas cinco se le llama tierra no básica.

Al construir un mazo, puedes incluir cualquier cantidad de tierras básicas. No puedes tener más de cuatro copias de cualquier otra carta en tu mazo.

TIERRA NO BÁSICA



Es cualquier tierra que no tenga el supertipo “básica” en su línea de tipo. En otras palabras, cualquier tierra que no se llame Llanura, Isla, Pantano, Montaña o Bosque. No puedes poner en tu mazo más de cuatro copias de una misma carta de tierra no básica.

TIPO DE CARTA

Cada carta en tu mazo tiene al menos un tipo de carta: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker o conjuro. El tipo

de una carta está impreso bajo su ilustración. Algunas cartas, como las criaturas artefacto, tienen más de un tipo. Algunas cartas también tienen subtipos, como “Trasgo” y “Guerrero” en “Criatura — Guerrero trasgo”, o supertipo como “básica” en “Tierra básica — Bosque”.

TIPO DE CRIATURA

Te dice ante qué clase de criatura te encuentras, por ejemplo un Trasgo, un Elfo o un Guerrero. Encontrarás tipos de criatura en el medio de la carta detrás de “Criatura —”. Si hay más de una palabra después del guión, es porque la criatura tiene varios subtipos.

Algunos hechizos y habilidades afectan a varias criaturas de un cierto tipo. Por ejemplo, el Fragmentado depredador dice “Las criaturas Fragmentado que controlas obtienen +1/+1”. Todas las criaturas que controles con el tipo de criatura Fragmentado, incluido el Fragmentado depredador, obtienen la bonificación.

TIPO DE PERMANENTE

Los tipos de permanente son: artefacto, criatura, encantamiento, planeswalker y tierra. Los permanentes pueden tener más de un tipo.

TIPO DE PLANESWALKER

Un subtipo de un planeswalker. Si un jugador controla dos o más planeswalkers con el mismo tipo de planeswalker, ese jugador elige uno de ellos para que permanezca en el campo de batalla y los demás se ponen en el cementerio de su propietario. (Jugadores diferentes pueden controlar a planeswalkers con el mismo tipo de planeswalker).

TIPO DE TIERRA

Un subtipo de una tierra. Ver en el glosario “Tipo de tierra básica”.

TIPO DE TIERRA BÁSICA

Cada tierra básica tiene un subtipo, que aparece después de “Tierra básica—” en su línea de tipo. Estos son los “tipos de tierra básica”, que son las mismas cinco palabras que los nombres de las tierras básicas. Algunas tierras no básicas también tienen tipos de tierra básica. Cualquier tierra con un tipo de tierra básica tiene una habilidad activada que produce un maná del color apropiado, incluso si no lo dice en su recuadro de texto. Por ejemplo, todos los bosques tienen la habilidad “☿: Agrega 🍷 a tu reserva de maná”.

TOQUE MORTAL

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Toque mortal es una habilidad que hace que una criatura haga daño excepcionalmente mortífero a otras criaturas. Una criatura que recibe cualquier cantidad de daño de una criatura con toque mortal es destruida. Si tu criatura con toque mortal es bloqueada por varias criaturas, ¡puedes asignar un solo punto de daño a cada una de las criaturas bloqueadoras!

TÚ

La palabra “tú” en un hechizo o habilidad se refiere a quien controla dicho hechizo o habilidad en ese momento. Como en español el sujeto va implícito en el verbo (gana - tú ganas, imperativo), no se ve mucho la palabra “tú”. ¿Cómo saber que el texto se refiere a ti y no a tu oponente (gana - él gana, presente)? Fácil: cuando en la carta no se hace referencia al oponente, “gana” se refiere a ti. Cuando en la carta se hace referencia al oponente, la carta dice “ganas” cuando se refiere a ti, y “él gana” cuando se refiere al oponente.

TURNO

Cada turno se divide en fases y la mayoría de las fases se dividen en pasos. Ver “Partes del turno” en la página 17.

Partes del turno

1. Fase inicial

- Paso de enderezar
- Paso de mantenimiento
- Paso de robar

2. Fase principal

3. Fase de combate

- Paso de inicio del combate
- Paso de declarar atacantes
- Paso de declarar bloqueadores
- Paso de daño de combate
- Paso de final del combate

4. Fase principal (nuevamente)

5. Fase de finalización

- Paso final
- Paso de limpieza

VIDA, TOTAL DE VIDAS

Cada jugador empieza el juego con 20 vidas. Cuando recibes daño, ya sea de hechizos, habilidades o de criaturas no bloqueadas, restas ese daño a tu total de vidas. Si tu total llega a 0 o menos, pierdes la partida. Si el total de vidas de ambos jugadores llega a 0 o menos al mismo tiempo, la partida acaba en empate.

VIGILANCIA

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Cuando una criatura con vigilancia ataca, no es girada.

VÍNCULO VITAL

Una habilidad de palabra clave que hay en algunos permanentes. El daño hecho por un permanente con vínculo vital hace que el controlador de ese permanente gane esa cantidad de vida además de hacer el daño normalmente.

VUELA

Una habilidad de palabra clave que hay en algunas criaturas. Una criatura que vuela no puede ser bloqueada excepto por criaturas que tengan la habilidad de volar o alcance.

X

Cuando ves una X en un coste de maná o en un coste de activación, tú eliges el número para X. Por ejemplo, el Géiser volcánico es un hechizo instantáneo que cuesta 8🔴🔴 y hace X puntos de daño. Al lanzar el Géiser volcánico, eliges el valor de X. Si por ejemplo eliges tres, el Géiser volcánico cuesta 3🔴🔴 y hace 3 puntos de daño. Si eliges seis, el Géiser volcánico cuesta 6🔴🔴 y hace 6 puntos de daño.

ZONA

Un área de juego en **Magic**. Ver “Zonas de juego” en la página 8.

ZONA DE MANDO

Es una zona de juego usada por objetos que afectan el juego pero que no son permanentes. Algunos planeswalkers crean emblemas que van allí, y algunas variantes de varios jugadores usan esta zona para sus cartas sobredimensionadas.

¿PREGUNTAS?

Para España:

Hasbro Italy S.r.l. Centro Direzionale
Milanofiori
p/a Wizards of the Coast
Strada 7 - Palazzo R1
20089 Rozzano (MI)
ITALIA
E-mail: wpn@hasbro.es
Atención al cliente: +32 (0)70 233-277

Para Latinoamérica:

www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
EE. UU.
Tel: 1-425-204-8069

CRÉDITOS DEL REGLAMENTO

Diseño original de **Magic**: Richard Garfield

Redacción del reglamento: Matt Tabak

Edición: Del Laugel y Kelly Digges

Dirección artística: Lisa Hanson

Diseño gráfico original de **Magic**: Jesper Myrfors, Lisa Stevens y Christopher Rush

Gracias a todos los miembros de nuestro equipo de proyecto y a muchos otros, demasiado numerosos para mencionarlos, que han colaborado con **Magic**.

Este reglamento fue publicado en julio de 2013.

©2013 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EE. UU. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Conserva los datos de la empresa para futura referencia. Magic: The Gathering, Wizards of the Coast, Magic, sus logotipos, Mirrodin, el aspecto distintivo de los personajes, el pentágono de colores y los símbolos * * * * * son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. Pat. en EE. UU. N° RE 37.957.

30021805001 SP





FRIDAY NIGHT MAGIC

TU DESTINO DE
LOS VIERNES

¡Únete a la comunidad de jugadores de Magic que juega todos los viernes!

#MTGFNM

WIZARDS.COM/FNM