

GLOSARIO DE MECÁNICAS



VÍNCULO VITAL

Cuando una criatura que controlas tiene la habilidad de vínculo vital y hace daño, ganas esa misma cantidad de vidas simultáneamente.



VOLAR

Una criatura con la habilidad de volar solo puede ser bloqueada por criaturas que tengan las habilidades de volar o alcance.



ALCANCE

Una criatura con la habilidad de alcance puede bloquear a una criatura con la habilidad de volar.



PRISA

A una criatura con la habilidad de prisa no le afecta el mareo de invocación. Puede atacar y activar habilidades de Ⓢ tan pronto como entre bajo tu control.



ARROLLAR

La habilidad de arrollar permite que una criatura haga el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que está atacando, incluso si la criatura está bloqueada.



ADIVINAR

Mira cartas de la parte superior de tu biblioteca y luego ponlas en el fondo o en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.



TOQUE MORTAL

Una criatura que recibe daño de una criatura con la habilidad de toque mortal es destruida. Esta habilidad no tiene ningún efecto contra los jugadores ni los planeswalkers.

MAGIC ACADEMY™ EN TU TURNO



1 FASE INICIAL

- Endereza (pon tus cartas en vertical)
- Roba una carta

2 PRIMERA FASE PRINCIPAL

- Juega una tierra (solo una por turno)
- Lanza criaturas y otros hechizos

3 COMBATE

- Declara atacantes
- Tu oponente declara bloqueadoras
- Se causa el daño de combate

4 SEGUNDA FASE PRINCIPAL

- Juega una tierra (si todavía no lo hiciste)
- Lanza criaturas y otros hechizos

5 FASE DE FINALIZACIÓN

- Las criaturas se curan
- Pasa el turno al siguiente jugador