



CARTA DE PIZZA MISTERIOSA

ARTEFACTO - EQUIPO COMIDA

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, puedes voltear esta carta. Si lo haces, resuelve sus efectos y luego ponla en el fondo del mazo Pizza misteriosa.

②, ⑥, poner esta Comida en el fondo del mazo Pizza misteriosa: Ganas 3 vidas.

Equipar ①.

James Bousema



Cada oponente pierde 3 vidas
y descarta una carta. Robas una
carta y ganas 3 vidas.



Pon un contador de escudo sobre la criatura objetivo que controlas. Se convierte en una Tortuga además de sus otros tipos mientras tenga un contador de escudo sobre ella.

(Si una criatura con un contador de escudo sobre ella fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.)

TM & © 2026 Wizards.

► Narendra Bintara Adi 150XXXXX000001



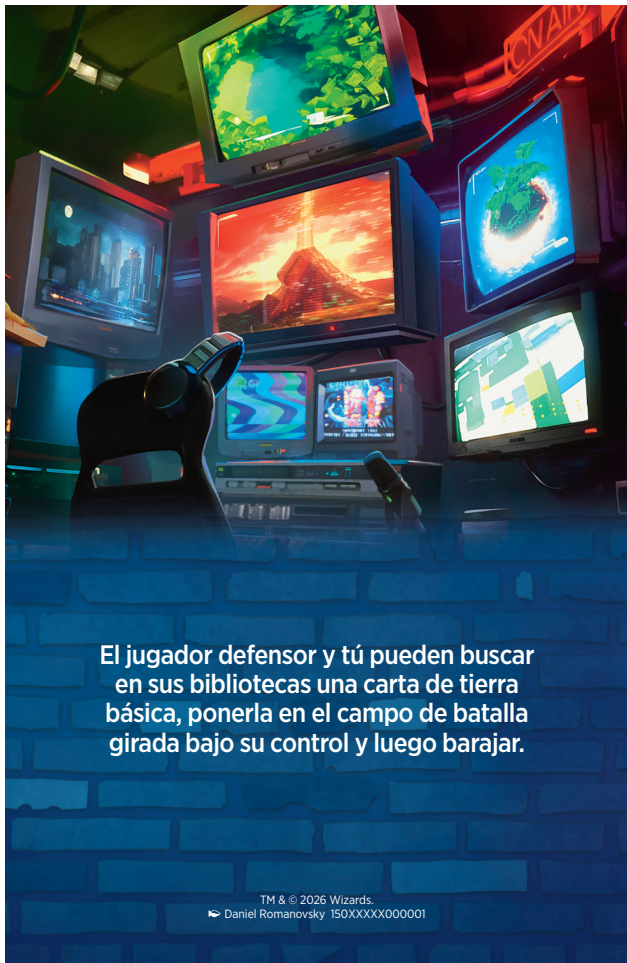
Crea tres fichas de criatura
Ninja negras 1/1.

TM & © 2026 Wizards.
Ryan Valle 150XXXXX000001




**Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca.
Enmascara una de ellas y luego pon la
otra en la parte superior de tu biblioteca
o en tu cementerio.**

***(Para enmascarar una carta, ponla en el
campo de batalla boca abajo como una
criatura 2/2 con la habilidad de rebatir 2.
Ponla boca arriba en cualquier momento por
su coste de maná si es una carta de criatura.)***



El jugador defensor y tú pueden buscar
en sus bibliotecas una carta de tierra
básica, ponerla en el campo de batalla
girada bajo su control y luego barajar.

TM & © 2026 Wizards.

 Daniel Romanovsky 150XXXXX000001





El propietario de la criatura objetivo
la baraja en su biblioteca y luego
muestra cartas de la parte superior
de su biblioteca hasta que muestre
una carta de criatura.

Pone esa carta en el campo de batalla
y el resto en el fondo de su biblioteca
en un orden aleatorio.



Por cada oponente, incita a hasta
una criatura objetivo que controla
ese jugador.

*(Hasta tu próximo turno, atacan cada
combate si pueden y atacan a un
jugador que no seas tú si pueden.)*



**Muele tres cartas. Elige hasta una
carta de permanente de tu cementerio
y ponla en tu mano.**

**Luego el jugador defensor muele
tres cartas, elige hasta una carta de
permanente en su cementerio y la
pone en su mano.**



El jugador defensor y tú pueden descartar su mano y robar cuatro cartas. Si el jugador defensor descarta su mano de esta manera, esta Comida le hace 4 puntos de daño.



Endereza todas las criaturas
que controlas.

TM & © 2026 Wizards.
Victor Maury 150XXXXX000001