

<p><b>SALA DE JUEGOS</b> LAS CRIATURAS QUE CONTROLAS TIENEN LAS HABILIDADES DE ARROLLAR Y PRISA.</p>	<p><b>SALA DE JUEGOS</b> LAS CRIATURAS QUE CONTROLAS TIENEN LAS HABILIDADES DE ARROLLAR Y PRISA.</p>
<p><b>CÁMARA ACORAZADA</b> CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, CREA DOS FICHAS DE TESORO.</p>	<p><b>CÁMARA ACORAZADA</b> CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, CREA DOS FICHAS DE TESORO.</p>
<p><b>TORRE DEL RELOJ</b> CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, PUEDES DESCARTAR TODAS LAS CARTAS DE TU MANO Y LUEGO ROBAR ESA MISMA CANTIDAD DE CARTAS.</p>	<p><b>TORRE DEL RELOJ</b> CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, PUEDES DESCARTAR TODAS LAS CARTAS DE TU MANO Y LUEGO ROBAR ESA MISMA CANTIDAD DE CARTAS.</p>

### **LA SALA DE VISIÓN**

UNA VEZ DURANTE CADA UNO DE TUS TURNOS, PUEDES LANZAR UN HECHIZO DE INSTANTÁNEO O DE CONJURO DESDE TU CEMENTERIO. SI LO HACES, LO EXILIAS EN CUANTO SE RESUELVA.

### **LA SALA DE VISIÓN**

UNA VEZ DURANTE CADA UNO DE TUS TURNOS, PUEDES LANZAR UN HECHIZO DE INSTANTÁNEO O DE CONJURO DESDE TU CEMENTERIO. SI LO HACES, LO EXILIAS EN CUANTO SE RESUELVA.

### **BIBLIOTECA PROHIBIDA**

CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, MUESTRA LA PRIMERA CARTA DE TU BIBLIOTECA Y PON ESA CARTA EN TU MANO. PIERDES UNA CANTIDAD DE VIDAS IGUAL A SU VALOR DE MANÁ.

### **BIBLIOTECA PROHIBIDA**

CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, MUESTRA LA PRIMERA CARTA DE TU BIBLIOTECA Y PON ESA CARTA EN TU MANO. PIERDES UNA CANTIDAD DE VIDAS IGUAL A SU VALOR DE MANÁ.

### **VERTEDERO**

CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA, CADA CRIATURA OBTIENE -2/-2 HASTA EL FINAL DEL TURNO. SIEMPRE QUE UNA CRIATURA QUE NO SEA FICHA QUE CONTROLAS MUERA DURANTE TU TURNO, EL Oponente OBJETIVO PIERDE 2 VIDAS.

### **VERTEDERO**

CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA, CADA CRIATURA OBTIENE -2/-2 HASTA EL FINAL DEL TURNO. SIEMPRE QUE UNA CRIATURA QUE NO SEA FICHA QUE CONTROLAS MUERA DURANTE TU TURNO, EL Oponente OBJETIVO PIERDE 2 VIDAS.

**GUARIDA DE LA MENTE  
MAESTRA**

CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA  
BALDOSA, MUEVE A CADA  
JUGADOR A CUALQUIER BALDOSA.  
AL COMIENZO DE TU  
MANTENIMIENTO, ESCRUTA 2.

**GUARIDA DE LA MENTE  
MAESTRA**

CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA  
BALDOSA, MUEVE A CADA  
JUGADOR A CUALQUIER BALDOSA.  
AL COMIENZO DE TU  
MANTENIMIENTO, ESCRUTA 2.

**CÁMARA DE  
RITUALES**

LOS HECHIZOS QUE LANCES TIENEN  
LA HABILIDAD DE CONVOCAR.  
(Cada criatura que gires al lanzar el  
hechizo cuenta como un pago de o1 o  
de un maná del color de esa criatura.)

**CÁMARA DE  
RITUALES**

LOS HECHIZOS QUE LANCES TIENEN  
LA HABILIDAD DE CONVOCAR.  
(Cada criatura que gires al lanzar el  
hechizo cuenta como un pago de o1 o  
de un maná del color de esa criatura.)

**EL LABORATORIO**

SIEMPRE QUE LANCES UN HECHIZO  
DE INSTANTÁNEO O DE CONJURO,  
PROLIFERA.  
(Elige cualquier cantidad de  
permanentes y/o jugadores y luego  
pon sobre cada uno un contador de  
cada tipo que ya tenga.)

**EL LABORATORIO**

SIEMPRE QUE LANCES UN HECHIZO  
DE INSTANTÁNEO O DE CONJURO,  
PROLIFERA.  
(Elige cualquier cantidad de  
permanentes y/o jugadores y luego  
pon sobre cada uno un contador de  
cada tipo que ya tenga.)

<p><b>SALA DE MÁQUINAS</b></p> <p>CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, INCITA LA CRIATURA OBJETIVO QUE CONTROLA UN Oponente.</p> <p>(Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)</p>	<p><b>SALA DE MÁQUINAS</b></p> <p>CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, INCITA LA CRIATURA OBJETIVO QUE CONTROLA UN Oponente.</p> <p>(Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)</p>
<p><b>LA SALA DE DESCUBRIMIENTO</b></p> <p>SIEMPRE QUE LANCES UN HECHIZO CON VALOR DE MANÁ DE 6 O MÁS, DESCUBRE 5.</p> <p>(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 5 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)</p>	<p><b>LA SALA DE DESCUBRIMIENTO</b></p> <p>SIEMPRE QUE LANCES UN HECHIZO CON VALOR DE MANÁ DE 6 O MÁS, DESCUBRE 5.</p> <p>(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 5 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)</p>
<p><b>SALA DERRUMBADA</b></p> <p>CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA, PONLA ENCIMA DE CUALQUIER OTRA BALDOSA Y MUÉVETE A ELLA. LA BALDOSA CUBIERTA PIERDE SU EFECTO. ROBA UNA CARTA.</p>	<p><b>SALA DERRUMBADA</b></p> <p>CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA, PONLA ENCIMA DE CUALQUIER OTRA BALDOSA Y MUÉVETE A ELLA. LA BALDOSA CUBIERTA PIERDE SU EFECTO. ROBA UNA CARTA.</p>

**PASILLO REFLEJADO**

SI UN PERMANENTE QUE ENTRA AL CAMPO DE BATALLA HACE QUE SE DISPARE UNA HABILIDAD DISPARADA DE UN PERMANENTE QUE CONTROLAS, ESA HABILIDAD SE DISPARA UNA VEZ MÁS.

**PASILLO REFLEJADO**

SI UN PERMANENTE QUE ENTRA AL CAMPO DE BATALLA HACE QUE SE DISPARE UNA HABILIDAD DISPARADA DE UN PERMANENTE QUE CONTROLAS, ESA HABILIDAD SE DISPARA UNA VEZ MÁS.

**ESCALERA SINUOSA**

AL COMIENZO DE TU PASO FINAL, EXILIA HASTA UNA CRIATURA OBJETIVO QUE CONTROLAS Y LUEGO REGRÉSALA AL CAMPO DE BATALLA BAJO EL CONTROL DE SU PROPIETARIO.

**ESCALERA SINUOSA**

AL COMIENZO DE TU PASO FINAL, EXILIA HASTA UNA CRIATURA OBJETIVO QUE CONTROLAS Y LUEGO REGRÉSALA AL CAMPO DE BATALLA BAJO EL CONTROL DE SU PROPIETARIO.

**VIVERO**

LAS CRIATURAS QUE NO SEAN FICHA QUE CONTROLAS ENTRAN AL CAMPO DE BATALLA CON UN CONTADOR +1/+1 ADICIONAL SOBRE ELLAS.

**VIVERO**

LAS CRIATURAS QUE NO SEAN FICHA QUE CONTROLAS ENTRAN AL CAMPO DE BATALLA CON UN CONTADOR +1/+1 ADICIONAL SOBRE ELLAS.

<p><b>PAJARERA</b></p> <p>CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, PON UN CONTADOR DE VOLAR SOBRE LA CRIATURA OBJETIVO QUE CONTROLAS.</p>	<p><b>PAJARERA</b></p> <p>CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, PON UN CONTADOR DE VOLAR SOBRE LA CRIATURA OBJETIVO QUE CONTROLAS.</p>
<p><b>VESTIDOR OSCURO</b></p> <p>CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, MANIFIESTA MIEDO.</p> <p>(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)</p>	<p><b>VESTIDOR OSCURO</b></p> <p>CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, MANIFIESTA MIEDO.</p> <p>(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)</p>
<p><b>GUARIDA FORTIFICADA</b></p> <p>AL COMIENZO DE TU PASO FINAL, PON TRES CONTADORES +1/+1 SOBRE LA CRIATURA GIRADA OBJETIVO QUE CONTROLAS.</p>	<p><b>GUARIDA FORTIFICADA</b></p> <p>AL COMIENZO DE TU PASO FINAL, PON TRES CONTADORES +1/+1 SOBRE LA CRIATURA GIRADA OBJETIVO QUE CONTROLAS.</p>

**OBSERVATORIO**

AL COMIENZO DE TU PASO FINAL,  
ENDEREZA TODOS LOS  
PERMANENTES QUE NO SEAN  
CRIATURA QUE CONTROLAS.

**OBSERVATORIO**

AL COMIENZO DE TU PASO FINAL,  
ENDEREZA TODOS LOS  
PERMANENTES QUE NO SEAN  
CRIATURA QUE CONTROLAS.

**GRAN SALÓN**

LOS JUGADORES COMIENZAN EL  
JUEGO AQUÍ.

**GRAN SALÓN**

LOS JUGADORES COMIENZAN EL  
JUEGO AQUÍ.