



EL MANA VERDE RECURRE A LAS FUERZAS DE LA NATURALEZA, QUE INVENTAN TUS RECURSOS DE MANA E INVOCAN CRÍATULAS COLOSALES.

EL MANA ROJO DESTACADA POR LOS ATAQUES RÁPIDOS Y EL DANO DIRECTO. OFRECE VIDAS Y CRÍATULAS PARA HACERTE MÁS FURETE Y ARMAR A TUS Oponentes.

EL MANA NEGRO NO TIENE PIEDAD. GOLPEA A TUS Oponentes PARA ANTES DE ATACARTE!

EL MANA AZUL ES DISRUPTIVO Y MANIPULADOR. HAZ QUE TU PENSAMIENTO SE DESPISELO DOS VECES Y REPARTE JUSTICIA!

EL MANA BLANCO ES IDIOMA PARA REFORZAR UN EJERCITO DE CRÍATULAS Y PROTEGERLAS. FORTALECE LAS OREJAS DE CRÍATULAS.

**CONSIGUE MANA RÁPIDO**

**HAZ DAÑO DIRECTO**

**ALZA A LOS MUERTOS**

**SOPPRENDE A TUS ENEMIGOS**

**GANA VIDAS**

**VERDE**

**ROJO**

**NEGRO**

**AZUL**

**BLANCO**



## CONTINÚA TU AVENTURA CON *MAGIC: THE GATHERING*



### SOBRES DE JUEGO

Amplía tus formas de jugar con nuevas cartas y estilos alternativos muy llamativos.



### SOBRES DE COLECCIÓN

Impulsa tu colección con las cartas más increíbles y llamativas de *Magic: The Gathering*.



### JUMPSTART

Desafía a un amigo, baraja dos sobres y a jugar!



### CAJA DE PRINCIPIANTE

Juega tus primeras partidas de *Magic* con la ayuda de tutoriales y mazos listos para usar.



### COLECCIÓN DE INICIO\*

Hazte con las más de 300 cartas esenciales para construir mazos y domina este arte!



### COMMANDER

No te pierdas el formato multijugador más popular de *Magic* con batallas de hasta cuatro jugadores!



## MAGIC TE DA LA BIENVENIDA

*Magic* es un juego de cartas intercambiables y colecciónables en el que libras partidas repletas de diversión y estrategia con amigos nuevos y conocidos. *Magic* cuenta con una infinidad de maneras de jugar y tiene algo para todo el mundo, desde los fanáticos de la creación de mundos y los amantes de la narrativa hasta los entusiastas del juego estratégico. Tanto si juegas en casa o en tu acogedora tienda de juegos local con amigos como si participas en competiciones de alto nivel, hay un sitio para ti en el mundo de *Magic: The Gathering*.



¡Lleva la cuenta de vidas, encuentra juegos y mucho más! Descarga la aplicación Companion.



\*Producto solo disponible en ciertas regiones

# CÓMO JUGAR A MAGIC

## EMPEZAR UNA PARTIDA

Para empezar una partida, cada jugador elige un mazo y lo baraja. Cada jugador comienza con 20 vidas. Un jugador gana cuando las vidas de su oponente se reducen a 0.

Se decide al azar quién jugará primero. El jugador que empieza no robará una carta en su primer turno (si juegas una ronda al mejor de tres, el jugador que pierde decide quién juega primero en la siguiente partida).



**MANO INICIAL:** Los dos jugadores roban siete cartas. Es fundamental encontrar un equilibrio entre las tierras y los hechizos que lanzar. Como estás aprendiendo, asegúrate de tener al menos dos cartas de tierra y una carta de criatura para empezar. Si no, vuelve a barajar tu mano en la biblioteca y roba una nueva mano inicial.



**MULLIGAN:** Si por algún motivo no te gustan las primeras siete cartas, puedes "hacer un mulligan". Para ello, baraja esas cartas de nuevo en la biblioteca y roba una nueva mano de siete cartas. Puedes repetir esto tantas veces como quieras, pero, cuando termines, deberás poner una carta de tu mano en el fondo de la biblioteca por cada mulligan que hayas hecho.

## EL CAMPO DE BATALLA



**CAMPO DE BATALLA:** Las criaturas y otros permanentes se colocan en el campo de batalla, una zona que comparten todos los jugadores. El combate tiene lugar en el campo de batalla, y algunas habilidades se disparan cuando una criatura entra o deja el campo de batalla.

**TIERRAS:** La mayoría de jugadores separan sus tierras de sus criaturas y otros permanentes y las ponen más cerca de sí.

**MANO:** Las cartas se juegan desde la mano de un jugador. No permitas que tu oponente vea tu mano.

**BIBLIOTECA:** Durante el juego, tu mazo se llama biblioteca. Cada jugador roba cartas de su biblioteca.

**CEMENTERIO:** Cada jugador tiene su propio cementerio. Cuando se destruye o descarte una carta, ponla en el cementerio de su propietario.

**EXILIO:** Algunas cartas indican a los jugadores que exilién cartas. Esas cartas se apartan y no están en el campo de batalla ni en el cementerio.

## CÓMO ES UNA CARTA DE MAGIC



**COSTE DE MANÁ:** El maná es un recurso que se emplea para lanzar hechizos en *Magic* y que normalmente generan las tierras. Se trata del coste para lanzar el hechizo. Los símbolos de color del coste se corresponden a uno de los cinco colores de maná, y el número en el círculo gris es un maná genérico que puede pagarse con maná de cualquier tipo. Por ejemplo, lanzar el Dragón shivano cuesta 4RR. La parte del coste RR debe pagarse con dos manás rojos y 4 puede pagarse con cualquier tipo de maná, lo que hace un total de seis manás.

### RECUADRO DE TEXTO

Aquí aparecen las habilidades de la carta. El texto en cursiva puede ser texto recordatorio, que explica lo que hace la carta, o texto de ambientación, que explora el mundo de *Magic*, pero no tiene ningún efecto en el juego.

### FUERZA Y RESISTENCIA

Se encuentran en las cartas de criatura. La fuerza (el primer número) indica cuánto daño puede hacer una criatura en combate. La resistencia (el segundo número) indica cuánto daño se le debe hacer a una criatura en un solo turno para destruirla.

**LÍNEA DE TIPO:** Aquí puedes ver el tipo de la carta. Entre los tipos de cartas se incluyen las criaturas, los artefactos, los encantamientos, las tierras, los planeswalkers, los instantáneos y los conjuros. Algunas cartas también tienen subtipos después de una raya. Por ejemplo, el Dragón shivano es una criatura con el tipo de criatura Dragón.

### SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Este símbolo indica a qué colección pertenece la carta y su rareza. Un símbolo de la expansión negro indica que la carta es común; un símbolo plateado, que es poco común; un símbolo dorado, que es rara; y un símbolo rojo naranjado, que es rara mítica.

## ESTRUCTURA DEL TURNO

Cada turno consta de cinco fases, y algunas de ellas tienen varios pasos.

### ► FASE INICIAL

- Paso de enderezar
- Paso de mantenimiento
- Paso de robar

### ► PRIMERA FASE PRINCIPAL

- Aquí es cuando juegas la mayoría de cartas durante tu turno. Puedes jugar una tierra por turno y lanzar cualquier hechizo, siempre que tengas el maná necesario para pagarlos.

### ► COMBATE

- Paso de inicio del combate
- Paso de declarar atacantes
- Paso de declarar bloqueadoras
- Paso de asignar daño
- Paso de final del combate

### ► SEGUNDA FASE PRINCIPAL

- Cuando termina la fase de combate, tienes una segunda fase principal. Puedes jugar una tierra (si no jugaste ya una este turno) y puedes lanzar cualquier hechizo, siempre y cuando tengas el maná necesario para pagarlos.

### ► FASE DE FINALIZACIÓN

- Paso final
- Limpieza



Si prefieres aprender de forma digital, encontrarás tutoriales en video y una experiencia interactiva en [LearnMTG.com](https://LearnMTG.com).