

Notas de la colección *Jumpstart 2022*

Recopiladas por Jess Dunks.

Documento modificado por última vez el 14 de octubre de 2022

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información sobre la legalidad de las cartas y otros recursos adicionales.

Las secciones “Notas de cartas específicas” contienen respuestas a las preguntas más importantes, más comunes y más confusas que podrían ocurrírseles a los jugadores sobre una carta determinada de la colección. Podrás consultar el texto completo de las cartas en la sección “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección.

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las nuevas cartas de *Jumpstart 2022* con el código de la colección J22 están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer ni Modern. Las cartas con el código de colección J22 que se imprimieran anteriormente en otros productos son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita. Es decir, la aparición en esta colección no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato.

Busca en [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

Visita [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) para encontrar un evento o tienda cercana.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *JUMPSTART 2022*:

Agrus Kos, soldado eterno
{3}{W}
Criatura legendaria — Soldado espíritu
3/4

Vigilancia.

Siempre que Agrus Kos, soldado eterno sea objetivo de una habilidad que solo lo haga objetivo a él, puedes pagar {1}{R/W}. Si lo haces, copia esa habilidad por cada otra criatura que controlas a la que esa habilidad pudiera hacer objetivo. Cada copia hace objetivo a una criatura distinta entre esas criaturas. (*{R/W} puede pagarse con {R} o con {W}.*)

- La última habilidad se dispara siempre que Agrus Kos, soldado eterno sea objetivo de una habilidad que lo haga objetivo a él y a ningún otro objeto o jugador. No importa quién controle la habilidad.
- Si una habilidad tiene varios objetivos, pero hace objetivo a Agrus Kos con todos ellos, la última habilidad se dispara. En ese caso, cada una de las copias también hará objetivo solo a una de esas criaturas.
- Cualquier criatura que controlas que no puede ser el objetivo de la habilidad copiada (debido a habilidades de protección, restricción de objetivos o cualquier otra razón) simplemente se ignora. No se crea ninguna copia para esa criatura.
- El controlador de Agrus Kos controla todas las copias, sin importar qué jugador controlaba la habilidad original. Ese jugador elige el orden en que las copias van a la pila. La habilidad original estará en la pila debajo de esas copias y se resolverá en último lugar.
- Si la habilidad copiada es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo. Su controlador no puede elegir otro.
- Si la habilidad copiada tiene una X cuyo valor fue determinado al ponerla en la pila, las copias tienen el mismo valor de X.

Alandra, soñadora celeste
{2}{U}{U}
Criatura legendaria — Hechicero tritón
2/4

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Draco azul 2/2 con la habilidad de volar.

Siempre que robes tu quinta carta cada turno, Alandra, soñadora celeste y los Dracos que controlas obtienen +X/+X cada uno hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas en tu mano.

- La primera habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si Alandra, soñadora celeste estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó. Si no está en el campo de batalla cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno. No se disparará cuando se robe la tercera o la cuarta carta.
 - Lo mismo sucede con la última habilidad y la quinta carta robada.
 - El valor de X se determina en cuanto la habilidad disparada se resuelve. La bonificación que otorga no cambiará después de ese momento, aunque lo haga la cantidad de cartas en tu mano.
-

Bibliotecaria respetable

{G}

Criatura — Humano

1/1

{3}{G}: La Bibliotecaria respetable se convierte en un Licántropo. Pon dos contadores +1/+1 sobre ella y roba una carta. Activa esto solo una vez.

- En cuanto se resuelve la última habilidad de la Bibliotecaria respetable, pierde sus otros tipos de criatura y se convierte en un Licántropo. Ya no es un Humano.

Cadenas de custodia

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando las Cadenas de custodia entren al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que las Cadenas de custodia dejen el campo de batalla.

La criatura encantada tiene la habilidad de rebatir {2}.

(Siempre que sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)

- La habilidad de las Cadenas de custodia es una habilidad única que crea dos efectos que no se repiten: uno que exilia el permanente cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que las Cadenas de custodia dejen el campo de batalla.
- Si las Cadenas de custodia dejan el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a una criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario de las Cadenas de custodia deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.

Cañonazos de Azófar

{3}{R}

Encantamiento

Siempre que una criatura atacante que controlas muera, los Cañonazos de Azófar hacen 2 puntos de daño a cada oponente.

Incursión — Al comienzo de tu fase principal poscombate, si atacaste con una criatura este turno, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del combate en tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- La carta exiliada por la habilidad de incursión se exilia boca arriba. Jugar una carta exiliada por esta habilidad sigue las reglas normales para jugar la carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si es una carta de criatura, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Si exilias una carta de tierra usando la habilidad de incursión, puedes jugar esa tierra solo si te quedan tierras por jugar. Normalmente, esto significa que solo puedes jugar esa tierra si aún no jugaste una tierra ese turno.
- Jugar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes jugarla varias veces.
- Si no juegas la carta exiliada, permanece en el exilio.

Conjuradora distinguida

{1}{W}

Criatura — Hechicero humano

1/2

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida.

{4}{W}, {T}: Exilia otra criatura objetivo que controlas, luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Cuando la carta exiliada por la segunda habilidad regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- La primera habilidad de la Conjuradora distinguida se dispara siempre que cualquier criatura que no sea ella misma entre al campo de batalla bajo tu control, incluidas las regresadas por su última habilidad.

Copia pirata

{4}{U}

Criatura — Pirata metamorfo

0/0

Puedes hacer que la Copia pirata entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que es un Pirata además de sus otros tipos y tiene “Siempre que esta criatura u otra criatura con el mismo nombre haga daño de combate a un jugador, robas una carta”.

- La Copia pirata copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo), excepto que también será un Pirata y tendrá la habilidad concedida. No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Ser un Pirata y tener la habilidad concedida son parte de los valores copiables de la Copia pirata. Si otra criatura entra al campo de batalla como la Copia pirata o se convierte en una copia de ella, copiará

cualquier cosa que la Copia pirata esté copiando, será un Pirata además de sus otros tipos y tendrá “Siempre que esta criatura u otra criatura con el mismo nombre haga daño de combate a un jugador, robas una carta”.

- Si la Copia pirata no entra al campo de batalla como una criatura (por ejemplo, al copiar un artefacto o una tierra que se convirtieran en una criatura), no se convierte en Pirata, pero sigue teniendo la habilidad disparada concedida. No se convertirá en un Pirata incluso si después se convierte en una criatura por otro efecto.
- La habilidad de la Copia pirata no hace objetivo a la criatura.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura elegida está copiando otra cosa, la Copia pirata entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando. También será un Pirata y tendrá la habilidad concedida.
- Si la criatura elegida es una ficha, la Copia pirata copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla. La Copia pirata no es una ficha, incluso si está copiando una.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la Copia pirata entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.
- Si la Copia pirata de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, la Copia pirata no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.
- Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, la Copia pirata entra al campo de batalla como una criatura Pirata Metamorfo 0/0 y probablemente muera casi de inmediato, la próxima vez que se realicen acciones basadas en estado.

Hidra benévola
{X}{G}{G}
Criatura — Hidra
1/1

La Hidra benévola entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella.

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre otra criatura que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores +1/+1 más uno sobre ella.

{T}, remover un contador +1/+1 de la Hidra benévola:
Pon un contador +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas.

- “Sobre otra criatura que controlas” incluye a las criaturas que no sean la Hidra benévola que entran al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ellas. Si una criatura fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella mientras tú controlas la Hidra benévola, entra con esa cantidad de contadores más uno.
 - Cada Hidra benévola adicional que controlas aumenta en uno la cantidad de contadores +1/+1 que se pone sobre otra criatura.
-

Instrumentos de guerra

{4}

Artefacto

Destello.

En cuanto los Instrumentos de guerra entren al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +1/+1.

- La elección de tipo de criatura se hace en cuanto los Instrumentos de guerra entran al campo de batalla. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que se hace la elección y el momento en el que las criaturas correspondientes empiezan a recibir +1/+1.
- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Humano o Guerrero. No se pueden elegir tipos de carta, como artefacto, ni supertipos, como legendario.

Isu, el Abominable

{3} {U} {U}

Criatura nevada legendaria — Yeti

5/5

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.

Puedes jugar tierras nevadas y lanzar hechizos nevados desde la parte superior de tu biblioteca.

Siempre que otro permanente nevado entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {G}, {W} o {U}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre Isu, el Abominable.

- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo jugar cartas desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra nevada de esta manera mientras la pila esté vacía durante una de tus fases principales y solo si todavía no jugaste una tierra este turno.
- La primera carta de tu biblioteca sigue en tu biblioteca y no está en tu mano. No puedes descartar cartas de la parte superior de tu biblioteca ni activar habilidades de cartas de la parte superior de tu biblioteca que normalmente funcionan en tu mano.

Investigador trasgo

{3} {R}

Criatura — Hechicero trasgo

3/3

Cuando el Investigador trasgo entre al campo de batalla, exilia la primera carta de tu biblioteca. Durante cualquier turno en el que atacaste con el Investigador trasgo, puedes jugar esa carta.

- La carta que exilia el Investigador trasgo se exilia boca arriba.
- Puedes jugar la carta exiliada si el Investigador trasgo atacó y sigue en el combate, si dejó el combate, si dejó el campo de batalla o incluso si el combate terminó.
- Si controlas más de una carta llamada Investigador trasgo, el efecto de cada una es independiente del de la otra. Concretamente, atacar con una no te permitirá jugar la carta exiliada por la otra.

- El efecto del Investigador trasgo no altera el momento en que puedes jugar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
 - Si exilias una carta de tierra usando la habilidad de entra al campo de batalla del Investigador trasgo, puedes jugar esa tierra solo si te quedan tierras por jugar. Normalmente, esto significa que solo puedes jugar esa tierra si aún no jugaste una tierra ese turno.
 - Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
-

Kenessos, sacerdote de Tassa

{1}{U}

Criatura legendaria — Clérigo tritón

1/3

Si fueras a adivinar una cantidad de cartas, en vez de eso, adivina esa misma cantidad más una.

{3}{G/U}: Mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura Kraken, Leviatán, Pulpo o Serpiente, puedes ponerla en el campo de batalla. Si no la pones en el campo de batalla, puedes ponerla en el fondo de tu biblioteca.

- Mientras se resuelve la última habilidad de Kenessos, sacerdote de Tassa, puedes elegir dejar la carta en la parte superior de tu biblioteca.
-

Kraken de la Biblioplex

{4}{U}

Criatura — Kraken

4/5

Cuando el Kraken de la Biblioplex entre al campo de batalla, adivina 3. (*Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.*)

Siempre que el Kraken de la Biblioplex ataque, puedes regresar otra criatura que controlas a la mano de su propietario. Si lo haces, el Kraken de la Biblioplex no puede ser bloqueado este turno.

- Eliges si regresas una criatura o no y qué criatura regresas en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Esto no hace objetivo a ninguna criatura.
-

Mantocenizo de la plaga sombría

{3} {B}

Criatura legendaria — Brujo rata

3/4

Siempre que Mantocenizo de la plaga sombría ataque o bloquee, las otras Ratas que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Ratas que controlas.

Al comienzo de tu paso final, puedes moler cuatro cartas.

Si lo haces, regresa hasta dos cartas de criatura Rata de tu cementerio a tu mano. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- El valor de X se determina en cuanto la primera habilidad se resuelve. La bonificación que otorga no cambiará después de ese momento, aunque lo haga la cantidad de Ratas que controlas.
- Tú eliges qué cartas de criatura Rata regresar a tu mano en cuanto la última habilidad se resuelve. Puedes elegir cartas de criatura Rata molidas con esta habilidad.

Mízzix, jinete de réplicas

{4} {R}

Criatura legendaria — Hechicero trasgo

4/5

Vuela.

Siempre que lances un hechizo desde cualquier parte excepto desde tu mano, puedes pagar {1} {U/R}. Si lo haces, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Si la copia es un hechizo de permanente, gana la habilidad de prisa y “Al comienzo de tu paso final, sacrifica este permanente”. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Si pagas el coste, se copiará cualquier hechizo que lances, no solo uno que requiera objetivos.
- Solo puedes pagar el coste una vez, en cuanto la habilidad disparada se resuelve. No puedes pagarlo más de una vez para obtener copias adicionales.
- Si se crea una copia, tú controlas la copia. Esa copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. La copia se resolverá como un hechizo normal, después de que los jugadores tengan la oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No puedes elegir otro.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes

para la copia también. Por ejemplo, si sacrificas una criatura 3/3 para lanzar Arrojar y copias ese hechizo, la copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.

Ogresa avivabatallas

{2} {R}

Criatura — Chamán ogro

3/3

Daña primero.

Siempre que la Ogresa avivabatallas ataque, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo desde tu cementerio pagando {R} {R} además de sus otros costes. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílialo. Cuando lances ese hechizo, la Ogresa avivabatallas obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el valor de maná de ese hechizo.

- Debes lanzar el hechizo en cuanto la habilidad disparada de la Ogresa avivabatallas se resuelve. No puedes esperar y lanzarlo más adelante.
-

Ródlf Portaocaso

{5} {B}

Criatura legendaria — Ángel vampiro

4/4

Vuela, toque mortal, vínculo vital.

Siempre que ganes vidas, Ródlf Portaocaso gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Al comienzo de tu paso final, puedes pagar {1} {W/B}.

Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de X o menos de tu cementerio al campo de batalla, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- X es la cantidad total de vidas que ganaste este turno, independientemente de las vidas perdidas. Por ejemplo, si ganaste 3 vidas este turno y también perdiste 2 vidas durante este turno, X es 3, no 1.
-

Someter a interrogatorio

{3} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura o planeswalker.

Cuando Someter a interrogatorio entre al campo de batalla, gira el permanente encantado e investiga. (*Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".*)

El permanente encantado no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador y no pueden activarse sus habilidades activadas.

- Someter a interrogatorio no afecta a las habilidades estáticas y disparadas.
- El permanente puede enderezarse mediante otros hechizos y habilidades.

- Puedes encantar un permanente que ya esté girado con Someter a interrogatorio. Si lo haces, no se gira de nuevo, pero investigarás igualmente.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- Las habilidades de lealtad son un tipo de habilidad activada, por lo que Someter a interrogatorio evitará que se activen las habilidades de lealtad de un planeswalker encantado.

Zask, señor de enjambres escurridizo

{3}{G}{G}

Criatura legendaria — Insecto

5/5

Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de Insecto desde tu cementerio.

Siempre que otro Insecto que controlas muera, ponlo en el fondo de la biblioteca de su propietario y luego muele dos cartas. (*Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

{1}{B/G}: El Insecto objetivo obtiene +1/+0 y gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno. (*{B/G} puede pagarse con {B} o con {G}.*)

- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo jugar cartas desde tu cementerio de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra de esta manera mientras la pila esté vacía durante una de tus fases principales y solo si todavía no has jugado una tierra este turno.