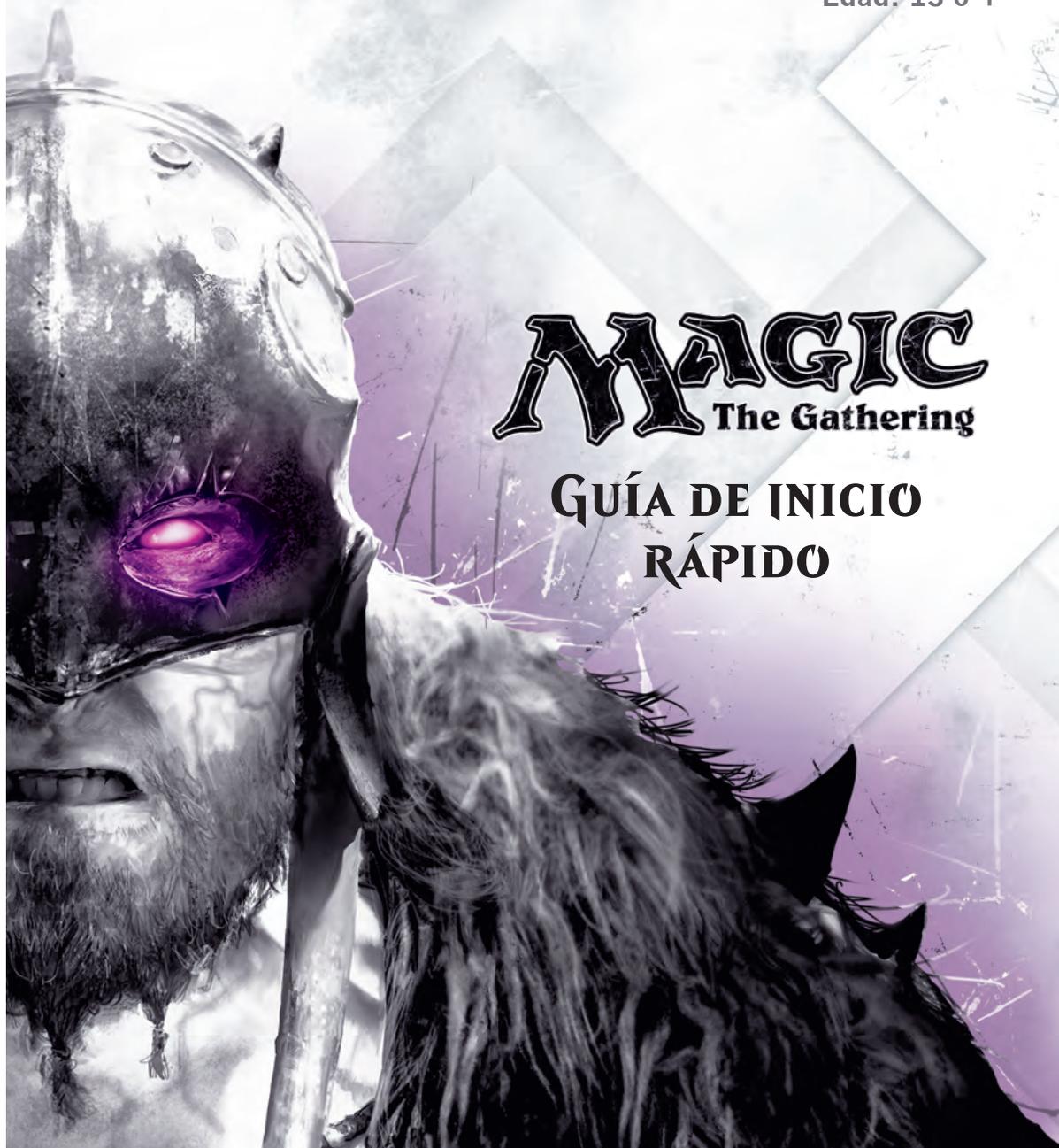


Edad: 13 o +

MAGIC

The Gathering

GUÍA DE INICIO RÁPIDO





JUEGA CON TU PRESA

Bienvenido a **Magic: The Gathering**, el mejor juego de cartas intercambiables del mundo. Estás a punto de descubrir por qué **Magic** tiene millones de jugadores en todo el mundo: la profundidad de su estrategia, la belleza de sus mundos, la fuerza de sus personajes y su comunidad global.

Si ya tienes algunas cartas de **Magic**, es el momento de sacarlas. Esas cartas representan las herramientas que utilizarás para derrotar a tus oponentes. Con ellas invocarás temibles criaturas, blandirás objetos y sortilegios místicos y lanzarás asombrosos hechizos. Las cartas son las piezas básicas del juego y puedes mezclarlas en incontables combinaciones.



Hay miles de cartas para elegir, por lo que te preguntarán por dónde comenzar. Cada jugador necesita un mazo de al menos 60 cartas; un pack de inicio es una forma ideal de conseguirlo. Estos packs te ofrecen todo cuanto necesitas para empezar a jugar: un mazo de 60 cartas listo para jugar lleno de criaturas, tierras y otros hechizos. También incluye dos sobres de 15 cartas que podrás utilizar para darle al mazo un toque propio.

COMENZAR

Para comenzar el juego, baraja tu mazo, también conocido como tu biblioteca. Roba una mano de siete cartas y comprueba cuántas tierras tienes.

Puedes mirar la línea de texto que hay bajo la ilustración de cada carta para ver de qué tipo de carta se trata. Para este primer juego, si no tienes al menos dos tierras, baraja de nuevo tu mazo (incluyendo tu mano anterior) y roba una mano nueva.

Cada jugador comienza con 20 vidas, y cada uno debe llevar la cuenta de su total de vidas de alguna manera (con un dado, lápiz y papel...). ¡Reduce el total de vidas de tu oponente a 0 y ganarás el juego!

MANO

TÚ
16 vidas restantes

BIBLIOTECA

CEMENTERIO

CAMPO DE BATALLA

BIBLIOTECA

CEMENTERIO

YO
18 vidas restantes

MANO

TIPOS DE CARTAS

Tu mazo incluye tierras y criaturas, ¡pero también puede incluir conjuros, instantáneos, artefactos, encantamientos y planeswalkers! En las próximas páginas echaremos un vistazo a los distintos tipos de cartas y a la manera de utilizarlos.



TIERRAS

Las cartas de tierra son los cimientos de todo mazo efectivo de **Magic**. Las tierras proporcionan maná, la energía mágica que necesitas para lanzar todas las demás cartas de tu mazo. Puedes jugar una tierra durante la fase principal de cada uno de tus turnos. Las tierras permanecen en el campo de batalla delante de ti y se enderezan (se restablecen) al comienzo de cada uno de tus turnos para que puedas utilizarlas de nuevo.

Hay cinco tipos de tierra básica; cada uno corresponde a uno de los cinco colores de la magia. Cada color tiene sus puntos fuertes y débiles, que irás conociendo a medida que juegues.

No todas las tierras son tierras básicas. Algunas tierras no básicas se giran para obtener varios colores de maná, mientras que otras lo hacen para producir maná incoloro (1, 2, etc.), pero tienen habilidades únicas.

TIPO DE TIERRA BÁSICA	MANÁ QUE PRODUCE
Llanura	☀️ (blanco)
Isla	💧 (azul)
Pantano	💀 (negro)
Montaña	🔥 (rojo)
Bosque	🌳 (verde)

HECHIZOS

Cualquier carta que no sea una tierra puede lanzarse como un hechizo. Algunos tipos de hechizos se ponen en el campo de batalla y se convierten en “permanentes”. Los demás producen su efecto y luego van a tu cementerio (montón de descarte).

Criaturas

Las criaturas son permanentes que representan a tus siervos. Durante el combate, pueden atacar a tus oponentes y defenderte de sus ataques. Puedes lanzar hechizos de criatura durante tu fase principal.



Artefactos y encantamientos

Los artefactos y los encantamientos son permanentes que representan objetos mágicos y manifestaciones mágicas estables. La mayoría de artefactos son incoloros, lo que significa que no es necesario un color específico de maná para lanzarlos. Algunos artefactos son también criaturas. Puedes lanzar hechizos de artefacto y de encantamiento durante tu fase principal.



Conjuros e instantáneos

Los hechizos de conjuro y de instantáneo representan poderosos sortilegios que pueden tener una amplia variedad de efectos. En cuanto esos efectos suceden, estos hechizos van a tu cementerio. Solo puedes lanzar un conjuro durante tu fase principal, en el mismo momento en que lanzas criaturas y otros hechizos permanentes. Sin embargo, puedes lanzar un instantáneo casi en cualquier momento: durante el turno de otro jugador. . . ¡o incluso en respuesta a otro hechizo!



Planeswalkers

Los planeswalkers son poderosos aliados que puedes llamar para que luchen a tu lado. Para saber más acerca de los planeswalkers, visita Wizards.com/PlaneswalkerRules.



LANZAR HECHIZOS

Todas las cartas (excepto las de tierra) tienen un coste de maná en la esquina superior derecha. El coste está formado por símbolos que te indican qué clase de maná has de gastar para lanzar ese hechizo.

Debes pagar manás por cada uno de esos símbolos para poder lanzar el Dragón shivano. El símbolo  significa un maná rojo. El símbolo  significa cuatro manás de cualquier tipo. Por lo tanto, debes pagar dos manás rojos y cuatro manás de cualquier tipo para pagar su coste.



Cuando quieras pagar un coste de maná, gira (pon de lado) las cartas necesarias del campo de batalla. Esto muestra que has utilizado esas tierras para producir maná. Las cartas giradas se enderezan al comienzo de cada uno de tus turnos, por lo que estarán listas para utilizarlas de nuevo. Para lanzar el Dragón shivano debes girar dos montañas, que producirán manás rojos, y cuatro tierras más. Esas cuatro tierras pueden ser montañas, bosques o cualquier otra combinación de tierras.

Ilust. Winona Nelson

PARTES DE UNA CARTA



Los hechizos tienen un coste de maná que te indica cuánto maná necesitas para lanzarlos.

Cada colección de **Magic** tiene un símbolo propio. El color del símbolo te indica la rareza de la carta: negro para las comunes, plateado para las poco comunes, dorado para las raras y rojo anaranjado para las raras míticas.

Las habilidades de una carta aparecen en su recuadro de texto. Algunas habilidades tienen un texto recordatorio entre paréntesis que ayuda a explicar lo que hacen. Además, una carta puede tener impreso un texto de ambientación en cursiva que te cuenta algo acerca del mundo de **Magic**. El texto de ambientación no tiene ningún efecto en el juego.

Esta línea te indica el tipo al que pertenece la carta; por ejemplo, criatura o tierra. Las criaturas tienen además uno o más tipos de criatura, que aparecen tras un guion largo y te indican de qué clase de criatura se trata.

Las criaturas tienen dos números en la esquina inferior derecha. El primero es la fuerza, que indica cuánto daño hace esa criatura en combate. El segundo número es la resistencia. Si una criatura recibe esa cantidad de daño o más en un mismo turno, es destruida y va al cementerio de su propietario (el montón de descarte).

COMBATE

El juego se gana reduciendo el total de vidas de tu oponente a 0. La forma más habitual de hacerlo es atacar a tu oponente con criaturas durante el combate.

ATACAR Y BLOQUEAR

Durante tu turno, decides si alguna de tus criaturas atacará y cuáles serán. No puedes atacar con una criatura si está girada o si entró al campo de batalla este turno. Tienes una sola fase de combate en mitad de tu turno, y todas las criaturas con las que decidas atacar lo harán al mismo tiempo.

Una vez que hayas decidido qué criaturas atacarán, gira esas criaturas. Tus criaturas giradas, al igual que tus tierras giradas, se enderezarán al comienzo de tu próximo turno.

En la mayoría de ocasiones, tus criaturas atacarán a tu oponente. En otras, también pueden atacar a planeswalkers. Sin embargo, las criaturas nunca atacan a otras criaturas. Tú solo las envías para que crucen el campo de batalla y tu oponente decide lo que ocurre después.

Ahora imagina que estás al otro lado del campo de batalla. Tu oponente te ha atacado con algunas de sus criaturas. Si controlas alguna criatura enderezada, puedes utilizarla para bloquear. Bloquear no causa que se giren las criaturas. Cada criatura bloqueadora puede bloquear a una única criatura atacante. También puedes hacer que varias criaturas bloqueen a una misma criatura atacante; en ese caso, el jugador atacante decide qué cantidad de daño hace la criatura atacante a cada una de las bloqueadoras.





Ilust. Chris Rahn

EJEMPLO DE COMBATE

En los siguientes ejemplos de combate, tu oponente te ha atacado con un Gigante descomunal (4/3) y un Demonio de la antorcha (2/1). Tu única criatura enderezada es un Oso garra de runas (2/2). ¿Qué vas a bloquear?

Opción A: No bloqueas

Las criaturas atacantes no bloqueadas hacen una cantidad de daño igual a su fuerza al oponente. En este caso, esas criaturas te harán un total de 6 puntos de daño, lo que significa que pierdes 6 vidas. Puedes elegir no bloquear si tu total de vidas es alto y si quieres reservar a tu criatura para un contraataque.

Opción B: Bloquear al Gigante descomunal

Tu Oso garra de runas hace 2 puntos de daño al Gigante descomunal. El Gigante tiene una resistencia de 3 y, por lo tanto, sobrevive. Ese daño se curará al final del turno. El Gigante descomunal hace 4 puntos de daño al Oso garra de runas, de resistencia 2, por lo que este es destruido (va a tu cementerio). El Demonio de la antorcha no bloqueado te hace 2 puntos de daño. No has destruido ninguna de las criaturas de tu oponente, pero puedes bloquear de esta manera si tu total de vidas es bajo.

Opción C: Bloquear al Demonio de la antorcha

Tu Oso garra de runas hace 2 puntos de daño al Demonio de la antorcha, de resistencia 1, y el Demonio de la antorcha hace 2 puntos de daño a tu Oso garra de runas. Ambas criaturas son destruidas. El Gigante descomunal no bloqueado te hace 4 puntos de daño. Puedes bloquear de esta manera si quieres destruir una de las criaturas de tu oponente y no te importa recibir algo de daño.

RESPONDER Y LA PILA

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

Por ejemplo, digamos que tienes un Oso garra de runas 2/2 en el campo de batalla. En tu mano tienes un Crecimiento titánico, y tu oponente, una Descarga de rayos.

Si tú lanzas el Crecimiento titánico primero, tu oponente puede responder y lanzar la Descarga de rayos. La Descarga de rayos quedará encima del Crecimiento titánico, por lo que se resolverá primero. La Descarga de rayos hará 3 puntos de daño al Oso garra de runas, lo cual es suficiente para destruirlo. El Oso garra de runas va a tu cementerio. Cuando el Crecimiento titánico intenta resolverse, su objetivo ya no está, por lo que no tendrá ningún efecto e irá a tu cementerio.

Por otro lado, si tu oponente lanza la Descarga de rayos primero, tú puedes responder con el Crecimiento titánico. El Crecimiento titánico se resolverá primero y convertirá a tu Oso garra de runas en una criatura 6/6. Después, la Descarga de rayos se resolverá y le hará 3 puntos de daño, ¡pero ya no será suficiente para destruir al Oso, que de repente se ha vuelto enorme!



EL SIGUIENTE PASO



Puedes probar toda una variedad de mazos en **Magic 2015 — Duels of the Planeswalkers**, el juego digital ganador de varios premios que te permite jugar a **Magic** en Xbox One, Xbox Live Arcade, iPad, Steam, Android y Amazon. Aprende estrategias a lo largo de una emocionante campaña para un jugador por todo el Multiverso o juega online contra oponentes de todo el mundo.

Visita DuelsofthePlaneswalkers.com para obtener la versión de prueba gratuita.

Encontrarás un enlace a esta guía de inicio rápido y más información acerca de las reglas en Wizards.com/QuickStart.

Y cuando estés listo para descubrir la comunidad global de jugadores, torneos y eventos especiales de **Magic**, visita Wizards.com/Locator para encontrar una tienda cerca de ti.



GLOSARIO

☉: este símbolo significa “gira esta carta”. Aparece solo como un coste para activar una habilidad.

+1/+1: bonificación que se aplica a una criatura y que le da +1 a su fuerza y +1 a su resistencia. Estos números pueden ser cualquier valor, incluidos números negativos.

alcance: una criatura con la habilidad de alcance puede bloquear a criaturas con la habilidad de volar (y a criaturas sin ella).

antimaleficio: una criatura con antimaleficio no puede ser objetivo de los hechizos o habilidades que controla tu oponente, incluyendo hechizos de aura. Sin embargo, sí puede ser objetivo de tus hechizos y habilidades.

arrollar: si una criatura que arrolla fuera a asignar suficiente daño a sus bloqueadores como para destruirlos, puedes hacer que le asigne el resto del daño al jugador o planeswalker al que está atacando.

contador sobre una carta: a veces se colocan contadores sobre una carta para llevar registro de algo. Muchos son contadores +1/+1, que le dan a una criatura +1 de fuerza y +1 de resistencia. Puedes utilizar cualquier objeto pequeño para representar un contador.

contrarrestar un hechizo: si una carta contrarresta un hechizo, puedes lanzarla en respuesta a un hechizo que tu oponente esté lanzando. El hechizo contrarrestado no tiene efecto y va al cementerio.

control: tú controlas las criaturas y otros permanentes que tengas en el campo de batalla, a menos que tu oponente use un hechizo o habilidad para ganar el control de uno de tus permanentes. En ese caso, tu oponente puede usarlo y tú no. Cuando deja el campo de batalla o el juego termina, lo recuperas.

dañar dos veces: una criatura con la habilidad de dañar dos veces hace daño dos veces en cada combate: una antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero o de dañar dos veces

y luego de nuevo cuando las criaturas hacen daño normalmente.

dañar primero: una criatura con la habilidad de dañar primero hace su daño en combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero.

daño: las criaturas hacen una cantidad de daño igual a su fuerza durante el combate. Algunos hechizos también pueden hacer daño a criaturas y jugadores. El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas. Las criaturas que reciben una cantidad de daño igual o mayor que su resistencia en un mismo turno son destruidas. Las criaturas dañadas que están en el campo de batalla se curan al finalizar cada turno.

defensor: una criatura con la habilidad de defensor no puede atacar.

descartar: para descartar una carta, elige una carta de tu mano y ponla en tu cementerio.

destello: puedes lanzar un hechizo con la habilidad de destello en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo, incluso en respuesta a otros hechizos.

destruir: un permanente que es destruido va al cementerio. Las criaturas que reciben una cantidad de daño al menos igual que su resistencia en un mismo turno son destruidas. Algunos hechizos y habilidades también pueden destruir permanentes.

encantar: un aura es un encantamiento que encanta (se anexa) a otra carta del campo de batalla. Por ejemplo, lanzas un aura con “encantar criatura” para anexarla a cualquier criatura en el campo de batalla. Si esa criatura deja el campo de batalla, el aura se pone en el cementerio.

enderezar: endereza una carta girada poniéndola al derecho. Cuando enderezas tus permanentes al principio de tu turno, quiere decir que puedes usarlos (girarlos) nuevamente.

equipar: si tienes una carta de equipo en el campo de batalla, puedes pagar su habilidad de equipar para anexarla a una de tus criaturas en el campo de batalla. Si la criatura equipada deja el campo de batalla, la carta de equipo permanece.

exiliar: si una habilidad exilia una carta, esta carta se remueve del campo de batalla y se pone aparte. Una carta exiliada no es un permanente (porque no está en el campo de batalla) y no está en el cementerio. La carta permanece exiliada hasta que el juego termine o hasta que vaya a una zona del juego distinta.

ficha: algunas cartas crean fichas de criatura. Puedes usar las cartas de ficha que se hallan en los sobres, cuentas de vidrio, dados o lo que quieras para representarlas.

girar: girar una carta es ponerla de lado. Esto se hace cuando usas una tierra para producir maná, cuando atacas con una criatura o cuando activas una habilidad que tiene el símbolo  como parte del coste. No puedes girar un permanente de nuevo hasta que haya sido enderezado. Al comienzo de cada uno de tus turnos, endereza tus cartas giradas para poder usarlas de nuevo.

indestructible: un permanente indestructible no puede ser destruido por daño o por efectos que digan “destruye”. Sí puede ser sacrificado o exiliado. Si un efecto reduce la resistencia de una criatura indestructible a 0 o menos, sigue teniendo que ir al cementerio de su propietario.

intimidar: una criatura con la habilidad de intimidar no puede ser bloqueada excepto por criaturas artefacto y/o criaturas que compartan un color con ella.

lanzar: los hechizos se lanzan pagando su coste de maná y poniéndolos en la pila. Consulta “Lanzar hechizos” en la página 6.

luchar: cuando dos criaturas luchan, cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra. Esto no es lo mismo que cuando las

criaturas hacen daño en combate.

maná: es la energía que se obtiene de las tierras y que se usa para lanzar hechizos. El maná puede ser blanco () , azul () , negro () , rojo () , verde () e incluso, a veces, incoloro (**1**).

morir: otra forma de decir que una criatura ha ido a un cementerio desde el campo de batalla.

mulligan: al comienzo del juego, si no te gusta tu mano inicial, puedes hacer un mulligan. Baraja tu mano en tu mazo y roba una nueva mano con una carta menos. Puedes hacer tantos mulligan como quieras, pero tu mano inicial se reducirá cada vez más. Normalmente, los jugadores hacen mulligan porque no tienen suficientes cartas de tierra, o porque han sacado demasiadas tierras y no los hechizos suficientes.

objetivo: si un hechizo usa la palabra “objetivo”, tú eliges a qué afectará el hechizo cuando lo lances. Lo mismo vale para las habilidades que actives.

permanente: las tierras, criaturas, artefactos, encantamientos y planeswalkers son permanentes. Entran al campo de batalla después de ser lanzados. Las fichas de criatura también son permanentes. Sin embargo, los instantáneos y conjuros no son permanentes y van al cementerio después de resolverse.

prisa: una criatura con la habilidad de prisa puede atacar y puedes activar sus habilidades con  tan pronto como entra bajo tu control.

protección: una criatura con protección contra un color no puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño de o estar encantada por nada de ese color.

próxima vez / siguiente punto de daño: a veces una habilidad se refiere a “la próxima vez” que pase algo o al “siguiente punto de daño” que una criatura o jugador fuera a recibir. Recuerda que un instantáneo o una habilidad usada en respuesta a algo se resuelve primero.

regenerar: regenerar una criatura impide que sea destruida. En vez de ser destruida, la criatura se gira, se remueve del combate (si estaba en combate) y se cura todo su daño.

reserva de maná: aquí es donde va el maná después de girar tus tierras para obtenerlo y antes de gastarlo. Algunas habilidades te indican que agregues maná a tu reserva de maná. Estas habilidades te dan maná igual que el que obtienes al girar tierras. El maná no puede acumularse de turno a turno.

robar una carta: para robar una carta, toma la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano.

sacrificar: a veces una carta te pide que sacrifiques una criatura o algún otro permanente. Para sacrificar un permanente, ponlo en tu cementerio desde el campo de batalla. No puedes regenerarlo o salvarlo de ninguna manera. Solo puedes sacrificar tus propios permanentes.

toque mortal: una criatura que recibe daño de una criatura con toque mortal es destruida.

vigilancia: una criatura con la habilidad de vigilancia no se gira al atacar. Sin embargo, la habilidad de vigilancia no permite a una criatura girada o a una criatura que ha entrado en el campo de batalla este turno que ataque.

vínculo vital: si una criatura con vínculo vital hace daño, su controlador gana además esa misma cantidad de vidas.

volar: una criatura con la habilidad de volar solo puede ser bloqueada por otras criaturas con la habilidad de volar y por criaturas con la habilidad de alcance.

X, X: algunos hechizos y habilidades tienen efectos que cambian según la cantidad de maná que uses para pagarlos. Por ejemplo, el Rayo de calor es un hechizo instantáneo que cuesta X y hace X puntos de daño. Si pagaste 3 para lanzarlo, hará 3 puntos de daño. Si pagaste 6 para lanzarlo, hará 6 puntos de daño.



©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EE. UU. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Conserva los datos de la empresa para futura referencia. Todas las marcas registradas, incluido el aspecto distintivo de los personajes, los símbolos * * * * * y el pentágono de colores son propiedad de Wizards en EE. UU. y en otros países. Pat. en EE. UU. N° RE 37.957.

300B11594001 SP



Contáctanos en Wizards.com/CustomerService
Para España: Hasbro Italy S.r.l., Centro Direzionale Milanofiori p/a Wizards of the Coast, Strada 7 - Palazzo R1, 20089 Rozzano (MI), ITALIA.
Para Latinoamérica: Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, EE. UU.
Atención al cliente para Latinoamérica: 1-425-204-8069
Atención al cliente para España: wpn@hasbro.es

Ilust. Aleksy Briclot

PARTES DE UN TURNO

Fase inicial

- **Paso de enderezar:** vuelve a poner al derecho todas tus cartas giradas.
- **Paso de mantenimiento**
- **Paso de robar:** roba una carta de tu biblioteca (mazo).

Fase principal

Puedes jugar una tierra de tu mano poniéndola en el campo de batalla (mesa). Puedes lanzar criaturas, conjuros y otros hechizos si puedes pagarlos.

Fase de combate

- **Paso de inicio del combate**
- **Paso de declarar atacantes:** gira todas las criaturas con las que quieras atacar a tu oponente. (Una criatura no puede atacar el mismo turno que la lanzas a menos que tenga la habilidad de prisa).
- **Paso de declarar bloqueadoras:** cada criatura defensora enderezada puede bloquear a una atacante. Las criaturas no tienen por qué bloquear.
- **Paso de daño de combate:** las criaturas bloqueadoras y las criaturas atacantes que son bloqueadas se hacen mutuamente un daño igual a su **fuerza**, que es el primer número en la esquina inferior derecha. Si una criatura recibe daño de un valor igual o mayor que el segundo número, su **resistencia**, es destruida. Las criaturas atacantes no bloqueadas hacen daño a tu oponente, que pierde esa misma cantidad de vidas.
- **Paso de final del combate.**

Fase principal (de nuevo)

Puedes jugar una tierra si aún no has jugado ninguna.
Puedes lanzar hechizos.

Fase de finalización

- **Paso final**
- **Paso de limpieza:** las criaturas heridas en el campo de batalla se curan.

