

<p>SALA DE JUEGOS LAS CRIATURAS QUE CONTROLAS TIENEN LAS HABILIDADES DE ARROLLAR Y PRISA.</p>	<p>SALA DE JUEGOS LAS CRIATURAS QUE CONTROLAS TIENEN LAS HABILIDADES DE ARROLLAR Y PRISA.</p>
<p>CÁMARA ACORAZADA CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, CREA DOS FICHAS DE TESORO.</p>	<p>CÁMARA ACORAZADA CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, CREA DOS FICHAS DE TESORO.</p>
<p>TORRE DEL RELOJ 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>TORRE DEL RELOJ 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.)

SALA DE MÁQUINAS

CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, INCITA LA CRIATURA OBJETIVO QUE CONTROLA UN Oponente.

(Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)

SALA DE MÁQUINAS

CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, INCITA LA CRIATURA OBJETIVO QUE CONTROLA UN Oponente.

(Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)

LA SALA DE DESCUBRIMIENTO

SIEMPRE QUE LANCES UN HECHIZO CON VALOR DE MANÁ DE 6 O MÁS, DESCUBRE 5.

(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.)

LA SALA DE DESCUBRIMIENTO

SIEMPRE QUE LANCES UN HECHIZO CON VALOR DE MANÁ DE 6 O MÁS, DESCUBRE 5.

(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.)

SALA DERRUMBADA

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.

SALA DERRUMBADA

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.

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.

PAJARERA

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.

PAJARERA

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.

VESTIDOR OSCURO

CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, MANIFIESTA MIEDO.
(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.)

VESTIDOR OSCURO

CUANDO LE DES LA VUELTA A ESTA BALDOSA Y AL COMIENZO DE TU PRIMERA FASE PRINCIPAL, MANIFIESTA MIEDO.
(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.)

GUARIDA FORTIFICADA

AL COMIENZO DE TU PASO FINAL, PON TRES CONTADORES +1/+1 SOBRE LA CRIATURA GIRADA OBJETIVO QUE CONTROLAS.

GUARIDA FORTIFICADA

AL COMIENZO DE TU PASO FINAL, PON TRES CONTADORES +1/+1 SOBRE LA CRIATURA GIRADA OBJETIVO QUE CONTROLAS.

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.