



GIGANTE DE DOS CABEZAS

Guía de inicio rápido

En **Gigante de dos cabezas**, jugarás en equipo con un amigo a través de turnos compartidos. Cada jugador tiene su propio mazo y cada partida es de un solo juego.

Gigante de dos cabezas sigue muchas de las reglas de otros juegos de *Magic*, pero hay unas cuantas diferencias:

- Los miembros del equipo se sientan uno al lado del otro, enfrente de sus oponentes.
- Cada equipo comparte un total de vidas que comienza en 30.
- Los compañeros de equipo pueden hablar entre sí y ver las cartas del otro.

• El primer mulligan de cada jugador es de siete cartas. Los mulligans posteriores siguen la regla habitual de robar una carta menos cada vez.

• Cada equipo juega su turno en conjunto; esto significa que los jugadores enderezan en equipo, atacan en equipo y pasan por las distintas fases del turno en equipo.

• Durante el paso de robar del equipo, ambos miembros roban una carta.

• Las criaturas pueden atacar a cualquier jugador o planeswalker oponente. Si una criatura oponente ataca a tu equipo, puede ser bloqueada por criaturas que controles tú o que controle tu compañero.

Para obtener más información, visita [Magic.Wizards.com/go/2HG](https://magic.wizards.com/go/2HG).



GIGANTE DE DOS CABEZAS

Guía de inicio rápido

En **Gigante de dos cabezas**, jugarás en equipo con un amigo a través de turnos compartidos. Cada jugador tiene su propio mazo y cada partida es de un solo juego.

Gigante de dos cabezas sigue muchas de las reglas de otros juegos de *Magic*, pero hay unas cuantas diferencias:

- Los miembros del equipo se sientan uno al lado del otro, enfrente de sus oponentes.
- Cada equipo comparte un total de vidas que comienza en 30.
- Los compañeros de equipo pueden hablar entre sí y ver las cartas del otro.

• El primer mulligan de cada jugador es de siete cartas. Los mulligans posteriores siguen la regla habitual de robar una carta menos cada vez.

• Cada equipo juega su turno en conjunto; esto significa que los jugadores enderezan en equipo, atacan en equipo y pasan por las distintas fases del turno en equipo.

• Durante el paso de robar del equipo, ambos miembros roban una carta.

• Las criaturas pueden atacar a cualquier jugador o planeswalker oponente. Si una criatura oponente ataca a tu equipo, puede ser bloqueada por criaturas que controles tú o que controle tu compañero.

Para obtener más información, visita [Magic.Wizards.com/go/2HG](https://magic.wizards.com/go/2HG).