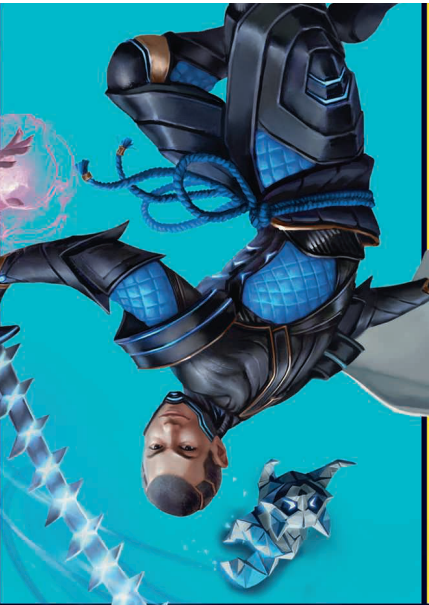
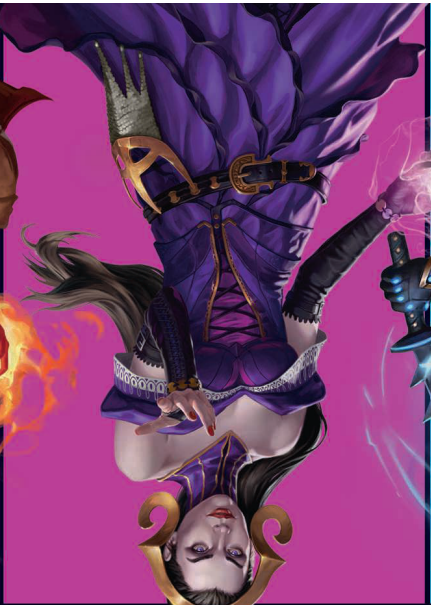


 <p>EL MANÁ BLANCO ES IDÓNEO PARA CREAR UN EJÉRCITO DE CRIATURAS Y PROTEGERLAS. ¡FORTALECELAS Y REPARTE JUSTICIA!</p>	 <p>EL MANÁ AZUL ES DISRUPTIVO Y MANIPULADOR. ¡HAZ QUE TU Oponente TENGA QUE PENSARSELO DOS VECES ANTES DE ATACARTE!</p>	 <p>EL MANÁ NEGRO NO TIENE PIEDAD. OFRECE VIDAS Y CRIATURAS PARA HACERTE MÁS FUERTE Y ABRUMAR A TUS Oponentes.</p>	 <p>EL MANÁ ROJO DESTACA POR LOS ATAQUES RÁPIDOS Y EL DAÑO DIRECTO. GOLPEA A TUS Oponentes A TODA MECHA HASTA CALCINARLOS.</p>	 <p>EL MANÁ VERDE RECURRE A LAS FUERZAS DE LA NATURALEZA, QUE AUMENTAN TUS RECURSOS DE MANÁ E INVOCAN CRIATURAS COLOSALES.</p>
REFUERZA TUS CRIATURAS	SORPRENDE A TUS ENEMIGOS	ALZA A LOS MUERTOS	ATACA PRONTO Y A MENUDO	CONSIGUE MANÁ RÁPIDO
· PROTECCIÓN · · ORDEN ·	· ENGAÑO · · INTELLECTO ·	· MUERTE · · DETERIORO ·	· IRA · · CAOS ·	· VIDA · · NATURALEZA ·
BLANCO	AZUL	NEGRO	ROJO	VERDE

Cada uno de los cinco colores de *Magic* representa una filosofía y un estilo de juego diferentes. Elige tu(s) color(es) y decide qué tierras utilizarás para conseguir recursos (maná) y qué clase de magia emplearás.

¿QUÉ ES EL MANÁ?

CONTINÚA TU AVENTURA CON *MAGIC: THE GATHERING*



MAGIC TE DA LA BIENVENIDA

Magic es un juego de cartas intercambiables y coleccionables 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*.



SOBRES DE JUEGO

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



SOBRES DE COLECCIONISTA

¡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!



¡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.

CÓMO ES UNA CARTA DE MAGIC

NOMBRE DE LA CARTA

COSTE DE MANÁ

LÍNEA DE TIPO

RECUADRO DE TEXTO

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

FUERZA Y RESISTENCIA

Dragón shivano

4



Criatura — Dragón

Vuela.

☞: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Es el señor indisputable de las montañas de Shiv.

U 0206

FDN • SP

DONATO GIANCOLA

™ & © 2024 Wizards of the Coast

5/5

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 mítica.

EL CAMPO DE BATALLA

20

TOTAL DE VIDAS

EXILIO

CRIATURAS

TIERRAS

BIBLIOTECA

CEMENTERIO

TU MANO

(SOLO TÚ PUEDES VERLA)

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 destruya o descarte una carta, ponla en el cementerio de su propietario.

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

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 pagarlo.
- 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 pagarlo.
- FASE DE FINALIZACIÓN**
 - Paso final
 - Limpieza



Si prefieres aprender de forma digital, encontrarás tutoriales en video y una experiencia interactiva en **LearnMTG.com**.