

MAGIC

The Gathering®



REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN

Con este reglamento aprenderás a jugar a **Magic: The Gathering®**, el mejor juego de cartas intercambiables del mundo. Magic fue el primer juego de su género y sigue siendo el mejor y el más grande.

En una partida de **Magic®** eres un duelista, un poderoso hechicero, y tendrás que luchar contra otros duelistas en búsqueda de la sabiduría, la gloria y la conquista del mundo. 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.

Los juegos de cartas intercambiables como **Magic: The Gathering** combinan estrategia y colección de cartas. Nunca sabes qué cartas te tocarán en un sobre o en un paquete de torneo de **Magic**. Empieza una colección e intercambia cartas con otros jugadores para conseguir las que quieres.

Lo mejor acerca de un juego de cartas intercambiables es que siempre es una experiencia nueva. Tienes que diseñar y formar tus propios y exclusivos mazos. Como ves, las partidas de **Magic** nunca son iguales. Además, se lanzan nuevas expansiones de **Magic** varias veces al año. En cada nueva expansión encontrarás nuevas formas de confundir y derrotar a tus oponentes.

Éste no es un reglamento tradicional. No necesitas leerlo de principio a fin. La sección "Cómo jugar", en las páginas 2–3, te explica cómo empezar una partida de **Magic**. Si olvidas cómo funciona algún hechizo, habilidad... , o tienes alguna duda, puedes buscar aquí. (Las palabras y frases en **verde** son términos que encontrarás en el glosario. El glosario empieza en la página 26.)

CONTENIDO

2 **CÓMO JUGAR**

3 **SECCIÓN 1: CONCEPTOS BÁSICOS**

3 Equipo

3 Objetivo del juego

3 Cómo empezar a jugar

3 Partes de una carta de Magic

5 Símbolos y términos clave

6 Tipos de cartas: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, conjuro

8 Zonas: biblioteca, mano, en juego, cementerio, pila, removida del juego

9 **SECCIÓN 2: HECHIZOS, HABILIDADES Y EFECTOS**

9 Regla de oro

9 ¿Qué es un hechizo?

9 ¿Qué es una habilidad?

11 ¿Cómo juego un hechizo o una habilidad activada?

12 ¿Cómo juego una habilidad disparada?

12 La pila

13 ¿Cómo se resuelven los hechizos y las habilidades?

14 ¿Qué es un efecto?

15 **SECCIÓN 3: ESTRUCTURA DEL TURNO**

15 1. Fase inicial

16 2. Fase principal

16 3. Fase de combate

17 4. Fase principal (de nuevo)

17 5. Fase final

18 **SECCIÓN 4: HABILIDADES DE LAS CRIATURAS**

Arrollar, cruzar tierras, dañar primero, inspirar temor, prisa, protección, regeneración, volar

20 **SECCIÓN 5: LOS CINCO COLORES DE MAGIC**

Blanco, azul, negro, rojo y verde

22 **SECCIÓN 6: LIGAS Y TORNEOS**

Formatos: construido y limitado

26 **SECCIÓN 7: GLOSARIO**

60 **FICHA TÉCNICA**

¿PREGUNTAS?

CÓMO JUGAR

La manera más fácil de aprender las reglas de **Magic** es jugar con un amigo que ya sepa de qué va el juego. De todas formas, nadie nace sabiendo, ¿verdad?

Lo primero de todo es conseguir un amigo. Usad los **mazos** plateado y dorado y las guías de este juego básico para aprender lo esencial. Jugad unas cuantas partidas por vuestra cuenta.

Si tienes alguna pregunta, busca la respuesta en este reglamento. Si no la encuentras, ponte en contacto con nosotros. Nuestro número de teléfono y nuestra dirección de correo electrónico están al final de este reglamento.



¡IMPORTANTE!
¡No intentes leer este reglamento hasta haber jugado unas cuantas partidas!

SECCIÓN 1: CONCEPTOS BÁSICOS

EQUIPO

Para jugar a **Magic** necesitas un mazo, un amigo con un mazo y algo para llevar la cuenta del total de vidas.

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Reduce el **total de vidas** de tu **oponente** a 0 antes de que él te haga lo mismo! También **ganas** cuando tu oponente no puede **robar** porque se ha quedado sin cartas en su **biblioteca**.

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Empiezas la partida con 20 **vidas**.

Lanzad el dado (o una moneda) para ver qué **jugador** empieza. El que empiece se salta su primer **paso de robar** (es decir, ese jugador no roba una carta). Si acabáis de jugar una partida, el perdedor decide quién empieza.

Baraja tu mazo. A continuación, roba las primeras siete cartas. Si no te gusta tu **mano** inicial, 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 esto tantas veces como quieras, pero recuerda que cada vez tienes que robar una carta menos.

Cuando estéis satisfechos con vuestras manos iniciales, empieza la partida.

PARTES DE UNA CARTA DE MAGIC

Nombre. El **nombre** de la carta aparece en la esquina superior izquierda.

Cuando el nombre de una carta aparezca dentro del **recuadro de texto**, se refiere únicamente a esa copia de la carta.

Coste de maná. Cada símbolo de la esquina superior derecha es parte del **coste** que tienes que pagar para **jugar** el **hechizo** de que se trate. Si el **coste de maná** dice 1 *, deberás **pagar un maná** blanco (por ejemplo, una llanura) y un maná de cualquier clase para jugarlo.



Tipo de carta. Te dice si la carta es un **artefacto**, una **criatura artefacto**, una **criatura**, un **encantamiento**, un **instantáneo**, una **tierra** o un **conjuro**. Si es una criatura, el **tipo de criatura** (por ejemplo, un Trasgo o un Soldado) aparece junto a la palabra "Criatura". Si es la clase de encantamiento que se coloca sobre otra carta dirá "**Encantar criatura**", "Encantar tierra" o algo similar. Ver página 6 para saber más cosas sobre cada tipo de carta.

Símbolo de la expansión. Este símbolo te dice a qué expansión de **Magic** pertenece la carta (por ejemplo, el **símbolo de la expansión** de la *Octava Edición™* es). El color del símbolo te indica el nivel de **rareza** de la carta: negro para las cartas **comunes**, plateado para las **poco comunes** y dorado para las **raras**.

Recuadro de texto. Es donde se describen las **habilidades** de la carta. A veces, aquí también se describe el **texto de ambientación**, que aparece en cursiva (*el texto en cursiva aparece así*) y te da alguna información interesante sobre el mundo de **Magic**. El texto de ambientación no produce ningún efecto en el juego. Además, 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, "15/350" significa que la carta es la número 15 de 350 cartas diferentes.

Fuerza y resistencia. Cada criatura indica su **fuerza** y su **resistencia**. Usa estos números para decidir qué criatura gana en **combate**.

SÍMBOLOS Y TÉRMINOS CLAVE

Maná. El maná es el dinero de Magic: lo usas para pagar la mayoría de los costes. Las tierras (y algunas otras cartas) producen maná, que se almacena en tu **reserva de maná**. La reserva de maná es como una billetera imaginaria donde guardas el maná hasta que se gasta.

No seas avaro y atesores maná en tu reserva sin darle un buen uso. Emplea todo el que tengas antes de finalizar cada **nivel** o, de lo contrario, el maná se esfumará y **perderás una vida** por cada maná que te quede en la reserva. A esto se le llama **quemadura de maná**.

El maná puede ser de uno de los cinco colores de Magic o puede ser incoloro. Cuando un coste requiera maná de color, verás los símbolos del maná de color (☼ para el blanco, ♠ para el azul, ♣ para el negro, ♡ para el rojo y ♣ para el verde). Cuando puedas usar cualquier clase de maná para pagar el coste, verás un símbolo con un número (como 2).

Permanente. Los artefactos, las criaturas artefacto, las criaturas y los encantamientos **permanecen en juego** cuando se **resuelven**, al igual que las tierras. Estas cartas se llaman **permanentes** porque se quedan en el juego a menos que algo las remueva. (Los instantáneos y los conjuros, sin embargo, se van a tu **cementerio** cuando se resuelven.)

Girar. En Magic, **girar** es la forma de mostrar que una carta se ha usado. Pon una carta de lado para girarla. Al inicio de cada uno de tus **turnos**, **endereza** tus cartas giradas para poder usarlas de nuevo.

El símbolo "☞" significa "gira esta carta". Normalmente aparece en un **coste de activación**.

Objetivo. Cuando un hechizo o una **habilidad** contiene la palabra "**objetivo**", tienes que elegir lo que se verá afectado cuando juegues el hechizo o la habilidad. Por ejemplo, la Infantería de Ballesta dice: "☞: La Infantería de Ballesta hace 1 punto de **daño** a la criatura atacante o bloqueadora objetivo". Eso quiere decir que cuando juegas esta habilidad, eliges una criatura atacante o bloqueadora para que la Infantería le haga 1 punto de daño.



TIPOS DE CARTAS

En Magic hay seis tipos de cartas:

Artefacto

Los artefactos son permanentes incoloros que representan objetos mágicos. Sólo puedes jugarlos durante *tus fases principales* cuando la **pila** esté vacía (más adelante encontrarás información sobre las fases y la pila). Las criaturas artefacto pueden **atacar** y **bloquear** como las demás criaturas y pueden verse afectadas por lo mismo que afecte a los artefactos y a las criaturas.



Criatura

Las criaturas son permanentes que pueden atacar y bloquear. Sólo puedes jugar criaturas durante *tus fases principales* cuando la pila esté vacía.

Las cartas de criatura tienen dos números en la esquina inferior derecha. El número a la izquierda de la diagonal representa la fuerza de la criatura, es decir, la cantidad de daño que hace la criatura en combate. El número a la derecha de la diagonal representa la resistencia de la criatura, es decir, la cantidad de daño que se necesita para **destruir** a esa criatura.



Una criatura no puede atacar y no puedes jugar ninguna de sus habilidades que tengan en el coste, a menos que la criatura haya estado en juego bajo tu **control** desde el inicio del turno (la puedes usar para bloquear si está enderezada y jugar sus otras habilidades).

Encantamiento

Los encantamientos son permanentes que representan recursos mágicos. Sólo puedes jugar encantamientos durante *tus fases principales* cuando la pila esté vacía.

Hay dos tipos de encantamientos: los que funcionan solos y los que funcionan cuando se colocan sobre otros permanentes. Si el tipo de encantamiento se llama simplemente "Encantamiento", lo puedes jugar como un artefacto o como una criatura. Si se llama "Encantar criatura" o "Encantar tierra" (o cualquier



"**Encantar** _____"), sólo puedes colocarlo sobre el tipo de permanente al que se refiera.

Cuando juegas un encantamiento que se coloca sobre un permanente, el hechizo del encantamiento se proyecta sobre la cosa que será **encantada**. Eso significa que tienes que decidir sobre qué se colocará el encantamiento cuando lo juegues.

Si un permanente sobre el que se ha colocado un encantamiento **sale del juego**, el encantamiento se destruirá. No permanecerá en búsqueda de algo sobre lo que proyectar sus poderes.

Instantáneo

Los instantáneos son hechizos que puedes jugar cuando tengas **prioridad**, incluso durante el turno de tu oponente, o en **respuesta** a otro hechizo (más adelante encontrarás información sobre la prioridad). Los hechizos instantáneos no se quedan en juego tras su resolución, sino que se van al cementerio de su **propietario**.



Tierra

Las tierras son distintas de las otras cartas porque no se consideran como hechizos. Eso significa que no se pueden **contrarrestar**. Al jugar una tierra no se utiliza la pila.

La mayoría de las tierras son permanentes que tienen **habilidades de maná** (habilidades que producen maná). Normalmente usarás las tierras para pagar hechizos y habilidades. Sólo puedes jugar una tierra en cada turno y sólo durante alguna de **tus** fases principales cuando la pila esté vacía.

Cada **tierra básica** tiene una habilidad para producir maná de un determinado color. Éstas son las tierras básicas:



Cada una tiene un símbolo en su recuadro de texto que indica el tipo de maná que obtienes cuando la giras. Cualquier otro tipo de tierra es una **tierra no básica**.

Conjuro

Los conjuros son hechizos que sólo puedes jugar durante *tus* fases principales cuando la pila está vacía. Los conjuros no permanecen en juego, tras la resolución se van al cementerio de su propietario.



ZONAS

En **Magic**, una **zona** equivale a un área de juego. Las cartas pueden estar en una de las siguientes seis zonas:

Biblioteca. Éste es el mazo de cartas que usas para jugar; es tu pila de robar. Nadie puede mirar las cartas que hay en tu biblioteca, pero puedes saber cuántas cartas hay en la biblioteca de cada jugador. La biblioteca se mantiene boca abajo y las cartas se quedan en el orden en que estaban al principio de la partida.

Mano. Es donde guardas las cartas cuando las robas, al igual que en la mayoría de otros juegos de cartas. Sólo tú puedes ver las cartas de tu mano. Si durante el paso de limpieza tienes más de siete cartas, tendrás que empezar a descartar hasta quedarte con siete.

En juego. Es el área donde pones a tus permanentes. Puedes colocarlos de la forma que quieras (recomendamos que pongas las tierras lo más cerca posible de ti), pero recuerda que tu oponente debe poder verlos y saber cuando están girados.

Cementerio. Ésta es tu pila de descarte. Tus hechizos van a tu cementerio cuando se resuelven. Tus cartas van a tu cementerio cuando se descartan, se destruyen, **se sacrifican** o un **efecto** las manda allí. Las cartas de tu cementerio siempre estarán boca arriba y cualquiera debe poder verlas.

La pila. Es donde se guardan los hechizos y las habilidades después de haberse jugado. Aquí esperan su resolución hasta que ambos jugadores terminen de jugar sus cartas. En la pila, los hechizos y las habilidades se resuelven de arriba abajo (lo último en jugarse será lo que esté encima de la pila). Todos los jugadores usan la misma pila. Ver la página 12 para más información sobre la pila.

Removida del juego. Es un área lateral donde van tus cartas cuando un hechizo o una habilidad las remueve del juego. Las cartas removidas están normalmente boca arriba.

SECCIÓN 2: HECHIZOS, HABILIDADES Y EFECTOS

REGLA DE ORO

Cuando el texto de una carta contradice las reglas del juego, la carta gana. Por ejemplo, sólo tienes una **fase de combate** por turno, pero el Asalto implacable dice: "Tras esta fase, obtienes una fase de combate y una fase principal adicional". Esta regla, por tanto, anula durante un turno la regla de que sólo se tiene una fase de combate por turno.

¿QUÉ ES UN HECHIZO?

Una carta es un hechizo desde el momento en que la juegas hasta que se resuelve. Cuando el hechizo se resuelve, va al cementerio de su propietario (si es un instantáneo o un conjuro) o entra en juego (si es cualquier otra cosa). Incluso las cartas de criatura son hechizos mientras las juegas. Por ejemplo, cuando juegas la Sierpe con púas, en realidad estás jugando un hechizo de la Sierpe con púas. Cuando el hechizo se resuelve, la criatura Sierpe con púas entra en juego (el hechizo se convierte en un permanente).

Hay una excepción: las cartas de tierra nunca son hechizos, entran en juego sin más.

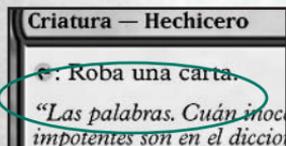
¿QUÉ ES UNA HABILIDAD?

Una habilidad es como un hechizo impreso en un permanente. Muchas habilidades tienen costes y la mayoría se juegan y se resuelven igual que los hechizos. Cuando juegas una habilidad, no importa lo que le suceda a su **fuentes**. Por ejemplo, si juegas la habilidad de Infantería de ballesta y la Infantería es destruida, la habilidad se resolverá.

Hay tres tipos de habilidades:

Habilidad activada. Juegas una **habilidad activada** cuando pagas su coste. Todas las habilidades activadas tienen **dos puntos** ("."). La parte anterior a los dos puntos es el coste de activación. La parte posterior a los dos puntos es el efecto que obtienes cuando pagas el coste de activación. Por ejemplo, "☞: Roba una carta" significa que si giras el permanente que tiene la habilidad robas una carta.

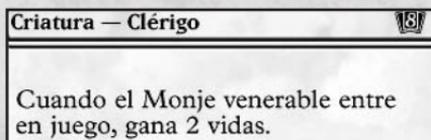
Puedes jugar habilidades activadas con  en su coste sólo una vez por turno, ya que los permanentes sólo se pueden girar una vez por turno. Puedes jugar habilidades activadas que no tengan  en su coste tantas veces como puedas pagarlas.



También puedes jugar una habilidad activada cuando puedas jugar un instantáneo (sólo si tienes prioridad). La habilidad se va a la pila y espera su resolución de la misma forma que lo hace un instantáneo.

Sólo puedes jugar las habilidades activadas de los permanentes que controlas.

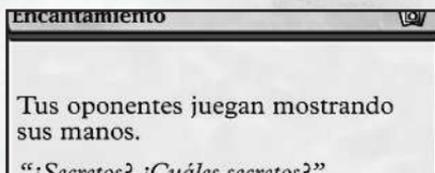
Habilidad disparada. La habilidad que comienza con **"cuando"**, **"siempre que"** o **"al"** es una **habilidad disparada**. La habilidad disparada no se juega, se va a la pila de forma automática cuando tenga lugar el **evento de disparo**.



Por ejemplo, el Monje venerable dice: "Siempre que el Monje venerable **entre en juego**, gana 2 vidas". El evento de disparo es la entrada en juego del Monje. Cuando esto suceda, la habilidad del Monje se va a la pila y una vez resuelta ganas 2 vidas (si has sido tú quien ha jugado el Monje).

No puedes ni ignorar ni retrasar una habilidad disparada. La habilidad se va a la pila tantas veces como tenga lugar el evento de disparo.

Habilidad estática. Estas habilidades no se juegan ni se resuelven como los otros dos tipos. Cuando un permanente con una **habilidad estática** entra en juego, el efecto de la habilidad "se activa" y permanece así mientras el permanente esté en juego (las habilidades estáticas crean **efectos continuos**).



La mayoría de los encantamientos tienen habilidades estáticas. Por ejemplo, la Telepatía dice: "Tus oponentes juegan con sus manos **a la vista**". Esto quiere decir que cuando la Telepatía entre en juego no tienes que pagar un coste para que tu oponente muestre su mano. La mano de tu oponente se mantiene boca arriba hasta que Telepatía deje el juego.

¿CÓMO JUEGO UN HECHIZO O UNA HABILIDAD ACTIVADA?

Puedes jugar hechizos o habilidades sólo cuando:

- estés en tu fase principal,
- no haya nada en la pila
- y tengas prioridad.

Los instantáneos y las habilidades activadas son la excepción. Puedes jugarlos en el turno de tu oponente y cuando otro hechizo o habilidad espere resolución en la pila. Puedes jugarlos siempre que tengas prioridad.

¿Cuándo tienes prioridad? El **jugador activo** (es decir, el jugador que tenga el turno) obtiene la prioridad al comienzo de cada **paso** y de cada fase principal; excepto en el **paso de enderezar** y en el paso de limpieza (ver la Sección 3: Estructura del turno para más información sobre fases y pasos).

Cuando tienes prioridad, puedes **jugar un hechizo o una habilidad**, o **pasar**. Si pasas, tu oponente obtiene la prioridad. Cuando se resuelva un hechizo o una habilidad, el jugador activo obtiene la prioridad de nuevo. Cuando el jugador activo pase, su oponente vuelve a obtener la prioridad y así sucesivamente hasta que ambos jugadores pasen de forma consecutiva (no es tan complicado como suena, sólo tienes que recordar que en tu turno tendrás la oportunidad de llevar la iniciativa).

Para jugar un hechizo o una habilidad, sigue estos pasos:

1. Dile a tu oponente qué hechizo o habilidad vas a jugar. Si es un hechizo, enséñale la carta a tu oponente.
2. Si el hechizo o la habilidad contiene la palabra "objetivo", elige tu objetivo y, si el texto empieza con "**Elige uno:**", haz la elección. Si el hechizo es un "Encantar _____", elige el permanente sobre el cual quieres colocarlo.
3. Para los hechizos, paga el coste de maná. Para las habilidades activadas, paga el coste de activación. Si el hechizo o la habilidad tiene un coste X, elige el valor X y paga esa cantidad de maná.
4. ¡Eso es todo! Cuando juegas el hechizo o la habilidad se va a la pila. En "Pila" y en "¿Cómo se resuelven los hechizos y las habilidades?" descubrirás qué le sucede al hechizo o a la habilidad cuando los juegas.

¿CÓMO JUEGO UNA HABILIDAD DISPARADA?

La habilidad disparada no se juega, sino que espera a que se produzca su evento de disparo. Cuando esto sucede y tan pronto como cualquier jugador tenga prioridad, la habilidad se va a la pila de forma automática.

Una vez allí, el jugador que controlaba el permanente con la habilidad disparada elige el objetivo u objetivos. Cuando la habilidad esté en la pila, el jugador que debería tener la prioridad la recupera.

¿Qué pasa si se dispara más de una habilidad al mismo tiempo? Las habilidades del jugador activo se van a la pila en el orden en que el jugador elija. A continuación, lo harán las habilidades del oponente en el orden que éste elija.

PILA

La pila es donde los hechizos y las habilidades esperan su resolución después de haberse jugado. Los hechizos y las habilidades se colocan en la pila conforme al orden en que se hayan jugado.

¿Cómo funciona? El jugador con prioridad juega un hechizo o una habilidad y lo coloca en la pila. El jugador puede añadir más hechizos o habilidades a la parte superior de la pila, o pasar. Si pasa, su oponente obtiene la prioridad y puede, o bien añadir hechizos o habilidades a la parte superior de la pila, o bien pasar. La prioridad cambia de jugador una y otra vez hasta que ambos jugadores pasen de forma consecutiva.

Cuando esto sucede, el hechizo o la habilidad que está *en la parte superior de la pila* (lo que se jugó en último lugar) se resuelve. Al resolverse cada hechizo y habilidad, el jugador activo obtiene la prioridad de nuevo.

Aquí tienes un ejemplo. Controlas el Buscador de gloria, una criatura 2/2. Tu oponente juega el Choque para hacerle 2 puntos de daño. El Choque se va a la pila. **Respondes** al Choque con el Crecimiento gigante, que refuerza +3/+3 al Buscador de gloria hasta el final del turno. El Crecimiento gigante se va a la pila, *encima del Choque*. Eso significa que el Crecimiento gigante se resuelve primero, aumentando la



fuerza y resistencia del Buscador de gloria en 5/5 hasta el final del turno. A continuación se resuelve el Choque, pero no hace suficiente daño como para destruir al reforzado Buscador de gloria.

- Sobre la pila *no* se coloca.
- Una habilidad que produce maná. El maná se obtiene sin necesidad de ir a la pila.
- Las habilidades estáticas. Se "activan" tan pronto como el permanente que tenga la habilidad entre en juego.
- Para jugar una tierra, no tienes más que ponerla en juego. Las cartas de tierra no son hechizos, así que no van a la pila.

¿CÓMO SE RESUELVEN LOS HECHIZOS Y LAS HABILIDADES?

1. Revisa si cada uno de los objetivos del hechizo o de la habilidad siguen siendo **válidos**. (si el hechizo o la habilidad no tiene objetivos, saltate esta parte). Un objetivo no es válido si ha salido del juego o si ya no cumple con los requisitos del hechizo o de la habilidad. El hechizo o la habilidad se contrarresta si todos sus objetivos *no* son válidos a la hora de resolverse. Si sólo algunos objetivos no son válidos, se ignorarán cuando el hechizo o la habilidad se resuelva.
2. Se produce el efecto del hechizo o de la habilidad. Haz lo que dice el hechizo o la habilidad y en el orden en que esté escrito (los **efectos de reemplazo** podrían modificar las acciones que lleves a cabo). En el caso de que el texto te pida que hagas una elección distinta a la de elegir objetivos y "Elige uno:", hazlas en el momento de llevar a cabo el efecto.
3. Esto es todo en cuanto a habilidades. Ahora le toca el turno a los hechizos. Pon la carta en juego (si se trata de un hechizo de artefacto, de criatura artefacto, de criatura o de encantamiento) o ponla en el cementerio de su propietario (si se trata de un hechizo de instantáneo o de conjuro) después de llevar a cabo su efecto.

¿QUÉ ES UN EFECTO?

Es lo que genera un hechizo o habilidad al resolverse. Hay cuatro tipos básicos de efecto:

Efecto que no se repite

Los **efectos que no se repiten** sólo suceden una vez, como por ejemplo hacer daño o destruir una criatura. Por ejemplo, Concentrarse dice: "Roba tres cartas". Esto quiere decir que cuando se resuelve, su efecto termina.

Efecto continuo

Estos efectos perduran durante cierto tiempo.

El efecto continuo de un hechizo, de una habilidad activada o de una habilidad disparada dura tanto como el hechizo así lo indique. Por ejemplo, el Crecimiento gigante dice: "La criatura objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno". Esto quiere decir que su efecto dura desde el momento en que se resuelve el hechizo hasta el final del turno.

El efecto continuo de una habilidad estática dura mientras el permanente que tenga la habilidad estática esté en juego. Por ejemplo, la Fuerza impía dice: "La criatura encantada obtiene +2/+1". Esto quiere decir que el efecto que produce sobre la criatura encantada dura mientras esté colocada sobre esa criatura.

Efecto de reemplazo

Los efectos de reemplazo esperan a que suceda algo y cambian el resultado. Es decir, "reemplazan" un efecto con otro. Un efecto de reemplazo siempre contiene la expresión "**en vez de eso**".

Por ejemplo, el Horno de Rath dice: "Si una fuente fuera a hacer daño a una criatura o a un jugador, en vez de eso, le hará el doble del daño". El efecto permanece hasta que se haga daño a una criatura o a un jugador y lo cambia por el doble.

Efecto de prevención

Los efectos de prevención esperan a que suceda algo para evitar su desenlace. Siempre llevan escrito el verbo "prevenir".

Los efectos de prevención funcionan como escudos. Cuando un hechizo o una habilidad se resuelve, crea un efecto que perdura hasta que se inflija el daño y detiene todo o parte del mismo.

Por ejemplo, el Día santo dice: "Prevén todo **el daño de combate** que se vaya a hacer en este turno". Esto quiere decir que puedes jugar el Día santo mucho antes del combate, sabiendo que su efecto permanecerá durante el resto del turno. Así, si las criaturas tratan de infligir daño de combate en ese turno, el Día santo lo prevendrá.

Los "escudos" de prevención permanecen hasta que se usan. Por ejemplo, el Sanador experto dice: "☞:Prevén los siguientes 4 puntos de daño que se le fueran a hacer a la criatura o al jugador objetivo en este turno". La habilidad crea un efecto que detiene hasta 4 puntos de daño durante el turno. Si previene 1 punto de daño, puede prevenir otros 3.

SECCIÓN 3: ESTRUCTURA DEL TURNO

Cada turno tiene cinco fases. Las fases se suceden aunque no se produzca ningún acontecimiento. Al término de cada fase, recibirás una quemadura de maná si aún tienes maná en tu reserva.

I. FASE INICIAL

Esta fase tiene tres pasos:

a. Paso de enderezar

En este paso, endereza todas tus cartas giradas. Además, nadie puede jugar hechizos o habilidades.

b. Paso de mantenimiento

Las habilidades que se disparan al comienzo de tu mantenimiento van a la pila. Durante este paso, podéis jugar instantáneos y habilidades activadas.

c. Paso de robar

Al inicio de este paso, roba una carta. Ambos jugadores podéis jugar instantáneos y habilidades activadas.

2. FASE PRINCIPAL

Durante esta fase, puedes jugar cualquier tipo de hechizo y habilidad, mientras que tu oponente sólo podrá jugar instantáneos y habilidades activadas. Además, puedes jugar una tierra (recuerda que sólo puedes jugar una tierra en cada turno).

3. FASE DE COMBATE

Esta fase tiene cinco pasos:

a. Paso de inicio del combate

Durante este paso se pueden jugar instantáneos y habilidades activadas, aunque no es lo normal.

b. Paso de declarar atacantes

Decide con qué criatura vas a atacar (atacar no es obligatorio). Gira una criatura para declarar que está atacando. Los **Muros**, las criaturas que ya están giradas y las criaturas que no has controlado desde el inicio del turno no pueden atacar.

Recuerda que tus criaturas sólo pueden atacar a tu oponente y que no puedes hacer que dirijan su ataque contra una criatura determinada.

Cuando hayas terminado de declarar **atacantes**, ambos jugadores podéis jugar instantáneos y habilidades activadas.

c. Paso de declarar bloqueadoras

Tu oponente decide con qué criaturas bloqueará a tus **criaturas atacantes**. Cada **criatura bloqueadora** sólo puede bloquear a una criatura atacante, pero tu oponente puede hacer que dos o más criaturas se unan y bloqueen a una criatura atacante. Las criaturas giradas no pueden bloquear.

Cuando tu oponente haya terminado de declarar **bloqueadoras**, ambos jugadores podéis jugar instantáneos y habilidades activadas.

d. Paso de daño de combate

Aquí es cuando las criaturas hacen el verdadero daño de combate.

Las criaturas atacantes **no bloqueadas** hacen una cantidad de daño igual a su fuerza al **jugador defensor**.

Las criaturas atacantes bloqueadas hacen daño a las criaturas que las bloqueen. Si una criatura atacante es bloqueada por más de una criatura, tendrás que decidir cómo dividir el daño de la atacante entre las bloqueadoras.

Las bloqueadoras hacen daño a las criaturas a las que estén bloqueando. La criatura bloqueadora inflige daño aunque haya sido girada.

Si una criatura atacante ha sido bloqueada en el **paso de declarar bloqueadoras**, no causa daño al jugador defensor. Esto es así aunque todas las bloqueadoras hayan salido del juego.

Cuando decidas cómo repartir el daño de combate, se va a la pila. Cuando esto sucede, el daño queda "asegurado". Es decir, se hará aunque algunas criaturas salgan del juego.

Ahora, ambos jugadores podéis jugar instantáneos y habilidades activadas. Cuando los instantáneos y las habilidades se hayan resuelto, se hace el daño de combate. Ten en cuenta que no se puede hacer daño a una criatura que ya no esté en juego.

e. Paso de final del combate

Los jugadores pueden jugar instantáneos y habilidades activadas durante este paso, aunque normalmente no hay razón para ello.

4. FASE PRINCIPAL (DE NUEVO)

Tu segunda fase principal es igual a la primera. Puedes jugar cualquier tipo de hechizo o de habilidad, pero tu oponente sólo puede jugar instantáneos y habilidades activadas. También puedes jugar una tierra durante esta fase si no lo hiciste durante tu primera fase principal.

5. FASE FINAL

Esta fase tiene dos pasos:

a. Paso de final del turno

Durante este paso, ambos jugadores podéis jugar instantáneos y habilidades activadas.

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" desaparecen.

Durante este paso nadie puede jugar hechizos o habilidades a menos que una habilidad se dispare. Eso ocurre pocas veces.

SECCIÓN 4: HABILIDADES DE LAS CRIATURAS

Algunas criaturas tienen habilidades que no se describen de forma detallada en las cartas. En la mayoría de las cartas hay un **texto recordatorio** con una breve descripción sobre el efecto que produce la habilidad. Éstas son las habilidades de criatura más comunes:

Inspirar temor

Una criatura que posea la habilidad de **inspirar temor** no puede ser bloqueada salvo por criaturas artefacto o por criaturas negras. Inspirar temor sólo es importante al atacar.

Dañar primero

Las criaturas que tienen esta habilidad hacen su daño de combate antes que las criaturas que no la tienen. Cuando llegues al **paso de daño de combate**, fíjate si alguna de las criaturas atacantes o bloqueadoras tienen la habilidad de dañar primero. Si la tienen, se crea un paso adicional de daño de combate sólo para ellas. El paso adicional de daño de combate funciona como un paso normal, salvo que las criaturas que no tengan la habilidad de dañar primero no hacen su daño de combate.

Cuando el paso de daño de combate de criaturas con la habilidad de dañar primero haya terminado, prosigues con el paso normal de daño de combate para el resto de las criaturas... en el caso de que hayan sobrevivido.

Volar

Una criatura que tenga la habilidad de **volar** sólo puede ser bloqueada por criaturas que tengan esta habilidad. Además, las criaturas con esta habilidad podrán bloquear y "lanzarse" sobre otras criaturas que no puedan volar.

Prisa

Las criaturas que posean la habilidad de **prisa** pueden atacar en el turno que queden bajo tu control. También puedes jugar sus habilidades activadas cuando tengan  en el coste. En otras palabras, una criatura que tenga la habilidad de prisa puede hacer las cosas que normalmente no se le permite hacer a una criatura durante el turno en que entra en juego.

Cruzar tierras

Cruzar tierras es el nombre que se da a un grupo de habilidades 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.

Las habilidades de cruzar tierras no se anulan entre sí. Por ejemplo, digamos que una criatura que tenga la habilidad de cruzar bosques ataca a un jugador que controla un bosque. Ese jugador no puede bloquear a tu cruzabosques, ni siquiera con otro cruzabosques.



Protección contra _____

La **protección** es una habilidad que protege a la criatura de cierto tipo de hechizos y habilidades.

Una criatura que posea esta habilidad siempre tendrá "protección contra _____". Lo que haya en el espacio en blanco es contra lo que está protegida la criatura. Por ejemplo, protección contra rojo o protección contra blanco. La protección hace que la criatura:

- No pueda ser bloqueada por criaturas del color contra el que está protegida.
- No pueda ser objetivo de hechizos y habilidades del color contra el que está protegida.
- No puede ser sometida a encantamientos del color contra el que está protegida.
- Y además, evita todo el daño de las fuentes del color contra el que está protegida.

La protección no siempre está ligada a un color. Por ejemplo, una criatura puede tener "protección contra artefactos" o "protección contra Tragos".

Regeneración

La **regeneración** evita que las criaturas sean destruidas. Los efectos de la regeneración funcionan como escudos. Cuando se resuelve el hechizo o la habilidad de regeneración, el efecto espera a que la criatura sea

destruida. Si la criatura es destruida, el efecto salva a la criatura, ya que la regeneración es un efecto de reemplazo.

Una criatura regenerada permanece en juego, al igual que todos los encantamientos y **contadores** que haya sobre ella. Si una criatura usa su escudo de regeneración pueden pasar tres cosas:

- La criatura se gira.
- Si está en combate, es **removida**.
- Desaparece todo el daño que se le haya infligido.



Arrollar

Arrollar es una habilidad que permite a una criatura pasar sobre otras criaturas bloqueadoras y hacer que su daño adicional llegue sobre el jugador defensor.

Cuando una criatura que arrolla es bloqueada, debes hacerle a las criaturas que la bloquean el suficiente daño de combate como para destruirlas. Con el daño que haya sobrado "arrolla todo a tu paso" hasta el jugador defensor.

SECCIÓN 5: LOS CINCO COLORES DE MAGIC

Cada uno de los cinco colores de **Magic** se especializa en determinados tipos de hechizos y habilidades. De ti dependerá dominar uno o los cinco colores.

BLANCO

Las extensas llanuras, pobladas de soldados, clérigos y ángeles, producen el maná blanco. En el mundo de **Magic**, el blanco es el color de la ley, del orden y de las estructuras. El maná blanco puede detener a una criatura atacante, haciéndole ver el error en su modo de actuar. La magia blanca cura y protege a las criaturas. Los magos blancos prefieren enviar a la batalla a un ejército de pequeñas criaturas, aunque algunas veces es necesario recurrir a un héroe de excepción para dar una lección al enemigo.



VERDE

En los numerosos bosques abunda el maná verde, que representa el espíritu de la naturaleza. La magia verde es símbolo del crecimiento, de la vida y de la fuerza bruta. Los magos verdes entienden que en el mundo reina la ley de la jungla: sólo los más fuertes sobreviven. Algunas criaturas verdes son fuentes rebosantes de maná. Ningún otro color puede presumir de tener criaturas tan poderosas. Las criaturas verdes, desde los impresionantes elementales hasta las serpientes carnívoras, son las más grandes y poderosas que hay.



SECCIÓN 6: LIGAS Y TORNEOS

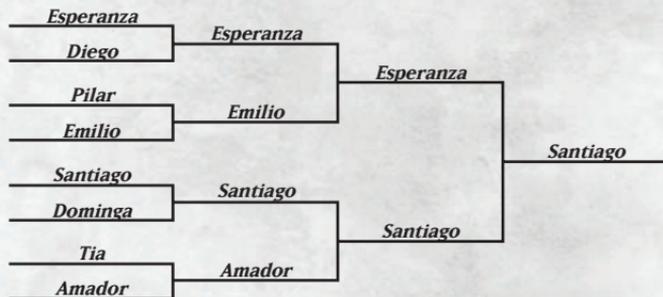
Competir con otros jugadores es uno de los retos más apasionantes de **Magic: The Gathering**. El extenso y completo sistema de juego organizado de **Magic** te ofrece muchas opciones para que pruebes tus habilidades. Antes de dar el salto al juego organizado, necesitarás familiarizarte con algunas reglas básicas y con los tipos de eventos en los que podrás jugar.

En la mayoría de los eventos, te enfrentarás con otros jugadores en una serie de partidas en las que se decidirá el ganador. La mayoría de las partidas son al mejor de tres juegos de cartas. Así que el que gane dos veces gana la partida.

Las ligas son una forma menos seria de jugar en la que también competirás con otros jugadores. La liga Arena™ la podrás encontrar en tu tienda habitual. En las ligas no hay reglas de emparejamiento y puedes jugar tantas partidas como quieras.

Los torneos son la competición más popular y tienen varias rondas. Las rondas duran un día normalmente y las partidas tienen, por lo general, un límite de una hora. Las parejas (a quien te enfrentas en cada ronda) las decide el organizador del torneo. La mayoría de los torneos usan una de estas dos estructuras para formar parejas: la eliminación simple o la ronda suiza.

La eliminación simple es la forma más sencilla de emparejar jugadores en un torneo. Su funcionamiento es simple: cuando pierdes una partida, estás eliminado del torneo. En un torneo de eliminación simple el ganador es el que llega invicto a la última ronda.



Estructura de la eliminación simple

En la ronda suiza puedes continuar jugando aunque hayas perdido una partida. Es decir, que puedes ganar el torneo aun habiendo perdido una o dos partidas. Los jugadores con puntuaciones similares juegan entre ellos. Al acabar las rondas suizas, los 8 mejores jugadores se enfrentan en una liguilla de eliminaciones simples.

FORMATOS

El formato se refiere a los tipos de mazos con los que puedes jugar y a cuándo puedes formar tu mazo. En los formatos **construidos** tienes que llevar un mazo hecho con tus propias cartas de **Magic**. En los formatos **limitados** comenzáis con el mismo número de sobres o **paquetes de torneo** cerrados y debéis formar vuestro mazo sólo con esas cartas.

Construido

Cuando participas en un evento de este tipo, debes formar tu mazo con antelación y no podrás cambiarlo una vez que el evento empiece. El mazo **construido** se forma con tus propias cartas, aunque la mayoría de los formatos sólo permiten usar cartas de determinadas colecciones.

Un **mazo construido** tiene al menos sesenta cartas y no puede tener más de cuatro copias de cualquier carta excepto de tierras básicas. En una partida **construida** puedes usar quince cartas de reserva. Después de la primera partida, puedes cambiar algunas cartas de tu mazo por cartas de tu reserva. De esta manera puedes mejorar tu mazo.

Los formatos **construidos** más comunes son el estándar y el bloque **construido**.

Estándar. El formato estándar es el más popular del mundo; usa la colección básica y los dos bloques más recientes. Este formato cambia a medida que se lanzan nuevas colecciones al mercado. Puedes visitar la página Web de DCI™ en www.wizards.com/DCI o ponerte en contacto con tu organizador de torneos local para obtener información actualizada.

Bloque construido. El formato bloque construido sólo usa cartas de un bloque, que incluye una expansión grande y dos pequeñas. Por ejemplo, los mazos del bloque construido *Embestida*™ sólo usan cartas del bloque *Embestida*, que incluye las expansiones *Embestida*, *Legiones*™ y *Azote*™.

Limitado

Cuando participas en un evento limitado, parte de la competición consiste en construir tu mazo. El mazo se construye con las cartas que obtienes durante el evento, cartas que debes conservar.

Normalmente hay un límite de tiempo para construir el mazo. **Un mazo limitado tiene cuarenta cartas como mínimo.** Puedes jugar con todas las copias de una carta que tengas. En un juego limitado las cartas que no están en tu mazo son cartas de reserva. Puedes cambiar tu mazo después del primer juego de una partida, pero deberás devolverlo a su forma original al comienzo de la siguiente.

Los tres formatos limitados más comunes son mazo cerrado, selección por sobre y selección Rochester.

Mazo cerrado. Mazo cerrado es el formato más sencillo para jugadores principiantes. No tienes más que abrir tu sobre y construir el mejor mazo posible. En la mayoría de los eventos a mazo cerrado obtienes un paquete de torneo y dos sobres.

Selección por sobre La selección por sobre es más complicada que el mazo cerrado. Normalmente lo juegan ocho jugadores. Cada jugador empieza con tres sobres cerrados. En lugar de abrir los sobres y empezar a construir un mazo, tenéis que seleccionar las cartas para vuestros mazos.

Al comienzo de la selección por sobre, cada jugador abre un sobre y elige la carta que más le guste. No puedes ver las cartas que los otros jugadores han elegido. A continuación, cada jugador pasa el resto del sobre a su izquierda. Coge 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.

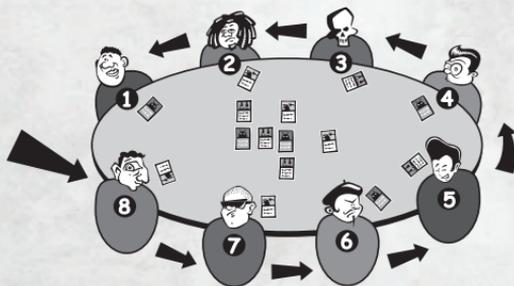
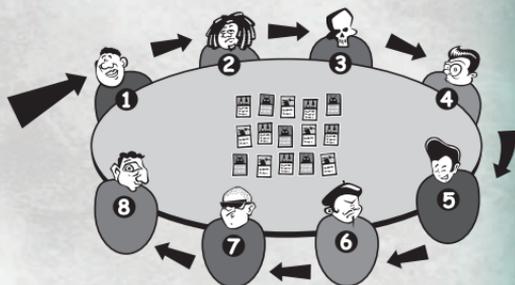
Después se procede a la apertura del segundo sobre, pero esta vez se pasa a la derecha. Cuando se han elegido todas las cartas, se abre el tercer sobre y se vuelve a pasar a la izquierda. Al final de la selección, cada uno debéis tener cuarenta y cinco cartas para construir un mazo, con todas las tierras que queráis.

Selección Rochester La selección Rochester es muy parecida la selección por sobre, pero hay algunas diferencias importantes. Esta vez sólo se abrirá un sobre para la selección, en vez de abrir varios sobres al mismo tiempo. La baraja se pone boca arriba, de esta forma las cartas quedan sobre la mesa. Empezáis a elegir y el orden de selección se invierte cuando todos tengáis una carta.

Por ejemplo, hay ocho jugadores para una selección Rochester y el orden de selección comienza de izquierda a derecha. El jugador 1 abre el sobre y lo coloca sobre la mesa. Cuando los demás hayan visto las cartas, el jugador 1 podrá elegir la suya. A continuación, será el turno del jugador 2 y así sucesivamente hasta concluir con el jugador 8.

Cuando todos los jugadores hayan elegido una carta, el jugador 8 (la persona a la derecha del jugador que abrió el sobre) coge una segunda carta. La selección continua hasta que todos hayan terminado (cómo sólo hay quince cartas en un sobre, el jugador 1 no obtendrá una segunda carta del sobre que haya abierto).

El jugador 2 abre el siguiente sobre, por lo que el jugador 1 obtiene la octava y novena elección de este sobre. Este proceso se repite hasta que todos hayan abierto un sobre. A



continuación, el jugador 8 abre su segundo sobre. Esta vez la selección se realiza a la derecha. El jugador 7 abre un sobre, etcétera. El jugador 1 es el primero en abrir su tercer sobre y la selección se realiza a la izquierda con el resto de los sobres.

SECCIÓN 7: GLOSARIO



La fuerza y la resistencia de algunas criaturas las determinan sus habilidades. Por ejemplo, la fuerza y la resistencia de la Pesadilla son iguales al número de pantanos que controles. Si controlas un pantano cuando juegas la Pesadilla, la fuerza y la resistencia serán 1/1. Si más adelante juegas un segundo pantano, serán 2/2.

1, 2, 3, etcétera

Éstos son costes que puedes pagar con cualquier tipo de maná. Por ejemplo: 2 significa dos manás de cualquier tipo, incluyendo maná incoloro (☞) y ♣, ♠ y ♣, etcétera).

Algunas cartas producen maná incoloro. Por ejemplo, una tierra puede tener la habilidad de añadir 1 (un maná incoloro) a tu reserva de maná. No puedes usar maná incoloro para pagar costes de maná de color.

↻ Girar

Este símbolo significa "gira esta carta". Aparece en los costes de activación. No puedes pagar el coste de ↻ si la carta ya está girada. Además, recuerda que no puedes pagar el coste de ↻ de una criatura en el turno que queda bajo tu control.

Ver también Habilidad activada.



☠ Maná negro

Es un maná negro. Girar un pantano produce ☠.

♣ Maná verde

Es un maná verde. Girar un bosque produce ♣.

☞ Maná rojo

Es un maná rojo. Girar una montaña produce ☞.

♠ Maná azul

Es un maná azul. Girar una isla produce ♠.

* Maná blanco.

Es un maná blanco. Girar una llanura produce *.

Al

Cuando ves esta palabra en una habilidad (por ejemplo: "al inicio de tu paso de robar"), significa que se trata de una habilidad disparada.

Ver también Evento de disparo y Habilidad disparada.

Al azar

Esta frase significa que ningún jugador elige. Por ejemplo, un hechizo puede decirte que descartes una carta de tu mano al azar.

Arrollar

Es una habilidad que permite que el daño extra de una criatura pase al jugador defensor cuando la criatura es bloqueada. No encontrarás esta habilidad en cartas de la Octava Edición, pero sí en otras colecciones.

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. Luego puedes hacer que el daño que haya sobrado "arrolle todo a su paso" hasta llegar al jugador defensor.

Ver también Daño de combate.

Artefacto

Es un permanente incoloro que representa un objeto mágico. Lo mejor de los artefactos es que puedes pagar sus costes con cualquier tipo de maná. Así que puedes incluirlos en cualquier mazo.

Cuando los artefactos están en tu mano, en tu biblioteca y en tu cementerio sólo son cartas de artefacto y cuando los juegas se convierten en hechizos de artefacto. Cuando están en juego son artefactos.

Sólo puedes jugar los hechizos de artefacto durante una de tus fases principales cuando la pila esté vacía.

Ver también Criatura artefacto.

Atacante

Ver Criatura atacante.

Atacar

Es la forma en que tus criaturas hacen daño a tu oponente. Las criaturas sólo pueden atacar a tu oponente, no a otras criaturas.

Durante cada uno de tus turnos, tienes una fase de combate. Ésa es tu oportunidad de atacar y de decidir con qué criaturas vas a hacerlo. Ten en cuenta que sólo pueden atacar las criaturas enderezadas. Cuando te hayas decidido, gira a tus criaturas atacantes y lánzalas sobre tu oponente. En respuesta, tu oponente tendrá la oportunidad de bloquearlas o de jugar instantáneos y habilidades activadas.

Ver también Criatura atacante, Criatura bloqueadora y Combate.

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 (porque la carta te permite buscar en tu biblioteca).

Biblioteca

Es tu pila de robar. Al comienzo de un juego de **Magic**, barajas tu mazo y lo pones boca abajo frente a ti. Ésa será tu biblioteca durante el juego.

Cada jugador tiene su propia biblioteca. Los jugadores no pueden cambiar el orden de las cartas de la biblioteca ni pueden ver las cartas que hay en ella (a menos que un hechizo o una habilidad les indique que lo hagan).

Ver también Robar

Bloqueadora

Ver Criatura bloqueadora.

Bloquear

Consiste en evitar que las criaturas atacantes te hagan daño interceptándolas con criaturas que controlas.

Cuando tu oponente ataca, cada una de tus criaturas enderezadas puede bloquear a una criatura atacante. Puedes hacer que dos o más de tus criaturas enderezadas se unan y bloqueen a una sola criatura atacante.

Si una criatura atacante es bloqueada, hará su daño a la criatura bloqueadora en lugar de a ti.

Ver también Criatura Bloqueadora y Combate.

Carta

Es cada una de las cartulinas que tienes en tu mazo (las fichas de criaturas no se consideran cartas).

Ver también Tipo de carta.

Carta multicolor

Es una carta que tiene más de un color en su coste de maná. No hay cartas multicolores en la Octava Edición, pero quizá las encuentres en otras colecciones de **Magic**. Las cartas multicolor tienen un fondo dorado.

Ceder

Cedes cuando sabes que vas a perder una partida. Se puede ceder en cualquier momento (ceder es la palabra elegante para rendirse). Cuando cedes, pierdes el juego.

Ver también Ganar el juego.

Cementerio

Es tu pila de descarte. Es donde van las cartas cuando se descartan, se destruyen, se sacrifican o un efecto las coloca ahí. Cada jugador tiene su propio cementerio. En los cementerios, las cartas siempre están boca arriba. Puedes mirar el cementerio de tu oponente.

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 los cinco.

El coste de maná determina el color de una carta. Por ejemplo, si una carta cuesta 1 , la carta es azul. Los artefactos son incoloros, ya que no tienen maná de color en el coste (incoloro no es un color). Las tierras también son incoloras.

Combate

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

Ver también Atacar, Bloquear y Fase de combate.

Como si

Cuando ves "como si" en una carta significa que la carta actúa como si tuviera algo que en realidad no tiene. Por ejemplo, la Araña gigante dice: "la Araña gigante puede bloquear como si tuviera la habilidad de volar". En realidad, la Araña no tiene la habilidad de volar, pero puede bloquear criaturas que sí la tienen.

Común

Ver Rareza.

Conjuro

Es un hechizo que actúa una vez y se va al cementerio de su propietario. Sólo puedes jugarlo durante tu fase principal cuando no haya nada en la pila.

Ver también Prioridad y Pila.

Construir un mazo

Cuando juegas a **Magic** por primera vez, te puede parecer difícil construir un mazo partiendo de cero. Intenta lo siguiente: elige tus dos colores favoritos. Por ejemplo, rojo y verde. Consigue 12 montañas y 12 bosques. Luego consigue 10 criaturas rojas y 10 criaturas verdes. Añade 12 instantáneos o 12 conjuros, rojos o verdes. Luego completa el mazo con 2 artefactos y 2 encantamientos. Baraja y... ¡juega!

Cuando hayas jugado unas cuantas partidas con tu mazo de sesenta cartas, puedes comenzar a personalizarlo. Saca las cartas que no creas que funcionen y añade las que quieras probar. Mientras tu mazo tenga al menos sesenta cartas y no incluya más de cuatro copias de cualquier carta, excepto de tierras básicas, puedes modificarlo como mejor te parezca. Es una buena idea usar sólo uno o dos colores y poner

veinticuatro tierras en un mazo de sesenta cartas. De esa manera, robarás suficientes tierras para jugar tus otras cartas. Lo mejor de los juegos de cartas intercambiables es que puedes jugar con las cartas que quieras, así que ¡comienza a experimentar!

Si buscas más consejos o ideas sobre mazos, visita nuestro sitio Web en **MagicTheGathering.com**.

Ver también Mazo temático.

Contador

Algunos hechizos y habilidades te dirán que pongas un contador sobre un permanente. El contador señala un cambio en el permanente y dura mientras que esté en juego. Como consecuencia cambia la fuerza y la resistencia de una criatura. Puedes usar cualquier cosa como contador: monedas, cuentas, lo que sea.

Contrarrestar

Es anular un hechizo para que no surta efecto. Recuerda que los hechizos sólo existen en la pila y que cuando empiezan a resolverse no se pueden contrarrestar. Tampoco olvides que las tierras no son hechizos y no pueden ser contrarrestadas.

Control

Controlas los hechizos que juegas y los permanentes que has entrado en juego. También controlas las habilidades de los permanentes que controles.

Sólo puedes decidir sobre las cosas que controlas. Si controlas un permanente, sólo tú puedes jugar sus habilidades. Incluso si lanzas un encantamiento sobre la criatura de tu oponente, controlarás el encantamiento y sus habilidades. Por ejemplo, supongamos que encantas a la criatura de tu oponente con el Vínculo espiritual ("Ganas en vidas una cantidad igual al daño de combate que inflija la criatura encantada"). Sólo tú obtienes vidas del Vínculo espiritual.

Algunos hechizos y habilidades te permiten ganar el control de una carta. Esto significa, en la mayoría de los casos, que la carta pasará del lado de tu oponente al tuyo. Recuerda que los encantamientos colocados sobre otras cartas no se mueven, que lo que cambia es el controlador. Supongamos que ganas el control del Vínculo espiritual de tu oponente. Ganas una vida, pero el encantamiento permanece en la misma criatura.

El control sólo importa para hechizos que se están jugando o para los permanentes en juego.

Ver también Controlador. Comparar con Propietario.

Controlador

Es el jugador que ha jugado el hechizo o la habilidad. En el caso de un permanente, el controlador es el jugador que lo ha jugado (a menos que otro hechizo o habilidad cambie al controlador).

Ver también Control. Comparar con Propietario.

Coste

Por lo general, el coste es lo que pagas para jugar un hechizo o una habilidad.
Ver Coste de activación y Coste de maná.

Coste de activación

Es lo que viene antes de los dos puntos (":") en una habilidad activada. Si un coste de activación incluye , puedes pagarlo sólo si el permanente con la habilidad está enderezado, es decir, que sólo puedes pagarlo una vez por turno. Si el coste de activación no incluye , puedes pagarlo tantas veces como quieras. Obtendrás la habilidad cada vez que lo pagas.

Ver también Habilidad activada y Girar.

Coste de maná

Es el maná que debes pagar para jugar un hechizo. El coste de maná de una carta está en su esquina superior derecha.

Cada símbolo te indica qué clase de maná tienes que pagar. Por ejemplo,  significa "un maná rojo" y  significa "dos manás de cualquier tipo". Los costes de maná para hechizos que no sean de artefacto incluyen al menos un maná de un color específico.

Los símbolos de maná del coste de maná de una carta determinan su color. Si una carta tiene un coste de , por ejemplo, la carta es roja.

No se debe confundir coste de maná con coste de maná convertido. El coste de maná convertido es la cantidad total de maná que hay en un coste de maná, sin importar el color.

Ver también Coste de maná convertido y Maná.

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.

Comparar con Coste de maná.

Criatura

Es un tipo de permanente que representa a una persona, un animal o un monstruo que luchará por ti. Las criaturas pueden atacar a tus oponentes y bloquear a las criaturas atacantes. Cada criatura tiene fuerza y resistencia, indicadas en la esquina inferior derecha de la carta. Muchas criaturas también tienen habilidades.

Las criaturas sólo existen cuando están en juego. En tu mano, en la biblioteca y en el cementerio sólo son cartas de criatura. Mientras las juegas son hechizos de criatura. Cuando están en juego son criaturas.

Sólo puedes jugar un hechizo de criatura durante una de tus fases principales cuando la pila esté vacía.

Criatura artefacto

Es un permanente incoloro que representa una criatura artificial. La fuerza y la resistencia de las criaturas artefacto están en la esquina inferior derecha de la carta.

Todo lo que afecte a los artefactos y a las criaturas afecta a las criaturas artefacto. Las criaturas artefacto pueden atacar y bloquear igual que las criaturas normales.

En tu mano, en la biblioteca y el cementerio sólo son cartas de criatura artefacto. Al jugarlas son hechizos de criatura artefacto y cuando están en juego son criaturas artefacto.

Sólo puedes jugar un hechizo de criatura artefacto durante una de tus fases principales cuando la pila esté vacía.

Ver también Artefacto y Criatura.

Criatura atacante

Es la criatura que está atacando.

Las criaturas se convierten en atacantes cuando las declares como tales durante tu paso de declarar atacantes. Ahí es cuando se giran (las criaturas que ya están giradas no pueden atacar).

Una criatura ataca desde el momento de la declaración hasta el final del combate, a menos que sea removida del combate por un efecto (como la regeneración). Las criaturas no pueden atacar fuera de la fase de combate.

Criatura bloqueada

Es una criatura atacante que ha sido bloqueada al menos por una criatura.

Cuando una criatura es bloqueada, permanece así el resto de la fase de combate, incluso si todas las criaturas que la bloquean salen del juego. En otras palabras, cuando una criatura es bloqueada, no hay manera de que haga daño al jugador defensor (a menos que la criatura atacante tenga la habilidad de arrollar).

Ver también Criatura atacante, Daño de combate y Arrollar.

Criatura bloqueadora

Es una criatura destinada a bloquear a una criatura atacante.

Cuando una criatura atacante es bloqueada, hará su daño de combate a la bloqueadora en vez de al jugador defensor. Cuando una criatura bloquea, permanece como bloqueadora el resto del combate. Las criaturas no pueden bloquear fuera de la fase de combate.

Ver también Daño de combate.

Cruzar bosques

Es una habilidad que hace a la criatura imbloqueable mientras el jugador defensor controle un bosque.

Ver también Cruzar tierras.

Cruzar islas

Es una habilidad de criatura que la hace imbloqueable mientras el jugador defensor controle una isla.

Ver también Cruzar tierras.

Cruzar llanuras

Es una habilidad que hace a la criatura imbloqueable mientras que el jugador defensor controle una llanura.

Ver también Cruzar tierras.

Cruzar montañas

Es una habilidad que hace que la criatura sea imbloqueable mientras el jugador defensor controle una montaña.

Ver también Cruzar tierras.

Cruzar pantanos

Es una habilidad de criatura que hace a la criatura imbloqueable mientras el jugador defensor controle un pantano.

Ver también Cruzar tierras.

Cruzar tierras

Es un conjunto de habilidades que hacen que una criatura sea imbloqueable mientras el jugador defensor controle una tierra del tipo indicado. "Cruzar tierras" comprende cruzar llanuras, cruzar islas, cruzar pantanos, cruzar montañas y cruzar bosques.

Las habilidades de cruzar tierras no se anulan unas a otras. Por ejemplo, supongamos que tu criatura, que tiene la habilidad de cruzar bosques, ataca a un jugador que controla un bosque. Ese jugador no puede bloquear a tu cruzabosques, ni siquiera con otro cruzabosques.

Cuando/Siempre que

Si ves "cuando" o "siempre que" en una habilidad, sabes que se trata de una habilidad disparada. El evento de disparo es la parte de la oración que empieza con "cuando" o "siempre que". Es lo que provocará que la habilidad se dispare y se vaya a la pila.

Ver también Habilidad disparada y Evento de disparo.

Daña dos veces

Es una habilidad de criatura que hace que una criatura haga daño de combate dos veces. Una criatura con esta habilidad hace daño de combate durante el paso de daño de dañar primero y durante el paso de daño de combate normal.

Ver también Dañar primero y Paso de daño de combate.

Dañar primero

Es una habilidad que permite a una criatura hacer daño de combate antes que las demás.

Cuando una o más criaturas que tengan esta habilidad se encuentren atacando o bloqueando, obtendrán un paso separado de daño de combate justo antes del normal. Cuando llegue el paso normal de daño de combate, el resto de las criaturas (las que han sobrevivido) hacen daño de combate.

Ver también Paso de daño de combate y Daña dos veces.

Daño

Esto es lo que disminuye los totales de vida de los jugadores y destruye a las criaturas. Las criaturas atacantes y bloqueadoras hacen daño. Algunos hechizos y habilidades también pueden hacer daño. El daño sólo se le hace a las criaturas o a los jugadores. Si el daño que se hace a una criatura es igual o mayor que su resistencia en un turno, se destruye. Si se le hace daño a un jugador, se le resta del total de vida.

Hacer daño es distinto a perder una vida. Por ejemplo, el Festín de alma dice: "El jugador objetivo pierde 4 vidas y tú ganas 4 vidas". Esa pérdida de vida no es daño, así que no puede prevenirse.

Daño de combate

Es el daño que hacen las criaturas durante el paso de daño de combate. El daño procedente de habilidades de criaturas no cuenta como daño de combate. Por ejemplo, cuando juegas la habilidad de la Infantería de ballesta, hace 1 punto de daño, pero cuando ataca, hace 1 punto de daño de combate (porque su fuerza es de 1).

Descartar

Es tomar una carta de tu mano y ponerla en tu cementerio.

Si un hechizo o una habilidad te obliga a descartar, podrás elegir las cartas, a menos que el hechizo o la habilidad diga que otro jugador las elige o que debes descartarlas "al azar".

Ver también Al azar.

Destruir

Es remover un permanente del juego y ponerlo en el cementerio de su propietario (los instantáneos y conjuros no pueden destruirse porque no son permanentes).

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 hacer daño.

Si una criatura está a punto de ser destruida, puedes usar hechizos y habilidades para regenerarla y mantenerla en juego.

Recuerda que destruir un permanente es distinto a descartar. Sólo puedes descartar cartas de tu mano, no las que estén en juego.

Ver también Regeneración. *Comparar con* Descartar.

Dos puntos

Cuando veas dos puntos (":") en una habilidad, se trata de una habilidad activada. Los dos puntos separan el coste de activación de la habilidad que obtienes cuando pagas el coste.

Ver también Habilidad activada y Coste de activación.

Efecto

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 buscar cada uno en este glosario).

Ver también Habilidad y Hechizo.

Efecto continuo

Es un efecto que tiene cierta duración. Son diferentes de los efectos que no se repiten, que son los que sólo suceden una vez.

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 procede de una habilidad estática, dura mientras el permanente con la habilidad permanezca en juego.

Ver también Habilidad estática.

Efecto de prevención

Es un efecto que evita que se haga daño. Un efecto de prevención funciona como un escudo. Cuando se resuelve el hechizo o la habilidad de prevención, el efecto perdura hasta la próxima vez que se haga daño y lo detiene (los efectos de prevención son un tipo de efectos de reemplazo).

Por ejemplo, el Día santo dice: "Prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer en este turno." Esto quiere decir que puedes jugar el Día santo mucho antes del combate. Su efecto perdurará todo el turno hasta prevenir el daño de combate que las criaturas intenten infligirle.

Ver también Efecto de reemplazo.

Efecto de reemplazo

Es un tipo de efecto que espera que suceda un evento determinado y lo reemplaza con uno diferente.

Por ejemplo, el Horno de Rath dice: "Si una fuente fuera a hacer daño a una criatura o a un jugador, en vez de eso, hace el doble del daño a esa criatura o jugador". El efecto reemplaza el daño que se hace con el doble de ese daño.

Ver también En vez de eso y Efecto de prevención.

Efecto que no se repite

Es un efecto que sucede sólo una vez. Por ejemplo, Concentrarse dice: "Roba tres 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.

Comparar con Efecto continuo.

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 jugarla. Elige bien, porque si te arrepientes no podrás cambiar de opinión y elegir otra cosa.

Empate.

Es un juego que termina sin ganador. Por ejemplo, si un hechizo como el Infierno ("El Infierno hace 6 puntos de daño a cada criatura y a cada jugador.") hace suficiente daño como para que ambos jugadores pierdan, la partida termina en empate.

Ver también Paso de robar.

En juego

Un permanente es una carta en juego. Sólo los artefactos, las criaturas artefacto, las criaturas, los encantamientos y las tierras pueden estar en juego. Las cartas de tu biblioteca, de tu cementerio y de tu mano no son cartas en juego.

Ver también Permanente.

En vez de eso

Cuando veas esta expresión, sabrás que el hechizo o la habilidad produce un efecto de reemplazo.

Ver también Efecto de reemplazo.

Encantado, Encantada

Cuando una habilidad dice: "criatura encantada" (o "artefacto encantado", "tierra encantada"...), se refiere a "la criatura sobre la que recae dicho encantamiento".

Por ejemplo, la Regeneración dice: "♣: Regenera a la criatura encantada". Esto quiere decir que sólo puedes regenerar a la criatura sobre la que está la Regeneración. No puedes usar esta habilidad sobre otras criaturas que controles.

Encantamiento

Es un tipo de permanente que representa una fuente mágica. Los encantamientos siempre tienen habilidades. Sólo puedes jugar un encantamiento durante tu fase principal cuando no haya nada en la pila.

Hay dos tipos de encantamiento. Uno de ellos permanece en el juego solo, al igual que una tierra o una criatura, y el otro se coloca sobre otro permanente. Si el permanente sale del juego, los encantamientos que se han colocado sobre él también salen. En los encantamientos que permanecen en juego solos dice "Encantamiento" bajo la ilustración de la carta. En los encantamientos que se colocan sobre otros permanentes dice "Encantar criatura", "Encantar tierra", etcétera. La segunda palabra señala sobre qué tipo de permanente se puede colocar el encantamiento.

Un hechizo o una habilidad afecta a cualquier clase de encantamiento. Por ejemplo, Desmitificar dice: "Destruye el encantamiento objetivo". Esto quiere decir que puede destruir un encantar criatura, encantar tierra, un encantamiento normal, etcétera.

Ver también Encantar _____, Encantar criatura y Encantado.

Encantamiento global

Es un encantamiento que permanece en juego sólo, igual que una criatura o una tierra. Los encantamientos globales son distintos de los encantamientos locales, que se unen a otro permanente.

Ver también Encantamiento. *Comparar con* Encantamiento local.

Encantamiento local

Es un tipo de encantamiento que se coloca sobre otro permanente. Encantar criatura, encantar tierra... son encantamientos locales.

Ver también Encantar _____, Encantar criatura y Encantamiento. *Comparar con* Encantamiento global.

Encantar _____

Podría ser "Encantar tierra", "Encantar criatura", "Encantar permanente", etcétera. Se trata de tipos especiales de encantamientos que sólo puedes jugar sobre el tipo de permanente al que se refieren.

Sólo puedes jugar estos encantamientos durante tu fase principal cuando no haya nada en la pila.

Cuando juegas uno de estos hechizos, elige un permanente del tipo indicado y lo pones encima. (El hechizo se proyecta sobre el permanente. Cuando el encantamiento esté en juego, deja de hacerlo).

Cuando se resuelve el hechizo del encantamiento, pon la carta de encantamiento sobre el permanente que elegiste. Se queda ahí hasta que se destruya o hasta que el permanente sobre el que está salga del juego. Piénsalo bien, ya que después no podrás ponerlo sobre otro permanente. Si el permanente sale del juego, coloca la carta de encantamiento en tu cementerio.

Ver también Encantar criatura, Encantamiento, Salir del juego y Permanente.

Encantar criatura

Es un tipo de encantamiento que sólo puedes jugar sobre criaturas y sobre criaturas artefacto.

Sólo puedes jugar un hechizo de encantar criatura durante tu fase principal cuando no haya nada en la pila.

Cuando juegas este hechizo, colócalo sobre la criatura que elijas. (El hechizo se dirige sobre la criatura y cuando encantar criatura esté en juego, se detiene).

Cuando se resuelve, pones la carta de encantar criatura sobre la criatura que hayas elegido. Se queda ahí hasta que se destruya o hasta que la criatura salga del juego. Ten en cuenta que después no podrás ponerlo sobre otra criatura. Si la criatura sale del juego, coloca la carta de encantar criatura en tu cementerio.

Ver también Encantamiento y Salir del juego.

Enderezar

Es poner derecha una carta que se ha girado. Cada turno, lo primero que haces es enderezar a todos tus permanentes en el paso de enderezar. Algunos efectos pueden enderezar permanentes.

Cuando enderezas permanentes los puedes usar de nuevo.

Ver también Paso de enderezar.

Entrar en juego

Cuando ciertos tipos de hechizos se resuelven, entran en juego como permanentes. Se trata de: artefactos, criaturas artefacto, criaturas, encantamientos y tierras. Las tierras entran en juego como permanentes.

Muchas habilidades disparadas empiezan con: "Cuando [algo] entra en juego..." Esta habilidad sólo se disparará si, efectivamente, el permanente entra en juego. Si el hechizo es contrarrestado, no se dispara. Además, si robas un permanente que controle tu oponente, no cuenta como que ha entrado en juego.

Algunas cartas entran en juego giradas, es decir, no entran en juego enderezadas y luego se giran.

Ver también Habilidad disparada.

Evento de disparo

Es la primera parte de una habilidad disparada. El evento de disparo te dice cuándo se dispara la habilidad y se va a la pila. Por ejemplo, un evento de disparo puede decir: "Siempre que una criatura entre en juego..." o "Al comienzo del combate..."

Ver también Habilidad disparada.

Fase

Es una sección de un turno. Las cinco fases de un turno son:

1. Fase inicial
2. Fase principal
3. Fase de combate
4. Fase principal (de nuevo)
5. Fase final

Algunas fases se dividen en pasos (ver *Sección 3: Estructura del turno* para más detalles). Al final de cada fase, se vacían las reservas de maná de los jugadores y, si es necesario, se produce la quemadura de maná.

Ver también Quemadura de maná y Pila.

Fase de combate

Es la tercera fase de cada turno. Aquí es donde se producen el ataque y el bloqueo. La fase de combate tiene cinco pasos (todos están en el glosario):

1. Paso de inicio del combate
2. Paso de declarar atacantes
3. Paso de declarar bloqueadoras
4. Paso de daño de combate
5. Paso de final del combate

Normalmente, no sucede nada en el primer y último paso. La fase de combate transcurre incluso si el jugador activo decide no atacar. Después de la fase de combate, el jugador activo tiene una fase principal adicional.

Fase final

Es la última fase de cada turno. La fase final tiene dos pasos: el paso de final del turno y el paso de limpieza.

Ver también Paso de limpieza y Paso de final del turno.

Fase inicial

Es la primera fase de cada turno. La fase inicial contiene el paso de enderezar, el paso de mantenimiento y el paso de robar. No confundir la fase inicial con el paso de inicio del combate.

Ver también Paso de robar, Paso de mantenimiento y Paso de enderezar.

Fase principal

En cada turno, hay dos fases principales: una antes de tu fase de combate y otra después de ella. Tu fase principal es el único momento en que puedes jugar artefactos, criaturas, encantamientos y conjuros. Puedes jugar una tierra si en ese turno no has jugado ninguna. También puedes jugar instantáneos y habilidades activadas.

Ficha

Ver Ficha de criatura.

Ficha de criatura

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

Las fichas son criaturas en todos los sentidos, excepto que cuando una de tus fichas de criatura sale del juego lo hace de forma definitiva. Todas las reglas, los hechizos y las habilidades que afectan a las criaturas también afectan a las fichas de criatura. Ten en cuenta que las fichas no son "cartas", aunque uses cartas como fichas.

Fuente

Es de donde procede el daño de combate o un efecto.

Si se trata de daño de combate, la fuente siempre es una criatura. El daño de una criatura se hará aunque ésta salga del juego y su daño de combate haya ido a la pila.

Si se trata de un efecto, la fuente puede ser un instantáneo, un conjuro o un permanente. De igual manera, el efecto se resolverá si la fuente del mismo se destruye después de que el efecto se haya ido a la pila. Si un efecto te pide que elijas una fuente, tienes que elegir un permanente en juego o un hechizo de la pila.

Ver también Pila

Fuerza

Es el número que está a la izquierda de la diagonal en la esquina inferior derecha de las cartas de criatura. La fuerza representa la cantidad de daño que puede hacer una criatura en combate. Sólo las criaturas y las criaturas artefacto tienen fuerza. Una criatura con fuerza igual o menor que 0 hace 0 puntos de daño en combate.

Ver también Resistencia.

Ganar el juego

Hay dos formas de ganar una partida de **Magic**:

Si reduces el total de vida de tu oponente a 0 o menos.

Si esperas hasta que tu oponente tenga que robar una carta y no pueda hacerlo.

También ganas si tu oponente cede la partida. Si un efecto reduce el total de vida de ambos jugadores a 0 al mismo tiempo, la partida termina en empate. Lo mismo sucede si ambos jugadores tienen que robar una carta y no pueden.

Girar

Es poner una carta de lado. En el caso de los permanentes significa que los has usado durante el turno. Cuando giras una carta, no podrás volver a girarla hasta que sea enderezada.

Las criaturas se giran para atacar. Giras tus tierras para obtener maná. Muchos permanentes tienen habilidades activadas con  en el coste ( significa: "gira este permanente").

Un efecto puede girar un permanente. Si esto sucede, el resultado no es el mismo que obtendrías si fueras tú el que decidiera girar el permanente.

Ver también **Habilidad activada** y **Pagar un coste**.

Habilidad

Es el texto que hay en el recuadro de texto de un permanente que tenga la habilidad de que se trate (el texto de ambientación y el texto recordatorio no cuentan). Las habilidades sólo funcionan mientras el permanente que las tiene esté en juego. Hay tres tipos de habilidades: habilidades activadas, habilidades estáticas y habilidades disparadas.

Las habilidades jugadas se resuelven a menos que sean contrarrestadas. No importa qué le suceda al permanente de donde procede la habilidad una vez que esta se va a la pila.

Ver también **Habilidad activada**, **Habilidad estática** y **Habilidad disparada**.

Habilidad activada

Es una habilidad que se juega al pagar su coste de activación. Todas las habilidades activadas tienen dos puntos (":"). La parte que está antes de los dos puntos es el coste de activación y la que está después es la habilidad que obtienes cuando pagas el coste de activación. Por ejemplo: ", : Destruye la criatura verde objetivo" significa que si pagas  y giras el permanente que tiene la habilidad, puedes destruir una criatura verde.

Puedes jugar una habilidad activada desde el momento que puedas jugar un instantáneo (siempre que tengas prioridad). No tienes más que ponerla en la pila y esperar su resolución. Sólo puedes jugar las habilidades activadas de los permanentes que controlas.

Ver también **Coste de activación** y **Girar**.

Habilidad de evasión

Así es como los jugadores de **Magic** llaman a cualquier habilidad que haga que una criatura sea más difícil de bloquear. **Volar** es el tipo de 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. Cuando las juegas obtienes el maná inmediatamente y no se van a la pila.

Ver también **Maná** y **Reserva de maná**.

Habilidad disparada

Es un tipo de habilidad que de forma automática va a la pila cuando se produce un determinado acontecimiento. La habilidad disparada no se juega, se va a la pila cuando se produce su evento de disparo.

Por ejemplo, el Monje venerable dice: "Cuando el Monje venerable entre en juego, gana 2 vidas". El evento de disparo es que el Monje entre en juego. Cuando eso sucede, la habilidad del Monje se va a la pila. Cuando se resuelve, ganas 2 vidas.

Las habilidades disparadas siempre contienen: "cuando", "siempre que" o "al" (como en: "al comienzo del combate"). No puedes ignorar o retrasar una habilidad disparada. Cuando se vaya a la pila, se resolverá.

Ver también Evento de disparo y Entrar en juego.



Habilidad estática

Es un tipo de habilidad que está "activada" todo el tiempo que esté en juego o permanente que tenga dicha habilidad. Por ejemplo, la Telepatía dice: "Tus oponentes juegan con las manos a la vista".

Las habilidades estáticas no se juegan y no se disparan. Nunca van a la pila. Sólo afectan al juego cuando el permanente que tiene la habilidad entra en él. Las habilidades estáticas casi siempre tienen efectos continuos.

Ver también Efecto continuo.

Hechizo

Todos los tipos de cartas, excepto las tierras, son hechizos cuando los juegas. Por ejemplo, el Buscador de gloria es una carta de criatura. Mientras la juegas es un hechizo de criatura y cuando se resuelve se convierte en una criatura.

Los hechizos de instantáneo y de conjuro se van a los cementerios de sus propietarios cuando se resuelven. Los otros tipos de hechizos se convierten en permanentes cuando se resuelven.

Ver también Pila. *Comparar con* Permanente.

Imbloqueable

Cuando una criatura es imbloqueable, es imposible que el jugador defensor la bloquee.

Incoloro

Los artefactos y las tierras son incoloros. Incoloro no es un color. Por eso, cuando tengas que elegir un color no puedes elegir incoloro.

Ver también Color.

Inspirar temor

Es una habilidad que hace que una criatura sea más difícil de bloquear. Una criatura que inspire temor sólo puede ser bloqueada por criaturas artefacto o por criaturas negras.

Instantáneo

Es un tipo de hechizo que puede jugarse casi siempre. Un instantáneo se coloca en el cementerio de su propietario tras su resolución, al igual que un conjuro. Pero, a diferencia del conjuro, puedes jugar instantáneos siempre que tengas prioridad, incluso durante el turno de tu oponente. También puedes jugarlos en respuesta a otros hechizos. Por la manera en que funciona la pila, el instantáneo se resolverá antes que el hechizo.

Ver también Prioridad y Pila.

Jugador

Sois tu oponente o tú. Si un hechizo o una habilidad te permite elegir un jugador, puedes elegirte a ti mismo (a menos que especifique "oponente"). Si la partida es para varios jugadores, todos, incluidos tus compañeros de equipo, estáis considerados como jugador.

Jugador activo

Es el jugador que tiene el turno. El jugador activo siempre obtiene la prioridad.

Ver también Prioridad.

Jugador defensor

Es el jugador que está siendo atacado.

Jugar

Si se trata de una tierra, significa poner una tierra de tu mano en juego una vez por turno. 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.

Si se trata de un hechizo, significa poner el hechizo en la pila. Se pueden jugar diferentes tipos de hechizos en diferentes momentos. Los pasos siempre son los mismos: anunciarlo, elegir su objetivo u objetivos y pagar su coste de maná.

Si se trata de una habilidad activada, significa ponerla en la pila al pagar su coste de activación. Juegas una habilidad activada de la misma manera que un hechizo: anúnciala, elige su objetivo u objetivos y paga su coste de activación.

Ver también Habilidad activada, Tierra y Hechizo. *Comparar con* En juego y Poner en juego.

Jugar un hechizo o una habilidad

Sigue estos pasos para jugar un hechizo o una habilidad activada:

Dile a tu oponente qué hechizo o habilidad vas a jugar. Si es un hechizo, toma la carta de tu mano y muéstrasela a tu oponente.

Si el hechizo o la habilidad contiene la palabra "objetivo", elige tu objetivo y si el texto empieza con "Elige uno:", haz la elección.

Si es un hechizo, paga el coste de maná. Si es una habilidad activada, paga el coste de activación. Si el hechizo o la habilidad tiene un coste X, elige el valor X y paga esa cantidad de maná.

Después de eso, el hechizo o la habilidad activada se va a la pila a esperar su resolución.

Tú no juegas las habilidades disparadas. Cuando se disparan, se van a la pila de forma automática sin que puedas hacer nada para evitarlo. Tampoco juegas las habilidades estáticas, sino que están "activadas" mientras el permanente que tenga la habilidad esté en juego.

Ver también Habilidad disparada, Habilidad estática y Pila.

Leyenda (legendario)

Leyenda es un tipo de criatura que se rige por reglas especiales. No encontrarás Leyendas en Octava Edición, pero sí en otras colecciones de **Magic**.

No puede haber más de una leyenda en juego al mismo tiempo. Si otra criatura con el mismo nombre entra en juego, se coloca en el cementerio de su propietario (no puede ser regenerada).

Ver también Tipo de criatura.

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.

Ver también Habilidad de maná, Quemadura de maná, Coste de maná, Reserva de maná y Maná incoloro.

Maná incoloro

Algunas cartas producen maná incoloro. Por ejemplo, una tierra puede tener una habilidad que añade 1 (un maná incoloro) a tu reserva de maná. No puedes usar el maná incoloro para pagar costes de maná de color.

Mano

Son las cartas que has robado pero que todavía no has jugado. Sólo tú puedes ver las cartas de tu mano. El tamaño máximo de la mano es de siete cartas. Si superas ese máximo durante tu paso de limpieza, tendrás que empezar a descartar hasta que te quedes con siete.

Ver también Paso de limpieza.

Mazo

Un mazo lo forman, al menos, 40 cartas bien barajadas de tu elección. Cuando hayas aprendido a jugar y comiences a construir tus propios mazos de **Magic**, deberán tener al menos sesenta cartas de tu elección. Al empezar un juego de **Magic**, tu mazo se convierte en tu biblioteca.

Algunos formatos de torneo tienen reglas adicionales sobre cómo debes construir tu mazo. Para más información, ver Sección 6: *Ligas y torneos*.

Ver también Construir un mazo y Biblioteca.

Mazo temático

Es un mazo listo para jugarse que usa las cartas de una determinada colección (o colecciones). Los mazos estarán listos para el combate en cuanto los saques de la caja. La colección de la Octava Edición tiene cinco mazos temáticos, uno para cada color. Todas las colecciones del nivel "experto" tienen mazos temáticos. Cuando empiezas a jugar a **Magic**, modificar los mazos temáticos es una buena forma para diseñar tus propios mazos.

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 la parte superior de tu biblioteca. Ésa es tu mano inicial. Si no te gusta tu mano inicial (por ejemplo, si no tienes ninguna tierra), 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 (no tienes que enseñarle a tu oponente tu mano antes de hacer esto). Puedes hacer mulligan cuantas veces quieras, pero cada vez robas una carta menos. Cuando a ambos jugadores les gusten sus manos iniciales, empieza la partida.

Muro

Es un tipo especial de criatura que evita que la criatura ataque. Aún así, los muros son buenas bloqueadoras.

Los muros son criaturas, así que se verán afectados por los hechizos y por las habilidades que afecten a las criaturas.

Ver también Tipo de criatura.

No bloqueada

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

Nombre

Es el título de una carta, está en su esquina superior izquierda.

Cuando el nombre de una carta aparezca dentro del recuadro de texto, se refiere únicamente a esa copia de la carta. Por ejemplo, Asistentes de la Oráculo dice: "☹": Todo el daño que una fuente de tu elección pudiera hacerle a la criatura objetivo en este turno, en vez de eso, se le hace a los Asistentes de la Oráculo". Esto quiere decir que cuando juegas esta habilidad, el daño sólo se le hace a los Asistentes que tienen la habilidad que has jugado y no a cualquier otra carta de Asistentes de la Oráculo que hayas elegido.

Número en la colección

Son dos números pequeños en la parte inferior de una carta de **Magic** que facilitan la organización de las cartas. El primer número se refiere a la posición de la carta en la colección y el segundo al número total de cartas que hay en la colección.

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 "permanente rojo objetivo" o "criatura o jugador objetivo".

Cuando juegas un hechizo o una habilidad, eliges los objetivos. Una vez hecha la elección no te podrás echar atrás. Cuando el hechizo o la habilidad se resuelve, verifica los objetivos para asegurarte de que todavía son válidos. Si ninguno de los objetivos es válido, el hechizo o la habilidad se contrarresta.

Ver también Objetivo válido y Resolver.

Objetivo válido

Es una opción válida para un hechizo o una habilidad. A veces, los hechizos o las habilidades sólo funcionan sobre cartas que cumplen ciertas condiciones. Por ejemplo, el Destierro sombrío dice: "Destruye la criatura objetivo que no sea negra". Esto quiere decir que sólo las criaturas que no son negras son objetivos válidos.

Los hechizos y las habilidades deben comprobar que sus objetivos son válidos cuando se juegan y cuando se resuelven. Si un objetivo no es válido en cualquiera de esos dos momentos, el hechizo o habilidad no puede afectarlo. Y si ninguno de los objetivos del hechizo o de la habilidad es válido cuando intenta resolverse, se contrarresta.

Supongamos que juegas el Destierro sombrío sobre una criatura verde, pero que la criatura se vuelve negra antes de que se resuelva el hechizo. Si eso es así, el Destierro sombrío será contrarrestado, ya que ninguno de sus objetivos (en este caso sólo hay uno) es válido.

Ver también Objetivo y Contrarrestar.

Oponente

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

Pagar un coste

Cuando has pagado un coste de maná o un coste de activación, no puedes recuperar lo que has pagado, aunque el hechizo o la habilidad se contrarresten.

Sólo es posible pagar un coste completo. Por ejemplo, si una habilidad activada cuesta 8 vidas y sólo tienes 3, no puedes pagarla.

Recuerda que no puedes pagar por el coste de activación de una criatura que incluya ☞ a menos que hayas controlado a esa criatura desde el comienzo del turno.

Un efecto que contrarreste la habilidad de un permanente que pueda resultar similar a pagar el coste de la habilidad de dicho permanente, no contará para pagar el coste. Por ejemplo, Girar dice, "Gira o endereza el artefacto, la criatura o la tierra objetivo". La habilidad del Asesino Real dice, "☞: Destruye la criatura girada objetivo". Si juegas Girar, el Asesino no destruirá a la criatura girada.

Ver también Coste de activación y Coste de Maná.

Pagar vida

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

Ver también Vida y Perder vida.

Paquete de torneo

Es un paquete de setenta y cinco cartas de **Magic**. Un paquete de torneo tiene treinta tierras básicas (seis de cada tipo) y cuarenta y cinco cartas al azar. En la mayoría de los torneos a mazo cerrado construyes tu mazo con un paquete de torneo y dos sobres. La colección de la Octava Edición no tiene paquetes de torneo, pero las expansiones grandes de **Magic** sí.

Pasar

Es decidir no jugar algo cuando se tiene prioridad. Los hechizos y las habilidades de la pila no empiezan a resolverse hasta que ambos jugadores pasen consecutivamente.

Ver también Prioridad y Pila.

Paso

La mayoría de las fases del turno se dividen en pasos. En cada paso se produce un acontecimiento determinado. Por ejemplo, durante tu paso de enderezar, enderezas tus permanentes. Durante tu paso de robar, robas una carta. La estructura del paso es: primero sucede algo y luego los jugadores tienen prioridad para jugar hechizos y habilidades.

En este glosario se describe de forma detallada en qué consiste cada paso. Ver la Sección 3: Estructura del turno si quieres más detalles sobre las fases y sobre los pasos que hay en un turno.

Ver también Fase.

Paso de daño de combate

Es el cuarto paso de la fase de combate. Es cuando las criaturas atacantes y bloqueadoras hacen su daño.

- Las criaturas no bloqueadas hacen daño al jugador defensor.
- Las criaturas bloqueadas hacen daño a las que las bloquean.
- Las criaturas bloqueadoras hacen daño a las criaturas a las que están bloqueando.

Si una criatura atacante es bloqueada por más de una criatura, el controlador de la atacante decide cómo dividir el daño de ésta entre las bloqueadoras.

Cuando los jugadores decidan cómo harán daño sus criaturas, el daño de combate de todas las criaturas se va a la pila. Después de eso, no importa qué les suceda a las criaturas. El daño de una criatura que está en la pila se hará incluso si la criatura sale del juego.

Después de que el daño de combate se vaya a la pila, los jugadores pueden jugar instantáneos y habilidades activadas.

Ver también Fase de combate.

Paso de declarar atacantes

Es el segundo paso de la fase de combate. Lo primero que haces durante este paso es decidir si quieres atacar. Si decides que sí, elige con qué criaturas vas a llevar a cabo el ataque. A continuación, gira las criaturas seleccionadas para convertirlas en atacantes (sólo pueden atacar las criaturas enderezadas que controlas desde el inicio de tu turno).

Recuerda que tus criaturas sólo pueden atacar a tu oponente, no a otras criaturas.

Cuando termines de declarar atacantes, podéis jugar instantáneos y habilidades activadas.

Ver también Fase de combate.

Paso de declarar bloqueadoras

Es el tercer paso de la fase de combate. Lo primero que haces durante tu paso de declarar bloqueadoras es decidir si quieres bloquear a las criaturas que te están atacando. Luego decides qué atacantes quieres bloquear y cuáles de tus criaturas las bloquearán (sólo pueden bloquear las criaturas enderezadas). Recuerda que las criaturas bloqueadoras no se giran cuando bloquean.

Tus criaturas sólo pueden bloquear a una atacante cada una, pero se pueden unir para bloquear a una atacante.

Cuando termines de declarar bloqueadoras, podéis jugar instantáneos y habilidades.

Ver también Fase de combate.

Paso de enderezar

Es el primer paso de tu fase inicial. En él enderezas a tus permanentes y los recargas de energía. Nadie puede jugar hechizos y habilidades durante este paso.

Ver también Enderezar.

Paso de final de combate

Es el último paso de la fase de combate. Normalmente no sucede nada durante este paso. En él desaparecen los efectos que duran "hasta el final del combate" y los jugadores pueden jugar instantáneos y habilidades activadas.

Ver también Fase de combate.

Paso de final del turno

Es el primer paso de la fase final. En el paso de final de turno no suele pasar nada, salvo que se activan las habilidades que se disparan "al final del turno" y los jugadores pueden jugar instantáneos y habilidades activadas.

Ver también Fase final.

Paso de inicio del combate

Es el primer paso de la fase de combate. Normalmente no sucede nada durante este paso, pero los jugadores pueden jugar instantáneos y habilidades activadas si quieren.

Ver también Fase de combate.

Paso de limpieza

Es el segundo (y último) paso de la fase final. Durante el paso de limpieza suceden tres cosas:

Si es tu turno, descarta hasta que te queden siete cartas como máximo.

Todo el daño que se haya infligido a las criaturas desaparece.

Los efectos que duran "hasta el final del turno" desaparecen.

No se pueden jugar hechizos y habilidades a menos que se produzca el evento que da lugar a una habilidad disparada.

Paso de mantenimiento

Es el segundo paso de tu fase inicial. El paso de mantenimiento sigue al paso de enderezar. Las habilidades que se disparan durante el mantenimiento se van a la pila y los jugadores pueden jugar instantáneos y habilidades activadas.

Cuando ambos jugadores terminen de jugar hechizos y habilidades, entras en el paso de robar.

Paso de robar

Es el último paso de la fase inicial. Lo primero que haces durante este paso es robar una carta. Luego, los jugadores pueden jugar instantáneos y habilidades activadas.

Ver también Robar.

Perder el juego

Ver Ganar el juego.

Perder vida

Perder vida es diferente de recibir daño. Por ejemplo, el Festin de alma dice: "El jugador objetivo pierde 4 vidas y tú ganas 4 vidas". Esa pérdida de vida no es daño, así que los efectos que prevengan daño no pueden detenerlo.

Comparar con Daño y Pagar vida.

Permanente

Es una carta o ficha en juego. Los permanentes pueden ser artefactos, criaturas artefacto, criaturas, encantamientos o tierras.

Un permanente en juego se queda ahí hasta que se destruya, se sacrifique o se remueva del juego. No puedes remover un permanente del juego de forma arbitraria.

Salvo las tierras, los permanentes son casi siempre hechizos en el momento en que se juegan. Por ejemplo, juegas un hechizo de criatura y cuando se resuelve se convierte en una criatura.

A menos que digan lo contrario, los hechizos y las habilidades sólo afectan a los permanentes. Por ejemplo, la Evacuación dice: "Devuelve todas las criaturas a las manos de sus propietarios". Eso significa todas las criaturas en juego, no las cartas de criatura que haya en los cementerios o en algún otro lado.

Recuerda que si un permanente sale del juego y posteriormente entra no "recuerda" nada de lo que le pasó la última vez.

Ver también En juego y Salir del juego.

Pila

Cuando aprendas a jugar a **Magic**, verás cómo las cartas empiezan a producir su efecto en cuanto las pongas en juego. Parte de lo que hace que **Magic** sea un juego excepcional es que puedes jugar instantáneos y habilidades activadas incluso durante el turno de tu oponente. Esto es posible gracias a la pila.

Sólo puedes jugar hechizos y habilidades cuando tienes prioridad. Cuando juegas algo, se va a la pila y espera ahí su resolución. Las habilidades disparadas también se van a la pila cuando se produce el evento que las origina. Cuando ambos jugadores terminan de jugar hechizos y habilidades, las cosas que están en la pila se resuelven de arriba abajo. Cada vez que un hechizo o una habilidad se resuelve, los jugadores pueden seguir añadiendo más cosas a la pila.

Por ejemplo: Controlas al Buscador de gloria, una criatura 2/2. Tu oponente juega el Choque para hacerle 2 puntos de daño. El Choque se va a la pila. Respondes al Choque con el Crecimiento gigante, que da al Buscador de gloria +3/+3 hasta el final del turno. El Crecimiento gigante se va a la pila, encima del Choque. Eso significa que el Crecimiento gigante se resuelve primero, haciendo al Buscador de gloria 5/5 hasta el final del turno. Luego se resuelve el Choque, pero no hace el suficiente daño como para destruir al Buscador de gloria reforzado.

¿Qué sucede si el Crecimiento gigante se juega primero? El Choque se va a la pila encima de él, se resuelve primero y hace 2 puntos de daño al Buscador de gloria, ¡suficientes para destruirlo! Cuando el Crecimiento gigante trata de resolverse, su objetivo ya no está en juego, así que se contrarresta.

Ver también Habilidad, Prioridad y Hechizo.

Poco común

Ver Rareza.

Poner en juego

Es meter algo en el juego. Cuando un hechizo o una habilidad te dice que pongas algo en juego, no quiere decir que lo juegues, sino que lo pongas en juego sin pagar sus costes.

Por ejemplo, el Crecimiento exuberante dice: "Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica y ponla en juego girada". Sabes que puedes jugar sólo una tierra por turno. Pero si juegas una tierra y luego juegas el Crecimiento exuberante, podrás poner una segunda tierra en juego. Esto no cuenta como "jugar" una tierra, así que puedes eludir la regla de una tierra por turno.

Prevención de daño

Ver Efecto de prevención.

Prevenir

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

Ver Efecto de prevención.

Prioridad

Sólo puedes jugar un hechizo o una habilidad cuando tienes prioridad. Al comienzo de la mayoría de las fases y de los pasos, el jugador activo obtiene la prioridad. Cuando tienes prioridad, puedes jugar un hechizo o una habilidad, o pasar. Si pasas, tu oponente obtiene la prioridad. Además, cuando se resuelve un hechizo o una habilidad, el jugador activo obtiene la prioridad. Cuando ese jugador pasa, el oponente obtiene la prioridad.

Ver también Pila y Jugador activo.

Prisa

Es una habilidad que te permite atacar con una criatura en el turno que queda bajo tu control. La prisa también te permite pagar costes de activación que tengan  durante el turno en que la criatura quede bajo tu control.

Al igual que cualquier otra habilidad, tu oponente puede utilizar la prisa si gana el control de la criatura que tenga la habilidad.

Ver también Coste de activación.

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).

Comparar con Controlador.

Protección

Es una habilidad que protege de hechizos o de habilidades a las criaturas de cierta clase. No encontrarás esta habilidad en cartas de la Octava Edición, pero sí en otras colecciones de **Magic**.

Una criatura con protección siempre tendrá "protección contra _____." Lo que vaya en el espacio en blanco es contra lo que está protegida la criatura.

Puede ser "protección contra rojo", por ejemplo, o "protección contra blanco".

La protección hace que la criatura:

No pueda ser bloqueada por criaturas del color contra el que está protegida.

No pueda ser objetivo de hechizos y habilidades del color contra el que está protegida.

No pueda ser sometida a encantamientos del color contra el que está protegida.

No pueda ser dañada por las fuentes de color contra la que está protegida.

La protección no siempre está ligada a un color. Por ejemplo, una criatura podría tener "protección contra artefactos" o "protección contra Tragos".

"Que no sea"

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

Quemadura de maná

El maná no puede almacenarse en tu reserva. Al término de cada fase el maná desaparece y, además, pierdes 1 vida por cada maná que no hayas usado. (no es daño, así que no puede prevenirse). A esto se le llama quemadura de maná. Así que... ¡no gires tus tierras para producir más maná del que necesitas!

Ver también Maná y Reserva de maná.

Rara

Ver Rareza.

Rareza

Se refiere a la probabilidad que tienes de conseguir una determinada carta. Las cartas de **Magic** tienen tres niveles de rareza: común, poco común y rara. Las cartas comunes son las más fáciles de conseguir. Las raras son mucho más difíciles de encontrar. El color del símbolo de la expansión indica su rareza: negro para las comunes, plateado para las poco comunes y dorado para las raras.

Recuadro de texto

Es el cuadrado que ocupa la mitad inferior de la carta. El recuadro de texto contiene las habilidades, el texto de ambientación y el texto recordatorio (texto que te recuerda una regla). Recuerda que las palabras que están en cursiva (*el texto en cursiva aparece así*) no afectan la manera en que funciona la carta.

Ver también Texto de ambientación y Texto recordatorio.

Regeneración

Es una habilidad que evita que una criatura sea destruida. Los efectos de la regeneración funcionan como escudos. Cuando se resuelve el hechizo o la habilidad de regeneración, el efecto perdura hasta que la criatura sea destruida. Si la criatura es destruida, el efecto la salva (la regeneración es un efecto de reemplazo).

Gracias a la regeneración, la criatura permanece en juego, al igual que cualquier encantamiento y contador que haya sobre ella. Además:

La criatura se gira.

Si la criatura está en combate, se remueve del combate.

Todo el daño que tenía la criatura desaparece.

Ver también Efectos de reemplazo.

Regla de oro

Cuando una carta de **Magic** contradice las reglas del juego, la carta gana. Por ejemplo, las reglas dicen que tienes una fase de combate durante cada uno de tus turnos. Pero el Asalto implacable dice: "Obtienes una fase de combate y una fase principal adicionales en este turno". El Asalto implacable cambia las reglas durante el turno que lo juegas. 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.

Reglamento

Es lo que estás leyendo en estos instantes. Este reglamento no está hecho para que te lo aprendas al pie de la letra. Sólo sirve de consulta.

Si quieres convertirte en un experto en reglas de **Magic**, consigue el reglamento completo en nuestro sitio Web en MagicTheGathering.com. Te advertimos que el reglamento completo es muy técnico.

Remover de la partida

Para remover una carta de la partida, ponla a un lado. Cuando la partida termine, devuelve esa carta a tu mazo. Remover una carta de la partida es diferente de poner una carta en un cementerio. Esto no aparece en las cartas de la Octava Edición, pero sí en cartas de otras colecciones.

Remover del combate

Toda criatura removida del combate deja de atacar o de bloquear. Si la criatura removida bloqueó a una criatura con anterioridad, la criatura atacante permanece bloqueada para que el daño no llegue al jugador defensor. Y si su daño de combate se fue a la pila antes de ser removida, ese daño se hará.

Reserva de maná

Es un lugar imaginario donde guardas el maná hasta que lo usas. Cuando agregas maná a tu reserva de maná, se queda ahí hasta que lo usas o hasta que termina la fase.

Ver también Maná y Quemadura de maná.

Resistencia

Es el número que está a la derecha de la diagonal en la esquina inferior derecha de las cartas de criatura. La resistencia representa la cantidad de daño que puede recibir una criatura en un turno antes de que sea destruida. Sólo las criaturas y las criaturas artefacto tienen resistencia.

Ver también Fuerza

Resolver

Cuando juegas un hechizo o una habilidad, no sucede nada de inmediato. Tienes que ponerlo en la pila. Cuando la pila se ocupa de él, es cuando se produce su efecto: se resuelve. Si se contrarresta un hechizo o una habilidad o si ninguno de sus objetivos es válido cuando trata de resolverse, no se resuelve.

Ver también Contrarrestar, Pila y Objetivo.

Respuesta, en respuesta

Es jugar un instantáneo o una habilidad activada inmediatamente después de que se haya jugado otro hechizo o habilidad. Los hechizos y las habilidades de la pila se resuelven de arriba abajo. Así que si respondes a un hechizo o a una habilidad con un instantáneo o con una habilidad activada, el tuyo se resolverá antes que los que se jugaron justo antes que él.

Ver también Pila.

Robar

Es tomar la carta superior de tu biblioteca y ponerla en tu mano.

Robas una carta durante cada uno de tus turnos, al inicio de tu paso de robar. Si un hechizo o una habilidad te permite robar cartas, tu robo normal de carta de ese turno no se ve afectado.

Poner cartas en tu mano sólo cuenta como robarlas si el hechizo o la habilidad dice "robar". Por ejemplo, el Tutor diabólico dice, "Busca en tu biblioteca una carta y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca". Aunque estás añadiendo una carta a tu mano no cuenta como robar, porque el hechizo no usa la palabra "robar".

Sacrificar

Es elegir uno de tus permanentes en juego y ponerlo en el cementerio. Sólo puedes sacrificar tus propios permanentes. Sacrificar un permanente es diferente de destruirlo. No puedes regenerar a una criatura sacrificada. Sólo puedes sacrificar un permanente si un hechizo o habilidad te lo indica.

No confundas sacrificar con descartar. Sólo puedes descartar cartas que estén en tu mano.

Comparar con Destruir y Descartar.

Salir del juego

Si una carta dice "salir del juego", no importa dónde dejes el permanente que sale del juego. Desde el juego puede volver a la mano de un jugador o ir a un cementerio o a cualquier otra zona.

Si una carta sale del juego, cuando vuelve a entrar se la considera como una carta nueva. Es decir, no "recuerda" nada de lo que pasó la última vez que estuvo en juego.

Símbolo de la expansión

Es el símbolo que está a la derecha de la carta bajo la ilustración. El símbolo de la expansión te indica a qué colección de **Magic** pertenece una carta. El símbolo de la expansión de la Octava Edición es " ".

Los símbolos de las expansiones son de tres colores: negro para cartas comunes, plateado para cartas poco comunes y dorado para cartas raras.

Ver también Rareza.

Sobre

Es un paquete de 15 cartas de **Magic** seleccionadas al azar. Esto es lo que necesitas cuando estés listo para añadir más cartas a tu colección.

Subtipo

Las criaturas, los encantamientos y las tierras tienen subtipos.

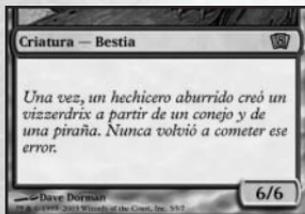
Los elfos y los tragos son subtipos de criaturas. Los subtipos de encantamientos son los diferentes tipos de encantamientos que se colocan sobre otros permanentes, como encantar criatura y encantar tierra. "Tipos de tierra" se refiere a los subtipos de tierra que hay en el juego. Los tipos de tierra básica son: llanura, isla, pantano, montaña y bosque. Hay algunas tierras no básicas que también tiene subtipos.

Ver también Tipo de criatura y Tipo.

Texto de ambientación

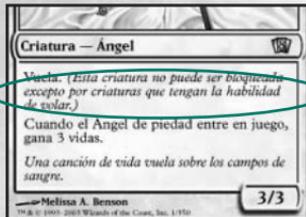
Es el texto en cursiva (*el texto en cursiva aparece así*) del recuadro de texto.

Aporta información interesante sobre la historia y sobre el mundo de **Magic**. Si el texto está entre paréntesis no se trata de texto de ambientación, sino de un recordatorio sobre cómo funciona alguna una regla. El texto de ambientación no produce ningún efecto sobre el juego.



Texto recordatorio

Es el texto en cursiva (*el texto en cursiva aparece así*) que hay en el recuadro de texto que te recuerda cómo funciona una carta o una técnica. Si tienes alguna duda de cómo llevar a cabo una determinada acción, utiliza este reglamento.



Tierra

Es un tipo de permanente que representa tus dominios. Las tierras tienen una habilidad que produce maná, que es la energía mágica que usas para jugar hechizos. Hay cinco tierras básicas: llanura, isla, pantano, montaña y bosque. Cualquier otra tierra es una tierra no básica.

Sólo puedes jugar una carta de tierra por turno y sólo durante una de tus fases principales cuando la pila esté vacía. Las tierras no son hechizos, así que no pueden ser contrarrestadas.

Ver también Tierra básica, Habilidad de maná y Tierra no básica.

Tierra básica

Hay cinco tipos de tierras básicas:

Las llanuras producen ☀.

Las islas producen 🌊.

Los pantanos producen 🌿.

Las montañas producen 🏔.

Los bosques producen 🌲.

A cualquier tierra distinta de estas cinco se le llama tierra no básica.

Aunque una tierra básica sólo tenga un gran símbolo de maná en su recuadro de texto, tiene una habilidad activada que produce maná de color conforme a su tipo de tierra. Por ejemplo, si una tierra se convierte en pantano, podrías girarla para producir 🌿.

Ver también Tierra, Tierra no básica y Subtipo.

Tierra no básica

Es cualquier tierra que no sea llanura, isla, pantano, montaña o bosque. No puedes poner en tu mazo más de cuatro copias de una misma carta de tierra no básica.

Ver también Tierra básica y Tierra.



Tipo

En **Magic** hay seis tipos de cartas, cuatro tipos de permanentes, tres tipos de habilidades, cinco tipos de tierras básicas y muchos y diferentes tipos de encantamiento y de tipos de criatura.

Ver también Tipo de carta, Tipo de criatura y Tipo de permanente.

Tipo de carta

Hay seis tipos de cartas: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra y conjuro. El tipo de una carta está impreso bajo su ilustración. Algunas cartas, como las criaturas artefacto, tienen más de un tipo.

Algunas cartas tienen un subtipo, como por ejemplo, "Trasgo" en "Criatura - Trasgo".

Ver también Subtipo.

Tipo de criatura

Te dice ante qué clase de criatura te encuentras, por ejemplo un trasgo, un elfo un muro. El tipo de criatura se encuentra en medio de la carta, después de "Criatura — ". Si hay más de una palabra después del guión, es porque la criatura tiene varios subtipos.

Algunos hechizos y habilidades afectan a todas las criaturas de un cierto tipo. Por ejemplo, el Rey trasgo dice: "Todos los trasgos obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de cruzar montañas". Esto significa que todas las criaturas que estén en juego y que sean del tipo trasgo obtienen la bonificación (advierte que el Rey trasgo es un señor, ¡no un trasgo!).

Un artefacto no es un tipo de criatura, aunque hay varios tipos de criaturas artefacto.

Ver también Leyenda y Muro.

Tipo de permanente

Los tipos de permanente son: artefacto, criatura, encantamiento y tierra.

Los permanentes pueden tener más de un tipo. Por ejemplo, la Afinidad natural dice: "Todas las tierras serán, además, criaturas 2/2 hasta el final del turno." Esto quiere decir que el turno en que se juega la Afinidad natural, las tierras son afectadas por cualquier cosa que afecte a las criaturas y por cualquier cosa que afecte a las tierras.

Todos

Cuando un hechizo o una habilidad dice que afecta a "todos" se refiere a todos los de su tipo sin excepción. Por ejemplo, la Náusea dice: "Todas las criaturas obtienen -1/-1 hasta el final del turno". Eso significa que el poder de todas las criaturas en juego, tanto las tuyas como las de tu oponente, disminuye.

Tú

La palabra "tú" en una carta de **Magic** siempre se refiere a quien controla la carta en ese momento. Como en el 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.

Ver también Control, Controlador.

Turno

Cada turno se divide en fases y la mayoría de las fases se dividen en pasos. He aquí todas las fases y pasos en orden:

1. **Fase inicial**
 - a. Paso de enderezar
 - b. Paso de mantenimiento
 - c. Paso de robar
2. **Fase principal**
3. **Fase de combate**
 - a. Paso de inicio del combate
 - b. Paso de declarar atacantes
 - c. Paso de declarar bloqueadoras
 - d. Paso de daño de combate
 - e. Paso de final del combate
4. **Fase principal (de nuevo)**
5. **Fase final**
 - a. Paso de final del turno
 - b. Paso de limpieza

Puedes buscar cada uno de estos pasos en este glosario.

UEPS (LIFO)

Es un término que usan los jugadores de **Magic** para describir cómo funciona la pila. Sus siglas significan "último en entrar, primero en salir". Eso significa que el último hechizo que se jugó será el primero en resolverse.

Ver también Pila.

Vida, total de vidas

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

Ver también Perder vida, Pagar vida y Ganar el juego.

Volar

Es una habilidad que hace que una criatura sea más difícil de bloquear. Una criatura que tenga la habilidad de volar puede bloquear a criaturas que tengan esta habilidad y a criaturas que no la tengan. Una criatura que no tenga la habilidad de volar no puede bloquear a una criatura que sí la tenga.

X

Cuando ves X en un coste de maná o en un coste de activación, tú eliges el número.

Por ejemplo, la Llamarada es un conjuro que cuesta X . Su texto dice: "La Llamarada hace X puntos de daño a la criatura o al jugador objetivo". Cuando juegas la Llamarada, le dices a tu oponente qué número eliges para X. Por ejemplo, si eliges cuatro la Llamarada hace 4 puntos de daño y cuesta 4  y si eliges 1 la Llamarada hace 1 punto de daño y cuesta 1 .

Zona

Cada área de juego en un juego de Magic se llama zona. Una carta puede estar en cualquiera de estas zonas: biblioteca, cementerio, mano, en juego, pila y removida del juego.

FICHA TÉCNICA

Diseño original de Magic: Richard Garfield.

Diseño y desarrollo del juego: Randy Buehler Jr., Elaine Chase, Michael Donais, Robert Gutschera, William Jockusch y Mark Rosewater.
Con la colaboración especial de Paul Barclay, Kierin Chase y Brady Dommermuth

Juego básico: Randy Buehler Jr., Elaine Chase, Del Laugel y Jonathan Tweet

Edición: Del Laugel, Bill "Quill" McQuillan y Darla Kennerud

Diseño principal de Magic: Bill Rose.

Reglas: Paul Barclay, Elaine Chase y Brady Dommermuth

Dirección creativa: Brady Dommermuth

Texto de ambientación: Brandon Bozzi, Jennifer Clarke Wilkes, Brady Dommermuth, Aaron Forsythe, Del Laugel, Tyson Moyer, Rei Nakazawa, Daniel Stahl y Teeuwynn Woodruff

Dirección artística: Jeremy Cranford

Diseño gráfico: Lisa Hanson y John Casebeer

Composición: Nancy Walker

Producción: Brian Dumas y Gretchen Tapp

Guía del juego e ilustración: Stan Shaw

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

Dirección de producto: Wendy Wallace

Coordinador de la traducción: David Serra

Productor del CD-ROM: Fred Royal.

Dirección de mercadotecnia: Kyle Murray

Quisiéramos agradecer a todos los miembros de nuestro equipo de diseño y a muchos otros, demasiado numerosos para mencionarlos, que han colaborado en la elaboración de este producto.

Nuestro agradecimiento especial a Aaron Forsythe y a los lectores de **MagicTheGathering.com**.

Publicado por Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, EE.UU. Conserva esta dirección. Todas las marcas registradas, incluyendo los nombres de los personajes, sus imágenes, los símbolos *♦♣♥♠, el símbolo de la expansión *Octava Edición* y el pentágono de colores, son propiedad

de Wizards, una empresa filial de Hasbro, Inc.

Ilustración de la portada hecha por Mark Zug.

©1993–2003 Wizards. Patente en EE.UU. 5662332.

30096607006 SP

¿PREGUNTAS?

PONTE EN CONTACTO CON NUESTRA OFICINA MÁS CERCANA.

U.S., Canada, Asia Pacific, and Latin America

Wizards of the Coast, Inc.
attn: **Magic Questions**
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.
Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-206-624-0933 (outside the U.S.)
Fax: 1-425-204-5818
Email: custserv@wizards.com

U.K., Eire, and South Africa

Wizards of the Coast, U.K. Ltd.
attn: **Magic Questions**
2 Roundwood Avenue
Stockley Park
Uxbridge
Middx UB11 1AZ
ENGLAND
Tel: 08457-125599
(within the U.K.)
+44-208-744-5822
(from the Republic of Ireland
and other countries)
Fax: +44-1628-78-06-02
Email: uk@wizards.com

European Headquarters

Wizards of the Coast, Belgium
attn: **Magic Questions**
PB 2031
2600 Berchem
BELGIUM
Tel: +32.70.233.277
Fax: +32.70.233.288
Email: custserv@wizards.be

France

Wizards of the Coast, France/
Groupe Hasbro France, S.A.
attn: **Magic Questions**
Savoie Technolac C6
73383 Le-Bourget-du-Lac Cedex
FRANCE
Tel: (+33) 04-79-96-47-61
Fax: (+33) 04-79-96-47-93
Email: custserv-fr@hasbro.co.uk

Italy

Wizards of the Coast, Italia srl
attn: **Magic Questions**
Via G.Stephenson 43/a
20157 Milano
ITALIA
Tel: +39.02.39005006
Fax: +39.02.39005009
Email: wotcit@tin.it

Check out our website!

www.magicthegathering.com