

LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

ESPECIAL

MAGIC
EL ENCUENTRO

ESPECIAL ● 400 Pta

E



T i e n d a s

28028 **MADRID** • ALFIL JUEGOS - Fundadores, 18 Tel. 91.356 01 05
28006 **MADRID** • EXCALIBUR - Princ. de Vergara, 22 Tel. 91.562 60 73
28015 **MADRID** • GENERACIÓN X - Galileo, 14 Tel. 91.447 07 46

08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Provença, 85 Tel. 93.439 58 53
08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Numancia, 112 Tel. 93.222 25 70
08600 **BERGA** • EL TINTER - Pl. Sant Ramon, 1 Tel. 93.822 21 86
08400 **GRANOLLERS** • FANTÀSTIC Granollers
Barcelona, 31 Tel. 93.879 61 80

08750 **MOLINS DE REI** • JOCS I FANTASIA
Jacint Verdaguer, 90 Tel. 93.680 11 13
08206 **SABADELL** • ALEPH - Abad Escarrer, 13 Tel. 93.717 81 09
08922 **SANTA COLOMA DE GRAMANET** • ROLEGAME
Sant Jaquim, 101 Tel. 93.466 11 32
08221 **TERRASSA** • CARRERAS JOCS - R. d'Egara, 140 Tel. 93.788 15 54

48990 **ALGORTA** • GUINEA HOBBIES
Avda. Basagoiti, 64 Tel. 94.469 16 45
03003 **ALICANTE** • ATENEO - Portugal, 36 Tel. 96.592 30 40
03004 **ALICANTE** • SOLDADO DE PLOMO
Maestro Barbieri, 8 Tel. 96.520 46 91
09004 **BURGOS** • HEDY - Gral. Sanjurjo, 38 Tel. 947.27 10 45
10002 **CÁCERES** • EL TINTERO ROL - Federico Ballell, 3 Tel. 972.24 93 40
30201 **CARTAGENA** • STUKA - Ronda, 12 Tel. 968.50 70 72

13001 **CIUDAD REAL** • CAOS
Paloma, 3 - 1.ª, Local 6 Tel./Fax 926.22 59 71
17002 **GIRONA** • SANT JORDI - Lorenzana, 44 Tel. 972.21 43 15
17005 **GIRONA** • ZEPPELIN - Santa Eugènia, 1 Tel. 972.20 82 65
24006 **LEÓN** • ROL PLAY - Batalla de Clavijo, 39 Tel. 987.20 01 51
30008 **MURCIA** • SOLDADO DE PLOMO
Escultor Roque López, 4 Tel. 968.23 34 28
07002 **PALMA DE MALLORCA** • KENIA
Avda. Alejandro Rosselló, 9 Tel. 971.72 59 78
31007 **PAMPLONA** • CAPYCUA
San Juan Bosco, 7 Tel. 948.26 53 70
46004 **VALENCIA** • LUDÓMANOS - Castellón, 13 Tel. 96.341 52 64
50005 **ZARAGOZA** • LUDO Z
Avda. Goya, 72 (Pje. Comercial) Tel. 976 23 69 84

Latinoamérica

1066 **ARGENTINA - BUENOS AIRES** • FIGUEROA IMPORTACIONES
JOC INTERNACIONAL ARGENTINA
Bolivar, 355, 1 C Tel. 54.01.331 32 22
76070 **QUERETARO-ORO-MÉXICO** • JUEGOS & GAMES, S.A.
JOC INTERNACIONAL MÉXICO
Tomas Estevez, # 110 - Col. Burócrata Tel. 42.13 27 52
Fax 42.17 02 96

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

— Más de 25 tiendas —

JUEGOS Y FIGURAS

◆ **WARGAMES**

◆ **ESTRATEGIA**

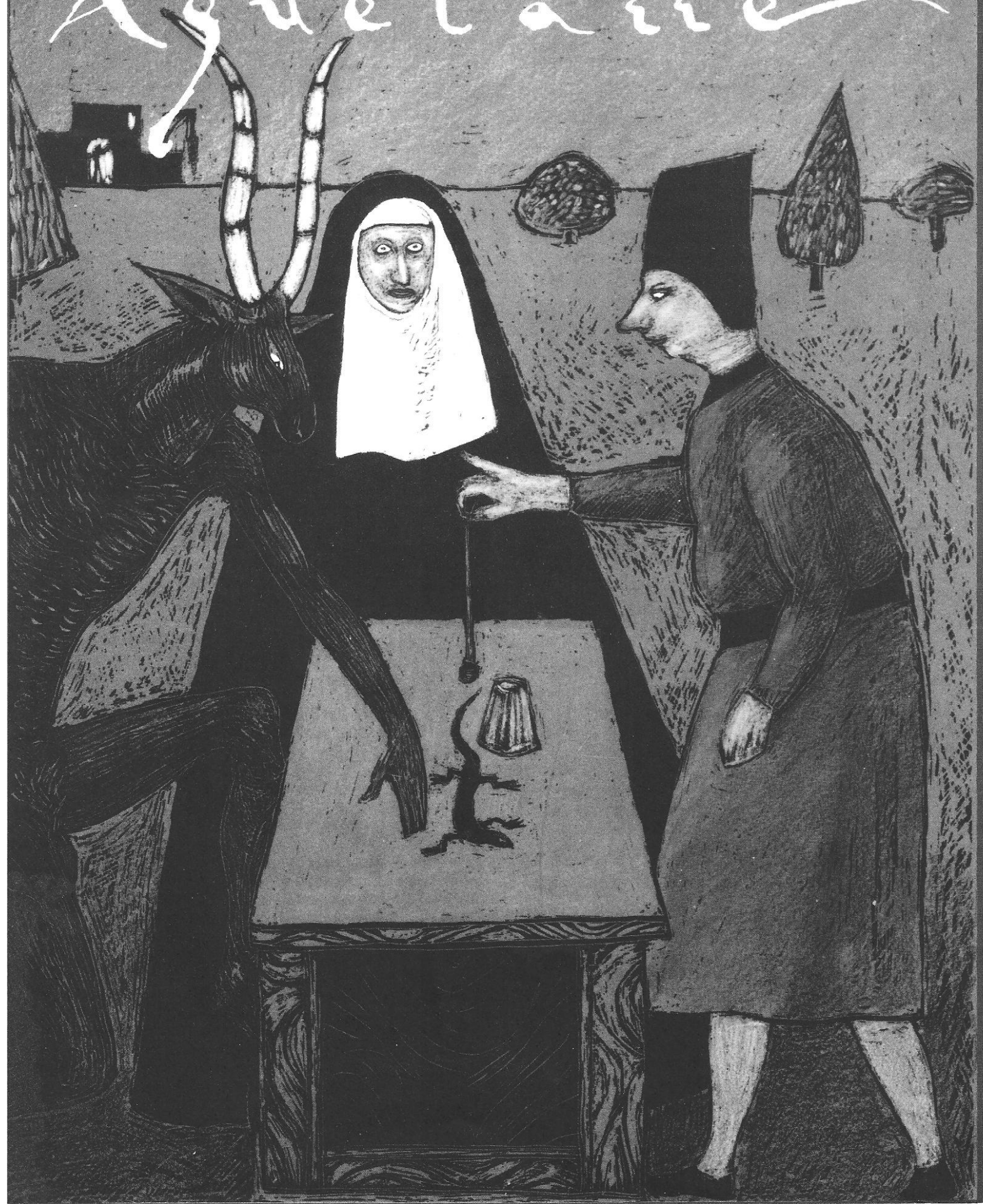
◆ **ROL**



JUEGO DE ROL

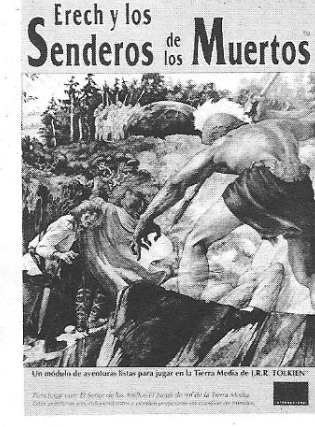
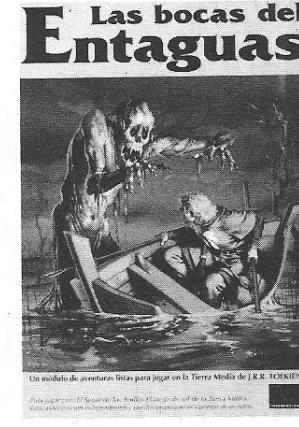
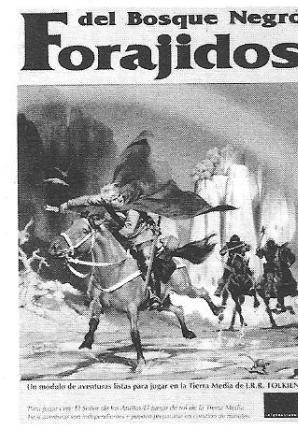
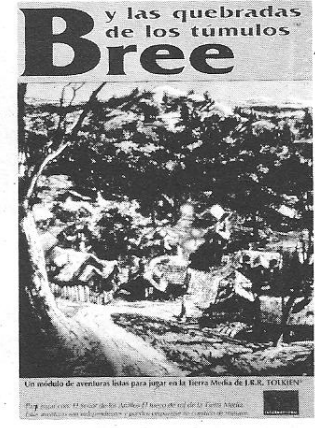
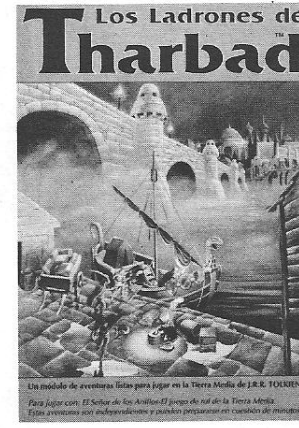
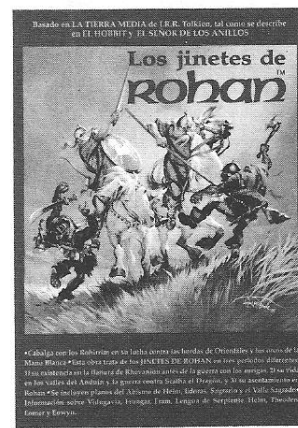
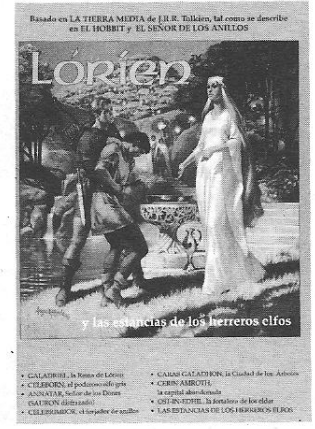
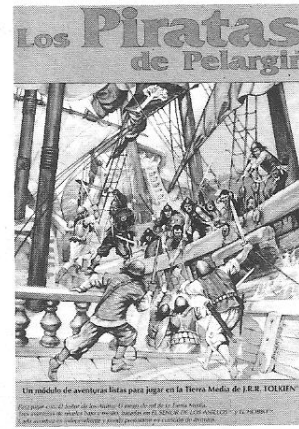
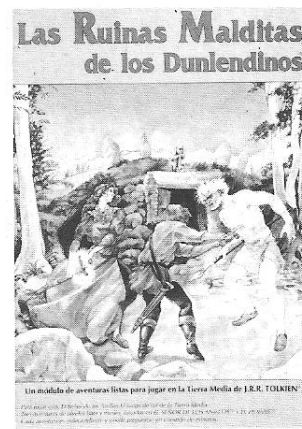
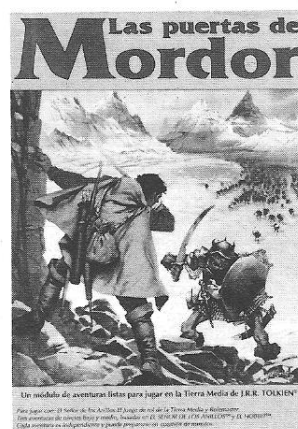
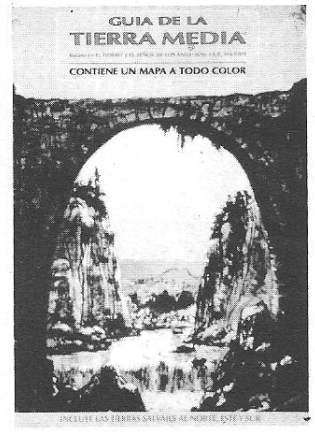
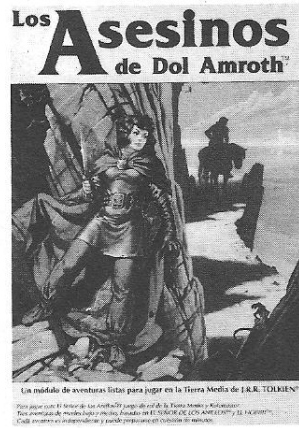
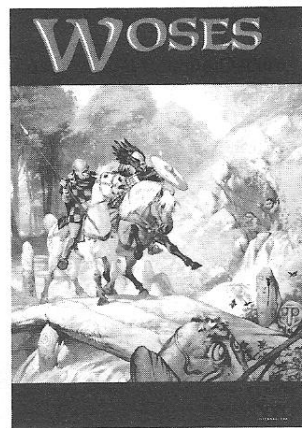
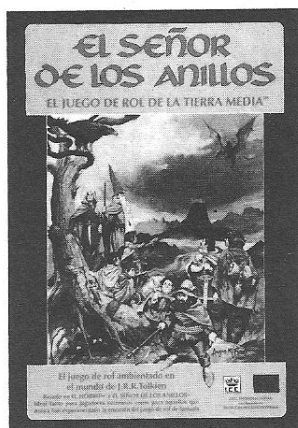
DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol



Edita: EDILUDIC
 Francesc Matas Sala -presidente-, Montserrat Vilà Planas -tesorera-, Mª Asunción Vilà Planas -secretaria-, José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez -vocal-, Eduard García Castro -vocal-.

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Daniel Alento
Redactora: Mar Calpena Ollé
Maqueta y Compaginación: Ricardo Blasco Collins
Portada: Albert Monteys
Ilustraciones: Albert Monteys y Álex Fernández
Colaboradores: Jordi Cánovas, Óscar Estefanía, El Portador del Sagrado Mazo, Andrés Valencia, David Villanueva

Redacción y Administración:
 Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
 Tel. (93) 457 73 34

Fotolitos: Edilínia, S.L.
 St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
Suscripciones: Xènia Capilla
 Tel (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62
Distribuye: JOC Internacional, S.A.
 Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
 D.L.: B-8358-1986
 Tirada: 10.000 ejemplares

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores, ni éstas las nuestras.

Magic: The Gathering es un juego de cartas de fantasía de Richard Garfield (Garfield Games).

Magic: The Gathering, Deckmaster, Wizards of the Coast, Arabian Nights, Antiquities, Legends, The Dark y Fallen Empires son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc.

ESPECIAL

MAGIC

The Gathering™

Marzo 1995

SUMARIO

Introducción

Editorial	4
Magic: un nuevo hijo en la familia	5

Reglamentos

Magic: El Encuentro	6
Reglas de campeonato	18

Checklists

Revised Edition	20
Arabian Nights	21
Antiquities	21
Legends	21
The Dark	23
Fallen Empires	23

Ayudas

Primeros pasos de un hechichero en Dominia	24
Directriz de baraja	27
Cambios para "pardillos"	30
Curiosidades	30
Magic: The Merchandising	30

El Orco Francis

1



Summon Orc

LÍDER

Querido lector: ante todo, nuestro más afectuoso saludo.

Este ejemplar habrá llegado a tus manos por uno de estos dos motivos: o bien eres un lector más o menos asiduo de la revista sorprendido por la aparición del primer especial monográfico de *LÍDER* o bien lo acabas de adquirir como soporte a tu primera baraja de *Magic: The Gathering*. Si es el primer caso, poco más te tengo que contar: disfrútalo con placer. Esta es nuestra primera iniciativa en esta línea; como ocurre con tantas otras cosas, lo más difícil es empezar, por lo que no te sorprendas si volvemos con ello en el futuro centrándonos en otros juegos, ya sean de cartas, tablero o rol. Por si fuera el segundo caso, me presento: mi nombre es Francis, soy el orco más instruido de mi tribu y predico desde hace bastantes años el evangelio de los juegos de reflexión (juegos de tablero y juegos de rol) desde la revista *LÍDER*, la más veterana iniciativa nacional en el sector. Seguro que encontrarás varios ejemplares de la misma en la estantería donde estaba este número especial.

En cualquier caso, lo que es seguro es que si me estás prestando atención en estos momentos es

porque has decidido conocer por tí mismo este fenómeno que está representado, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras, el juego de Wizards of the Coast *Magic: The Gathering*, que tan acertadamente ha bebido de la ambientación de fantasía medieval que nos es tan querida para la creación de un ágil y apasionante juego de cartas y para despertar en miles de aficionados el ansia incontenible del coleccionismo.

En este monográfico, pues, vamos a darte todo lo que necesitas para ello. Una primera parte, más *técnica*, recopila el material imprescindible para el jugador (traducción del reglamento, glosario de términos, reglas oficiales de campeonato) y el coleccionista (listas de las cartas aparecidas en las series sucesivas). La segunda parte, más propiamente *creativa*, consta de una serie de artículos en los que encontrarás esos consejos tan necesarios para dar tus primeros pasos como hechicero y montar tus más letales barajas.

En fin, si pasas a la siguiente página ya poco podrás hacer para evitar que *Magic* se convierta en tu nueva pasión desenfrenada. *Tapea* y vámonos. Bienvenido al punto sin retorno.

Illus. © Albert Monteys

10/10

Magic: Un nuevo hijo en la familia

Nadie podía imaginar que un simple juego de cartas triunfara tanto. Tanto como para abrirse una brecha en el mundillo lúdico, tan grande, que ya en revistas, anuncios y jornadas al famoso "Juegos de estrategia, simulación y rol" hay que añadirle además "y cartas".

El día (o quizás la noche) en que a Richard Garfield le dio por diseñar un juego de cartas coleccionables, no tenía ni idea de lo que se le venía encima. Así como podemos afirmar que Gary Gygax es el padre del JdR, Garfield lo es de los juegos de cartas coleccionables, porque aunque la idea es vieja y no faltan precursores tanto por parte de los juegos (*Civilization*, *Red Empire*, *Junta*, *Road Kill*, etc...) como de las cartas coleccionables (cómic, cine, chicas, manga, etc...), la combinación de ambos elementos es totalmente innovadora. Si además le añadimos la ambientación de un combate épico entre magos, un sistema brillante, sencillo y muy adictivo y una astuta campaña comercial, nos encontramos con un producto casi perfecto... tachán! "Con ustedes...*Magic*". Pero analicemos el compuesto.

El background del asunto es muy bueno: dos magos se "pegan" por expulsarse mutuamente de Dominia, usando para ello toda clase de artefactos, criaturas y hechizos (dignos del *Rolemaster*), invocando diferentes tierras. Debes eliminar los 20 puntos de vida del mago oponente antes de que él acabe contigo. Cada partida es un duelo

donde saber combinar estratégicamente tus fuerzas te llevara a la victoria.

Respecto al sistema, es muy evidente que Garfield era profesor de Matemáticas (hoy en día lo ha dejado, prefiere los paseos en Ferrari). La aplicación de la aleatoriedad a al juego infinitas combinaciones y la suerte, como no, también juega un importante papel. Otra virtud a resaltar es lo sencillo que es (aunque no simple). Cinco colores de magia, cada uno con su propia personalidad, un turno dividido en fases rápidas y una serie de elementos con las habilidades de ataque, defensa y muy variadas características individuales. Además, *Magic* es altamente competitivo. No sólo es una condición indispensable eliminar al contrario, en el plano imaginario of course, sino que está diseñado para apostar una carta que obtendrá el ganador (*ante*), aunque esta polémica variante no es muy respaldada. Tras cada partida, los jugadores aprenden múltiples nuevas tácticas y combinaciones y van ampliando su baraja con nuevas adquisiciones que obtienen comprando cartas, sobres, barajas o cambiando.

Como en todas las colecciones de cromos, existen varias frecuencias de produc-

ción para las diferentes cartas: comunes, no comunes y raras, aunque no siempre se corresponda el valor en juego de la carta con el de su frecuencia. Esto potencia el cambio entre jugadores desarrollando un curioso mercado negro, por no hablar de cantidad de revistas y fanzines.

Para Wizards of the Coast, *Magic* ha sido un regalo caído del cielo. Han pasado de ser una empresa de segunda fila, conocida por su *Ars Magica* o el *Talislanta* (ambos JdR), a tener los cuatro primeros puestos y alguno más en la lista de los 10 productos más vendidos del mundillo. El juego prácticamente llegó sin avisar, sin un gran despliegue publicitario y con unas expectativas de futuro que no se corresponden para nada con las de la actualidad. Dicen que cada nuevo niño llega con un pan bajo el brazo. En este caso el niño *Magic* lo hizo con una panadería, y para muestra un croissant: llevan vendidas más de mil millones de cartas. Lo cierto es que el fenómeno *Magic* prácticamente acaba de empezar.

Con la traducción del juego a diferentes idiomas el público potencial se multiplica por mucho. Ahora lo que nos cabe preguntar es que pasará cuando *Magic* llegue a los colegios en masa, o cuando se venda industrialmente en los kioscos... Es realmente una revolución lúdica que nos afecta a casi todos. Sólo algunos sectores no abiertos a las innovaciones se han convertido en detractores abogando que el juego es juego y no especulación, y probablemente tienen su parte de razón.

Y es que, ¿quién podía imaginar que un jueguecito de cartas iba a arrasarse de tal manera en nuestro pequeño y "cerrado" mundillo? Es más que probable que *Magic* nos esté haciendo un favor, haciendo crecer el número de aficionados a las temáticas rol y acercando un público bastante nuevo a las tiendas de cómics y juegos. Pero toda verdad es muy relativa. Comparando ventas, el resto de sectores lúdicos que nos incumben han perdido o como mucho se han mantenido. Esto se traduce en que el que antes compraba su figurita de vez en cuando, ahora compra su sobre de *Magic* cada día... y es una incógnita si esto, es decir el "boom", es una fiebre pasajera o si se va a convertir en algo incesante.

Probablemente yo sea un melancólico, pero desde aquí os animo a que sigáis haciendo vuestras buenas partiditas de cualquier juego de rol, wargame o juego de estrategia y a que no dejéis de lado vuestros botes de pintura, que con el tiempo se secan. Resumiendo: que no sólo de *Magic* vive el hombre lúdico. ●

Jordi Cánovas



Foto cortesía de Daniel Bandrés.

Magic: El Encuentro

Bien, ya tienes tu baraja y por supuesto, quieres empezar a jugar. Y, oh que pena, no tienes demasiada idea de inglés. O tal vez piensas que tu colega (si, ese que se supone que domina el inglés y/o el juego) te está tomando el pelo. Tranquilo, aquí estamos nosotros para ofrecerte esta traducción de las reglas. Así que fíate de nosotros.

Aprendiendo las reglas

Magic: El Encuentro es un juego de cartas coleccionables creado por Richard Garfield y producido por *Wizards of the Coast, Inc.* Existen más de trescientas cartas diferentes de *Magic*, y cada día se diseñan cartas nuevas.

En *Magic*, los jugadores representan a poderosos hechiceros que combaten por el control de un plano de Dominia. La finalidad del juego es expulsar a tu oponente de forma que termines controlando el plano en solitario. Las tierras de tu mazo representan las tierras, criaturas, hechizos y artefactos a tu disposición. Los jugadores enfrentan un mazo contra otro en un duelo arcano y el jugador ganador se lleva una carta elegida al azar del mazo del perdedor. Con el tiempo, tu mazo aumentará, y desarrollará sus capacidades y sus debilidades.

Cada jugador comienza con veinte puntos de vida. Si tienes suerte, es posible que durante la partida te sea posible ganar más; algunos hechizos pueden aumentar tus puntos de vida por encima de veinte. Tú ganas si los puntos de vida de tu contrincante bajan a cero o menos, o si ya no puede robar ninguna carta de su mazo. Cuando tu oponente intente dañarte, puedes defenderte con otros hechizos, bloquear o atacar con tus criaturas, o incluso volver sus propias cartas contra él.

Comenzar a jugar

Para jugar, cada participante necesita un mazo de, al menos, cuarenta cartas. Puedes construir tu baraja con cartas que tú poseas, no tienes porque limitarte al mazo introductorio. También necesitarás alguna manera de llevar un marcador. Algunos jugadores usan lápiz y papel, mientras que otros prefieren contadores o algún otro método. Además, es recomendable que tengas una gran superficie despejada para poner tus cartas.

Para comenzar la partida, ambos jugadores barajan sus mazos. También tienes que permitir que tu oponente baraje o corte tu mazo. Una vez ambos mazos han sido barajados, cada jugador levanta la carta superior de la

baraja y la coloca sobre la mesa. Esta carta es la apuesta, y el ganador de la partida se llevará ambas cartas.

Cada jugador debe entonces robar una mano inicial y el resto de tu mazo se convierte en la biblioteca. Cerca de tu biblioteca, deja algún espacio para tu *cementerio* o pila de descarte.



La mayoría de las cartas que juegues irán en tu territorio, es decir, tu mitad de la superficie de juego. Algunas de tus cartas pueden ir, en cambio, al territorio de tu oponente. Si juegas cartas en el territorio del enemigo asegúrate de retirarlas al acabar la partida. Algunos jugadores veteranos han descubierto que esa es una manera de perder buenas cartas.

Ahora estás preparado para empezar una partida o duelo. Determina al azar quién juega primero. Si tú y tu oponente os volvéis a enfrentar, el perdedor de este duelo deberá jugar primero en el siguiente.

Tipos de cartas

Existen dos tipos básicos de cartas: los hechizos y las *tierras*. Las tierras son fáciles

de reconocer; se lee tierra (*land*) entre el dibujo y el recuadro del texto. Las tierras son el tipo de cartas más común en *Magic*, pues de ellas se extrae el maná o energía mágica para todos los hechizos. Puedes colocar una carta de tierra por turno, y puede usarse la tierra para extraer su maná tan pronto como entra en juego.

Cuando tomas el maná de una tierra tienes que girar o *tapear* (*tap*) esa tierra. Girar una carta significa torcerla hacia un lado. Esto te indica a ti y a tu oponente que los efectos de la carta han sido temporalmente utilizados. No te preocupes, tus cartas se enderezarán (*untap*) al inicio del próximo turno. El símbolo  (*tap*) en una carta indica que si usas esa carta para generar un efecto en concreto, tienes que torcerla. El efecto concreto que la carta genera está explicado adecuadamente después del símbolo .

Cuando giras una tierra, tomas un punto de maná para añadirlo a tu *reserva de maná*. Entonces ya puedes usar ese maná para lanzar hechizos.

Hay cinco tipos diferentes de *tierras básicas*, cada una de las cuales produce maná de un color diferente. De la misma manera, hay cinco colores diferentes de hechizos, cada uno de los cuales tiene una personalidad particular (ver la tabla de colores de maná más abajo). Hay también hechizos sin color o de varios colores.

Ahora que ya identificas las tierras, puedes deducir que el resto de las cartas son hechizos. Date cuenta que en ninguna de ellos pone "hechizo". Esto es porque hay seis tipos diferentes de hechizos y es importante que sepas qué tipo estás lanzando. Por eso los hechizos están divididos en instantáneos, interrupciones, conjuros, encantamientos, artefactos e invocaciones. Las principales diferencias son:

-Los *instantáneos e interrupciones* (que se consideran en ambos casos de efecto inmediato) son efectos de un solo uso que se colocan en el cementerio tan pronto como se lanzan. Puedes lanzar uno de estos hechizos de efecto inmediato durante el turno de tu oponente.

-Los *conjuros* son también efectos de un solo uso que se colocan en el cementerio o pila de descarte en cuanto se han lanzado, pero sólo los puedes utilizar durante tu propio turno y no durante el turno de tu contrincante.

-Los *encantamientos, artefactos e invocaciones* (de criaturas) son permanentes, es decir, son hechizos que permanecen en juego incluso después de ser lanzados. Una vez un *permanente* esté en juego, no tienes que pagar su coste de ejecución otra vez. El permanente se mantendrá en juego hasta que sea destruido. Sólo puedes lanzar un permanente durante tu turno.

Vamos a echar una ojeada a la carta de ejemplo, el *Hurloon Minotaur*. Presta aten-

TABLA DE COLOR DEL MANÁ

☉ **Magia negra:** El poder de la magia negra proviene de los pantanos y las ciénagas; se basa en la muerte y la corrupción. Algunos magos evitan la naturaleza autodestructiva de la magia negra aún cuando la deseen por su crueldad. Los enemigos tradicionales del negro son el verde y el blanco.

④ **Magia azul:** La magia azul aflora en las islas y se basa en la energía mental. Hay magos que tienen miedo de la magia azul y su poder para la ilusión y el engaño, como también por su maestría con las fuerzas elementales del agua y el aire. Los enemigos tradicionales del azul son el rojo y el verde.

③ **Magia verde:** La magia verde extrae su poder vital de la fecundidad de los bosques. Como la naturaleza, la magia verde puede mostrar una pacífica serenidad o una despiadada destrucción. Los enemigos tradicionales del verde son el azul y el negro.

② **Magia roja:** La magia roja se alimenta de la vasta energía que bulle en el interior de las montañas. Maestros de la tierra y el fuego, los magos rojos están especializados en la violencia del caos y el combate. Sus enemigos tradicionales son el azul y el blanco.

① **Magia blanca:** La magia blanca extrae su vitalidad de lo intocable y de las llanuras. Aunque los magos blancos enfocan sus hechizos a la curación y la protección, también dedican tiempo de sobras a las artes caballerescas de la guerra. Sus enemigos son el negro y el rojo.

ción a cada una de las partes de la carta y luego vuelve y mira más detenidamente alguno de los conceptos implicados.

-**Nombre de la carta:** En este caso, el nombre de la carta es *Hurloon Minotaur*, pero no cuenta para darte el nombre completo de una criatura en la "línea de invocación"

-**Coste de ejecución:** Este es el coste, en puntos de maná, necesario para lanzar el hechizo que la carta representa. El coste para poner al *Hurloon Minotaur* en juego es de dos puntos de maná rojo y un maná extra. El maná extra del coste de ejecución puede pagarse con maná de cualquier color o con maná incoloro (ver "Lanzamiento de hechizos" más adelante).

-**Borde:** El borde sirve como fácil recordatorio visual del color de la carta. El color del hechizo se define técnicamente como el color del maná que se requiere para lanzarlo, sin tener en cuenta el maná extra. El *Hurloon Minotaur* requiere maná rojo y por lo tanto será un hechizo rojo cuando lo lances y una criatura roja cuando esté en juego. El borde también te ayuda a recordar su color.

-**Tipo de carta:** Esta carta es un hechizo de invocación, por lo que se considera un permanente. Una vez lanzados, los hechizos de invocación permanecen en juego como criaturas.

-**Texto de la carta:** Este recuadro de texto contendrá información adicional sobre la carta y describe cualquier habilidad especial de la carta. Como el *Hurloon Minotaur* no tiene ninguna capacidad especial, la caja del texto está ocupada con texto de ambientación. El texto de ambientación está escrito en cursiva y no tiene nada que ver con el juego. El único motivo por el que se incluye es para darte a conocer mejor la historia y el multiverso de Dominia.

-**Nombre del ilustrador:** En este caso el artista es Anson Maddocks.

-**Fuerza y resistencia:** Solamente las criaturas tienen valores de fuerza y resistencia, de lo que se deduce que cualquier carta con números en la esquina inferior derecha es una criatura. Los números indican la fuerza de la criatura, o la fuerza de su ataque, y su fuerza defensiva. El *Hurloon Minotaur* tiene una fuerza de dos y una resistencia de tres. El poder y la resistencia se explican con más detalle en el apartado "El cuidado y la alimentación de las criaturas".

Lanzamiento de hechizos

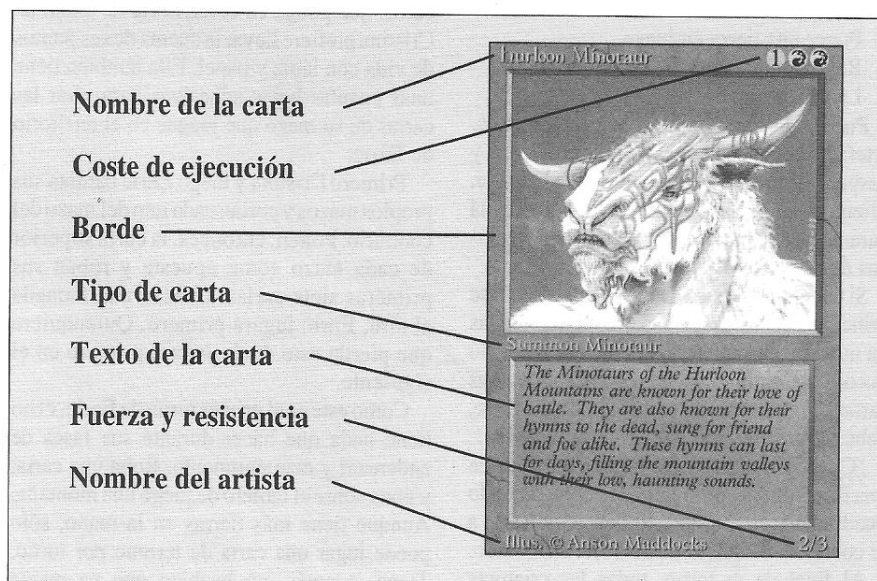
Vamos a echar un vistazo al coste de ejecución de un hechizo. El coste de ejecución está siempre representado en símbolos de maná. Para cada uno de los cinco colores de maná hay un símbolo distintivo; cada vez que el símbolo aparece, representa a un punto de maná del color adecuado. Los números en los círculos grises representan el maná extra, el cual puede ser de cualquier color, cualquier

combinación de colores o no tener color en absoluto. Para lanzar un hechizo debes pagar su coste de invocación íntegro. Un hechizo con un coste de invocación ④ requerirá un punto de maná azul para lanzarlo. Un hechizo con un coste de ejecución ①④ requerirá un punto de maná azul más otro punto de maná, que puede ser también azul o negro, verde, sin color o de cualquier otro.

¡Atención, pregunta!: ¿Cual es la diferencia entre un hechizo con un coste de ejecución de ②④ y uno con coste de ejecución de ①④④? Si las únicas cartas de terreno que tienes en juego son un bosque (el cual produce maná verde), y cinco montañas (las cuales producen maná rojo), la distinción es importante. Podrías lanzar el primer hechizo usando dos montañas y tu bosque, pero no podrías lanzar el segundo porque requiere dos puntos de maná verde y tú solamente tienes uno.

De vez en cuando puede que veas ⓧ en el coste de ejecución de un hechizo. Esto representa una cantidad variable de maná, la cual puede ser de cualquier color o no tener color en absoluto. Para estos hechizos X, X puede ser cualquier número, incluido el cero. El texto de un hechizo X explicará lo que X representa. Por ejemplo, el coste de ejecución de una Bola de Fuego (*Fireball*) es ⓧ④. En el texto de la carta se lee, en parte, "inflige X puntos de daño a un objetivo". Por lo tanto, si lanzas una Bola de Fuego usando cuatro puntos de maná de cualquier color más un punto de maná rojo, el hechizo infligirá cuatro puntos de daño a un objetivo determinado a tu elección.

Eso nos muestra otro elemento del lanzamiento de conjuros: el objetivo. Algunos hechizos deben tener un objetivo válido o no podrás lanzarlos. Por ejemplo, no puedes lanzar un hechizo que diga "encantamiento de criatura" (*enchant creature*) sin una criatura a la cual lanzárselo. De la misma manera, no



puedes lanzar un hechizo que “destruya el permanente rojo objetivo” a menos que sea dirigido a un permanente rojo.

Esto es suficiente para cubrir el lanzamiento de hechizos por ahora, pero volveremos a tocar algunas partes más complicadas de la mecánica del lanzamiento de hechizos posteriormente.

Las fases de un turno

En *Magic*, cada turno de un jugador está dividido en siete pequeñas partes llamadas fases. Pueda que no siempre tengas algo que hacer durante una determinada fase, pero se considera que esa fase sucede igualmente. Las fases tienen lugar en el siguiente orden:

- Enderezar (*tap*)
- Mantenimiento
- Robar
- Fase principal (en cualquier orden)
 - Jugar una tierra
 - Realizar un ataque
 - Lanzar hechizos
- Descarte
- Final
- Curar criaturas y aclarar efectos temporales.

Tu turno comienza con la fase de enderezar. Todas las que cartas que hubieras girado anteriormente vuelven a enderezarse.

Después de enderezar viene el mantenimiento. Algunas cartas requieren que realices una acción concreta durante esta fase. Estas cartas dirán lo qué es la acción y las consecuencias que tiene si no la llevas a cabo. Si no tienes ninguna carta de este tipo en juego, entonces no tienes porque hacer nada durante esta fase. Lo siguiente es robar una carta de la parte superior de tu biblioteca o mazo. Si no te quedan cartas para robar, has perdido.

Durante la fase principal, puedes hacer cualquiera o todas de las siguientes acciones, en cualquier orden:

- Poner una tierra en juego
- Realizar un ataque con criaturas
- Lanzar hechizos

Puedes lanzar conjuros, encantamientos, artefactos e invocaciones de criaturas antes y después de atacar, pero no durante el ataque. Mientras tengas suficientes puntos de maná para pagarlos, puedes lanzar todos los hechizos de tu mano si así lo deseas.

Si tienes más de siete cartas al final de tu fase principal, debes descartarte hasta que tengas un máximo de siete en la fase de descarte. No puedes descartarte si tienes siete o menos cartas. Tu cementerio, o tu pila de descarte, debe mostrar siempre las cartas boca arriba.

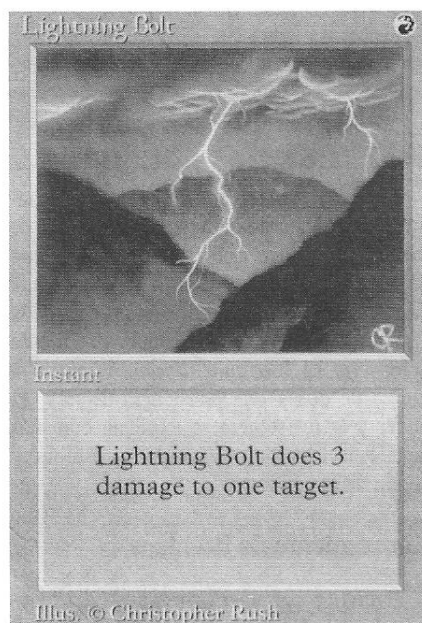
¿Cuándo podemos dictaminar el final de una fase? Bueno, no siempre es obvio cuando puedes hacerlo, por lo cual debes indicarle a tu contrincante que tu turno se ha terminado.

Al final de tu turno, todas las criaturas

supervivientes se curan de cualquier daño que hayan recibido y todos los efectos que duran “hasta el final del turno” (*until end of turn*) desaparecen. Recuérdate a tu adversario que todas las criaturas en ambos lados -y no sólo en el tuyo- se recuperan hasta su capacidad total al final de tu turno.

Partida de ejemplo

¿O sea que aún estás confundido? Relájate, ya has aprendido más de lo que tú te piensas. Para



probarlo, vamos a comenzar una partida de ejemplo y veamos como puedes seguirla.

Enric y Cristina tienen un mazo cada uno de, al menos, sesenta cartas de *Magic*. Enric tiene un montón con veinte piedras para llevar la cuenta de sus puntos de vida, más unas cuantas extras para girar cualquiera de sus cartas que ponga en el territorio de Cristina. Cristina prefiere llevar la cuenta de sus puntos de vida con lápiz y papel. Ella también tiene unas cuantas hojas adhesivas para girar las cartas de su mazo que juegue en el territorio de Enric.

Primero Cristina y luego Enric barajan sus propios mazos y cortan cada uno del mazo del contrario. Ponen, entonces, la carta superior de cada mazo como apuesta y roban sus primeras siete cartas. Lanzan una moneda al aire, Enric jugará primero. Quienquiera que pierda este duelo jugará primero en el siguiente.

Como este es el primer turno de Enric, él no tiene nada que hacer durante sus fases de enderezar y mantenimiento. Roba una carta, y pone sobre el tablero de juego una montaña. Aunque tiene más tierras en la mano, sólo puede jugar una carta de terreno por turno. Tiene, además, un hechizo que ya puede

lanzar. De esta manera, el gira la montaña y lanza un *Lightning Bolt*. Regresaremos a la partida más tarde, pero como ahora ya tenemos una criatura sobre la mesa, es el momento de mirar con más detenimiento a las criaturas en general. El *Lightning Bolt* es un instantáneo que cuesta un punto de maná rojo, el cual Enric puede extraer de la montaña. Este inflige tres puntos de daño a cualquier blanco. No hay ninguna criatura en juego todavía, pero eso no significa que no tenga ya un objetivo válido: ¡Cristina! “Cualquier objetivo” incluye también a los jugadores. Con esto los puntos de vida de Cristina bajan de veinte a diecisiete, sin que ella haya empezado tan siquiera a jugar. Enric no puede lanzar más hechizos, puesto que su montaña está girada, así es que le comunica a Cristina que su turno ha terminado.

Este es el primer turno de Cristina, por lo cual ella tampoco tiene nada que hacer durante sus fases de enderezar y mantenimiento. Roba una carta y descubre que no tiene ninguna tierra en la mano. Sin tierras ella no puede conseguir puntos de maná para lanzar ningún hechizo, por lo que tampoco puede hacer nada de provecho durante su fase principal. Como todavía tiene ocho cartas en la mano, tendrá que descartar una de ellas. Hecho esto, le dice a Enric que da su turno por acabado.

Enric endereza su montaña y sigue sin tener nada que hacer durante su fase de mantenimiento. Roba una carta y a continuación coloca un bosque en juego. Gira la carta para lanzar un Crecimiento Salvaje (*Wild Growth*), una carta que sirve para encantar una tierra. El *Wild Growth* debe ser lanzado sobre una tierra concreta. Cuando Enric extraiga el maná de esta tierra, el terreno le producirá un punto de maná verde además del maná que ya le producirá. De esta forma, Enric coloca el *Wild Growth* sobre su montaña. Después le dice a Cristina que su turno finaliza aquí.

Cristina sigue sin tener nada que enderezar o mantener. Roba carta, y esta vez sí, es una tierra. Coloca el pantano que le ha salido en juego, lo gira y usa el maná para lanzar un Ritual Oscuro (*Dark Ritual*). El *Dark Ritual* es una interrupción que cuesta un punto de maná negro para lanzarse y produce puntos de maná negros que van a parar a la reserva de maná de Cristina. Utiliza este maná para lanzar un *Scathe Zombies*, un hechizo de invocación con un coste de ejecución de 2. Una vez lanzado, la carta de los zombies se convierte en criatura 2/2. A Cristina le encantaría atacar con ellos a Enric -todavía está molesta por el *Lightning Bolt*- pero no puede hacerlo. ¿Por qué no? Eso está explicado en la próxima sección, titulada “El cuidado y la alimentación de las criaturas”. Con esto, Cristina da por finalizado su turno.

Cuidado y alimentación de criaturas

En *Magic*, las criaturas suelen ser normalmente tu manera principal de atacar y defenderte. Las criaturas vienen al juego cuando se lanza un hechizo de invocación. Recuerda que los hechizos de invocación son *permanentes*, por lo que las criaturas permanecen en juego y no debes pagar su coste de ejecución otra vez. Las criaturas pueden participar en combate, atacando, defendiendo e infligiendo daño al mago oponente.

Todas las criaturas tienen dos números separados por una barra en la esquina inferior derecha de la carta. El primero de estos números indica la *fuerza* de la criatura, la cantidad de daño que esta criatura inflige durante el combate. El segundo número representa la *resistencia* de la criatura, o la cantidad de daño que la criatura puede absorber antes de morir. Por ejemplo ¿recuerdas al *Hurloon Minotaur*? Tiene una fuerza de dos y una resistencia de tres. Si el *Minotaur* entrara en combate con otra criatura o hiciera daño a tu oponente, le haría dos puntos de daño. Si recibe tres puntos de daño, ya sea en combate o de otra *fuerza*, éste sería *letal*.

Cuando una criatura recibe daño *letal*, va al *cementerio*. Cualquier daño no *letal* hecho a una criatura se olvida al finalizar cada turno. Por ejemplo, si el *Minotaur* recibiera un punto de daño durante un ataque, se curará tan pronto como se acabe el turno hasta el máximo de su resistencia. Algunos hechizos de *Magic* pueden evitar el daño a tus criaturas. Los hechizos de prevención del daño ayudan a tus criaturas a mantenerse vivas para luchar más batallas.

Entonces, ¿Por qué no atacaba Cristina con sus zombies durante la partida de ejem-

plo? Porque una criatura no puede atacar durante el turno en que ha sido invocada. Los jugadores de *Magic* tienen un montón de apodos para esta regla: *aturdimiento tras la invocación* y "jet lag" son dos de los más populares. Si bien no puedes atacar con una criatura recién invocada, sí que puedes utilizarla para defenderte durante el próximo turno de tu oponente.

Otra adivinanza: ¿Recuerdas cuanto daño hacen éstas criaturas? Y ¿Cuándo dirías que el daño es *letal*? Puedes encontrar la respuesta a estas dos preguntas en este apartado. Las criaturas hacen daño por el valor de sus puntos de fuerza. Si reciben un daño igual o superior al valor de sus puntos de resistencia, se considera que han recibido daño *letal* y van al *cementerio*. Éstas son las bases del combate entre criaturas. Hay otros elementos que pueden convertirlo en más estratégico, pero de momento volvamos con Enric y Cristina para ver qué está pasando en el juego.

Partida de ejemplo (cont.)

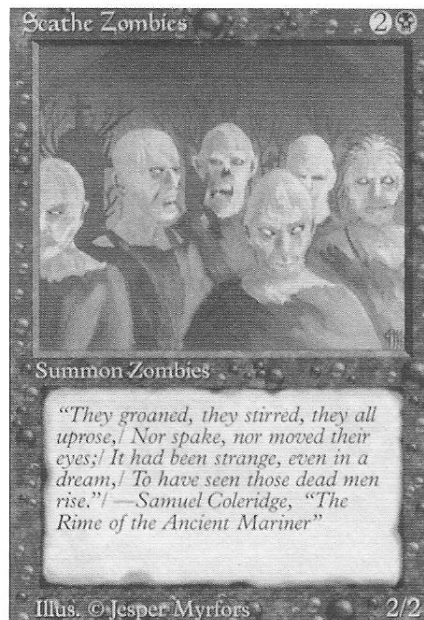
Cristina acaba de lanzar unos *Scathe Zombies*, una criatura 2/2. Su turno termina. Enric endereza su montaña y su bosque. Pone otra montaña en juego. Gira la montaña que ha bajado en este turno y la montaña que ya tenía el hechizo de *Wild Growth*. La primera montaña le produce ☹, mientras que la segunda le da ☹☹. El punto de maná verde extra le venía del encantamiento de *Wild Growth*. Enric utiliza todo este maná para lanzar un *Hurloon Minotaur*. El *Minotaur*, como recordaras, tiene un coste de ejecución de ①☹☹ y se convierte en una criatura 2/3. El *Minotaur* no puede atacar todavía porque sufre el *aturdimiento* después de la invocación, por lo que Enric da su turno por acabado.

Cristina endereza su pantano y roba una carta. Baja un bosque y decide no lanzar ningún encantamiento por ahora. Sus zombies podrían atacar si ella quisiera, pero Cristina ya ha visto el *Minotaur* de Enric. El *Minotaur* no puede atacar todavía, pero sí que puede defender, y si bloquea a los *Zombies* les haría daño suficiente como para matarlos. Cristina decide esperar y su turno termina.

Enric endereza sus montañas y su bosque, roba una carta, y decide atacar. Declara su ataque y gira el *Minotaur*. Le gustaría cargarse a los *Zombies* de Cristina, pero no puede atacarlos directamente, por lo que tiene que atacar a Cristina y dejar que sea ella quien decida si bloqueará con sus *Zombies* o no. Ella mira la fuerza y la resistencia de cada criatura. Sus *Zombies* son 2/2 y el *Minotaur* es 2/3. Si bloquea al *Minotaur* con sus *Zombies*, cada uno de ellos recibirá dos puntos de daño porque cada criatura tienen dos puntos de fuerza. Los dos puntos matarían a sus *Zombies*, porque tienen sólo dos puntos de

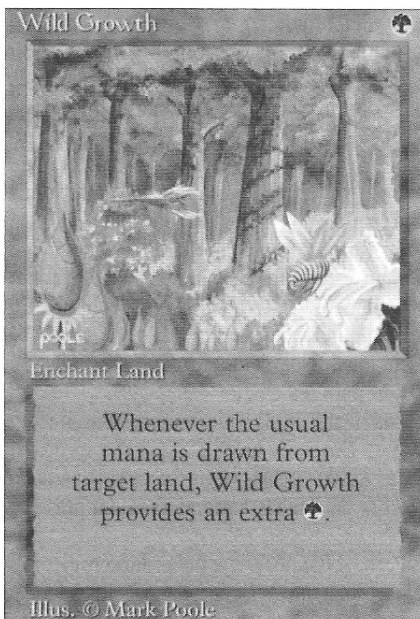
resistencia. El *Minotaur* tiene una resistencia de tres y sobrevivirá.

Cristina se da cuenta de que sería una jugada mala, por lo que no defiende con sus *Zombies*, a la espera de encontrar alguna

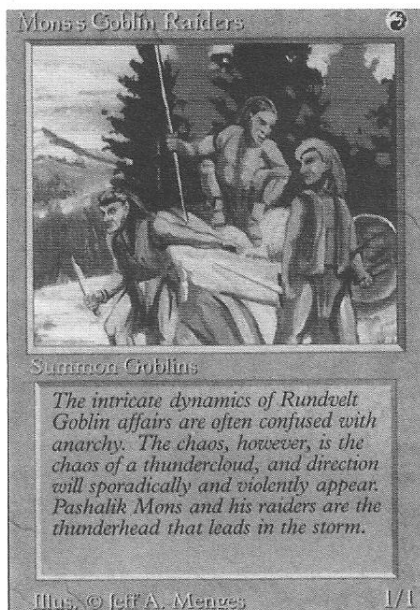


manera de ajustarle las cuentas al *Minotaur* antes de que sea demasiado tarde. Le dice a Enric que no bloquea y recibe dos puntos de daño, que junto con los tres que ha recibido antes por el *Lightning Bolt* hacen que ya sólo le queden quince puntos de vida. Su ataque acaba, Enric gira la montaña que no tiene el *Wild Growth* e invoca unos *Mon's Goblin Raiders*, una criatura 1/1 con un coste de ☹. Podría haber invocado a los *Raiders* antes de su ataque, pero quiso esperar a ver lo que pasaba. Es el turno de Cristina otra vez y como no tiene nada que enderezar, roba otra carta. Gira su bosque y su pantano e invoca unos *Grizzly Bears*, una criatura 2/2, con un coste de ejecución de ①☹. Entonces declara su ataque. Aunque sus *Grizzly Bears* no pueden atacar por su *aturdimiento* tras la invocación, Cristina todavía tiene sus *Zombies*. Los gira para atacar y Enric decide bloquear con sus *Goblins*. Lo perfecto hubiera sido poder bloquear con el *Minotaur*, pero como en el turno anterior Enric lo giró para que pudiera atacar ahora no lo puede utilizar para bloquear.

Los *Zombies* y los *Goblins* están en combate. Los *Zombies* (2/2) hacen dos puntos de daño a los *Goblins*, quienes le hacen simultáneamente un punto de daño a los *Zombies* (los *Goblins* son una criatura 1/1). Los *Goblins* van a parar al *cementerio* de Enric, y aunque los *Zombies* les hicieron más daño que el necesario para matarlos, este daño no va a parar a Enric. Sólo las criaturas que no tienes bloqueadas pueden dañar a tu oponente. El turno termina y el daño que recibieron los *Zombies* se cura.



Enric endereza su montaña y su *Minotaur* y roba otra carta. Gira otra vez la montaña para invocar otros *Mon's Goblin Raiders* (1/1, coste de invocación ③). Enric baja un pantano,



lo gira, y lanza un *Unholy Strength*, un hechizo de encantamiento de criaturas que da a cada criatura un +2/+1. Tiene un coste de ejecución de ③. Enric lanza el *Unholy Strength* en sus *Goblins*. Con el +2/+1 añadido a su 1/1, sus *Goblins* pasan a ser 3/2.

Enric declara su ataque y gira al *Minotaur* como atacante. Los *Goblins* no pueden atacar en este turno. De todas formas, los *Zombies* de Cristina están girados por el último ataque, con lo que no pueden defender. Aunque podría defenderse con sus *Bears*, éstos son 2/2 y el *Minotaur* es 2/3. A Cristina esto le parece un sacrificio inútil, porque los *Bears* morirían igualmente. No bloquea y ve como sus puntos de vida se reducen a trece.

Cristina endereza su bosque, su pantano y sus *Zombies* y roba una carta. Pone otro bosque en juego y lo gira, junto con el pantano. Invoca otros *Grizzly Bears* (2/2, coste de invocación ①②). Declara el ataque y gira sus *Zombies*. Podría atacar ya con los primeros *Bears* que invocó en su anterior turno, pero escoge atacar sólo con sus *Zombies* (2/2). Enric intenta bloquearlos con sus *Goblins* con *Unholy Strength* (3/2), suponiendo que las dos criaturas morirán.

Enric se equivoca. Cristina suelta un efecto instantáneo antes de que el daño se resuelva. Gira su último bosque enderezado (porque el instantáneo que va a lanzar cuesta ③) y lanza un *Giant Growth*, que le da +3/+3 a una criatura hasta el final del turno. Cristina lo lanza en sus *Zombies*, que ahora son 5/5. Esto hace que el ataque de los *Goblins* (+3) les provoque risa a sus *Zombies*, que les causan a su vez cinco puntos de daño que los *Goblins*

no van a poder absorber. Los *Goblins* exhalan su último suspiro y van a parar al cementerio. El *Unholy Strength* muere con los *Goblins*, y su destino también es la pila de descart. El daño de más que han recibido no afecta a Enric. Los *Zombies* recuperan los puntos perdidos y el *Giant Growth* se va. El turno ha terminado.

Enric endereza su montaña y su pantano y roba una carta. Gira el bosque, la montaña que tiene el *Wild Growth* y el pantano. Usa el maná para lanzar una *Giant Spider*, un bichejo 2/4 con un coste de ③④. Declara su ataque y gira el *Minotaur*. Cristina va a usar sus dos *Bears* para que bloqueen conjuntamente al *Minotaur*, cosa que sí que está permitida. Sumando el 2/2 de cada *Bear* le van a hacer al *Minotaur* cuatro puntos de daño. El *Minotaur* todavía causa dos puntos de daño antes de morir. Enric podría repartirlos sobre los dos *Bears*, pero prefiere que recaigan sólo sobre uno de ellos; de lo contrario no causaría bajas entre las filas de Cristina. El *Minotaur* y los *Bears* muertos van al cementerio y el turno se acaba.

Cristina endereza su bosque y su pantano y roba carta. Gira una montaña y declara su ataque. Gira a los *Zombies* y a los *Bears* supervivientes. Enric sólo tiene a la *Spider* en su lado, y una sola criatura no puede bloquear a varios atacantes. Bloquea a los *Zombies* (2/2), que le harán dos puntos de daño a la *Spider* (2/4) antes de que ésta se los meriende. Como los *Bears* no estaban bloqueados por nadie, le hacen dos puntos de daño a Enric, con lo que sus veinte puntos de vida son ahora dieciocho.

Después de atacar, Cristina gira la montaña y lanza un *Lightning Bolt* contra la *Spider*. El *Lightning Bolt* es un instantáneo, que cuesta ③ y hace tres puntos de daño a cualquier objetivo. Sumados a los tres puntos de daño que le han hecho los *Zombies* a la araña, sobrepasan la resistencia de cuatro puntos que tiene la *Spider*, que enfila el camino del cementerio. Para alivio de Enric, Cristina da su turno por acabado.

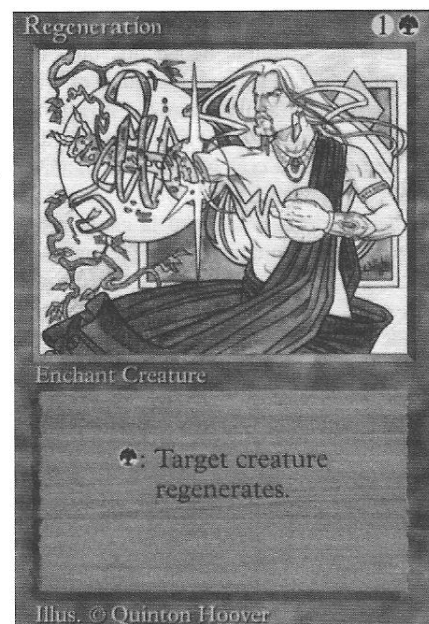
A ella le gustaría tener un conjuro llamado *Raise Dead*, que le permitiría sacar a sus *Zombies* del cementerio por el módico precio de ③. La batalla está en su apogeo. Antes de seguir, vamos a profundizar un poco más en las reglas básicas.

Lanzamiento de hechizos avanzado

Sabes ya las bases del lanzamiento de hechizos. Vamos a ver el tema un poco más de cerca, profundizando en las propiedades de ciertos *permanentes*. Los *permanentes* son los hechizos que permanecen en juego sin tener que pagar su coste de invocación más que la primera vez que los lanzas. Los encantamientos, invocaciones y artefactos

son todos *permanentes*, y aunque las tierras no son hechizos también se las engloba en esta categoría.

Algunos *permanentes* tienen un *coste de activación*, que es el coste necesario para generar los efectos especiales que te pueden proporcionar estos *permanentes*. Los costes de activación se dan normalmente en este formato: [coste] y {efecto}. Sólo la persona que controla un *permanente* puede pagar su coste de activación y recibir sus efectos espe-



ciales, pero hay cartas que te permiten robar *permanentes* ajenos y convertirte en su *controlador*.

Nadie te obliga a pagar el coste de activación de un *permanente*, a menos que quieras su capacidad especial. Si la carta no dice otra cosa, puedes utilizar un efecto especial en cualquier momento en el que utilizarías un instantáneo (¡y esto incluye el turno de tu oponente!). En algunos casos verás que la carta dice que el efecto especial ha de jugarse "como una interrupción". De momento, no deberías preocuparte de la distinción, ya que no será importante hasta que no empecemos a preocuparnos por el orden del juego. De todas formas, lo que no debes olvidar es que si bien estos efectos pueden jugarse como instantáneos, interrupciones o hechizos, no son ninguna de las tres cosas, y lo que afecte a cualquiera de éstos no debe considerarse válido para los efectos especiales.

Supongamos que tienes una criatura que dice: ③④⑤ Da botes hasta el final del turno. Si pagas los dos manás negros y giras la carta, la criatura dará botes hasta el final del presente turno.

Pero... ¿Puedes pegar botes durante el turno de tu oponente?. Recuerda que los efectos especiales deben usarse como se usan los

instantáneos. Y éstos pueden jugarse durante cualquier turno de los jugadores.

Estas capacidades especiales, junto con los instantáneos y las interrupciones, se conocen como *efectos inmediatos*. Hay algunas complicaciones con el tema, pero esperaremos hasta que hayas jugado unas pocas partidas para discutirlos.

Vamos a fijarnos ahora en los seis tipos diferentes de hechizos:

Los *instantáneos e interrupciones* son hechizos *temporales* que van al cementerio tan pronto como se lanzan. Algunas veces -y sobre todo en el caso de los instantáneos- sólo suelen durar hasta el final del turno. Otras, los efectos pueden ser permanentes. Por ejemplo, el *Thoughtlace* es una interrupción azul que cambia el color de otra carta en juego a azul permanentemente. Al contrario, el hechizo de *Giant Growth* de Cristina era instantáneo. Le daba un bonus a su criatura de +3/+3, pero sólo hasta el final del turno.

Algunas interrupciones pueden anular un hechizo cuando éste está siendo lanzado. Si un hechizo es anulado, va al cementerio sin efecto. El lanzador de un hechizo anulado debe pagar igualmente su coste de ejecución. Al igual que los instantáneos, las interrupciones pueden jugarse durante el turno de tu oponente.

Los *conjuros* sólo pueden lanzarse durante la fase principal y ni siquiera pueden lanzarse durante un ataque posterior de una criatura. Los conjuros son hechizos poderosos que pueden levantar a los muertos, destruir tierras y criaturas, y hacer estragos varios.

Recuerda que los hechizos que necesitan un objetivo no pueden lanzarse si no hay un *objetivo* válido en juego. Mira el apartado "Lanzamiento de hechizos" si no recuerdas lo que es un objetivo.

Las *criaturas*, los *artefactos* y los *encantamientos* entran en juego como hechizos permanentes. Los hechizos permanentes también están restringidos a la fase principal de tu turno y tampoco pueden actuar durante los ataques de criaturas. Una vez el hechizo se ha lanzado con éxito, la carta del permanente se queda en juego pero ya no se considerará un hechizo, sino un artefacto, un encantamiento o una criatura.

Los permanentes se mantienen en juego hasta que mueren o los destruyen, los desencantan o el juego se acaba. Si lanzas un permanente no puedes olvidarte de él, aunque luego sus efectos te perjudiquen. Recuerda otra vez que las tierras se consideran permanentes.

Consejo de amigo: Lee bien lo que ponen tus permanentes antes de incorporarlos a tu baraja. Algunos efectos especiales no tocarán sólo a tu oponente, sino a ti también. Tienes que estar seguro antes de ponerlos en juego. Ahora vamos a fijarnos en este tipo de permanente con mayor detalle.

Criaturas

Los hechizos de invocación ponen criaturas en juego. Nos quedan todavía algunos detalles por explicar sobre las criaturas. Ya sabes que una criatura no puede ser atacar en el turno posterior a ser invocada. Si una criatura tiene una habilidad especial que incluye el símbolo  en su coste de activación, esa habilidad especial no puede usarse en el turno en que la criatura ha sido convocada. De hecho, no la podrás usar hasta el principio de tu turno. Si no existe el símbolo de girar antes del coste de activación puedes utilizar la capacidad especial inmediatamente.

Si una criatura tiene una habilidad especial por la que no tengas que pagar activación, el efecto estará siempre activo, incluso cuando la criatura esté girada.

Todos los hechizos de invocación dicen "Invocar [tipo de criatura] entre la ilustración y la caja del texto. Esto sucede porque unos pocos hechizos afectan a todas las criaturas de un tipo dado. Por ejemplo, si lanzas un hechizo que tuviera efecto sobre los chinchos en juego, afectaría a todas las cartas donde pone "Invocar chinchos".

Algunas criaturas ponen "Invocar muro". Los muros son criaturas especiales que no tienen la habilidad de atacar. Algunos de ellos tienen fuerza cero, mientras que otros pueden hacer algo de daño si son atacados, pero esto no quiere decir que puedan atacar ya que sólo pueden usarse para bloquear criaturas atacantes. Para cualquier otra cosa se les considera criaturas normales, por lo que pueden ser encantadas, muertas y todo lo que afecte al resto de criaturas.

Artefactos

Los artefactos son objetos mágicos que tienen ciertos efectos en el juego. Al contrario que otros tipos de hechizos, los artefactos sin color pueden lanzarse con maná de cualquier color o incoloro. Algunos artefactos tienen efectos que están siempre activos mientras el artefacto esté enderezado y en juego. Otros requieren que pagues un coste de activación para poner en marcha sus efectos. Si el efecto de un artefacto no pone ningún coste de actuación es que es un efecto continuo. A diferencia de las criaturas, los artefactos pueden entrar en juego en el mismo turno en que son activados.

Algunos artefactos son también criaturas. En el tipo de hechizo de la carta especifica "Criatura artefacto" y sigue las reglas de las demás criaturas, por lo que no podrán entrar en juego antes de que pase un turno.

Girar un artefacto que no sea también una criatura siempre lo desactiva, aunque la habilidad del artefacto no tuviera un  en su coste de activación. Girar una criatura

artefacto tampoco es la forma de desactivarla, porque sigue las reglas de criaturas. Una criatura artefacto girada puede usar una capacidad especial aunque no tenga el símbolo en su coste de activación.

Encantamientos

Magic incluye muchas clases de encantamientos. Algunos de sus objetivos son un tipo en concreto de permanentes ya en juego, lo que significa que los encantamientos pueden actuar sobre artefactos, tierras o incluso otros encantamientos. Se distinguen unos de otros gracias al texto que dice "encantamiento de tierra", "encantamiento de criatura" o lo que sea. Estos encantamientos necesitan un objetivo válido para que puedas lanzarlos.

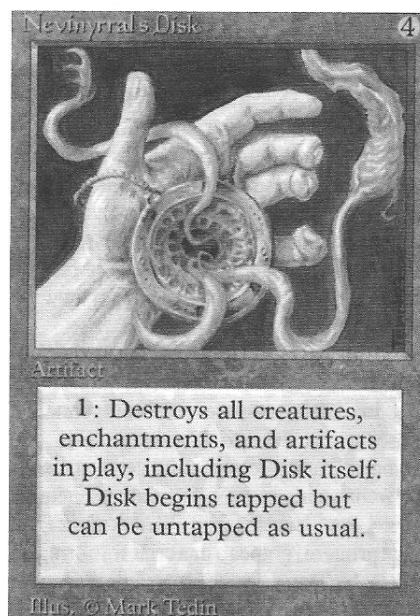
Otros encantamientos no especifican el tipo de objetivo. Se trata de encantamientos *globales* y se juegan en tu territorio.

A diferencia de otras cartas, los encantamientos nunca se giran. Incluso si un encantamiento afecta a una criatura girada, se sigue considerando que está activo.

Ahora ya sabes todo lo necesario sobre los diferentes tipos de hechizos y es el momento de echarle el último vistazo a las criaturas.

Algunas veces encontrarás que las criaturas tienen habilidades especiales apuntadas en primer lugar dentro del recuadro del texto. Aunque puede ser que encuentres varias de estas habilidades, lo más normal es encontrar sólo una.

-*Regeneración (Regeneration)*: Algunas criaturas tienen la habilidad de regenerarse, normalmente asociada a un coste de activación. Si uno de tus bichos recibe el suficiente daño para matarlo, pero tiene esta habilidad, puedes pagar el coste de activación y salvarlo de la muerte. De todas formas, esto no quiere





decir que si una carta está ya en tu cementerio pueda hacer como Lázaro; si está ya en el cementerio, ahí debe quedarse. Aunque está prohibido usar la mayoría de efectos inmediatos durante la fase de resolución del daño, puedes usar las habilidades que previenen daño, como la regeneración. Para más información, consulta la sección de *prevención del daño* en el glosario.

Por ejemplo, los *Drudge Skeletons* son una criatura negra 1/1 con la habilidad: ♠ regenerar. Si de alguna manera tus *Skeletons* reciben daño letal y pagas un punto de maná negro, los salvas del cementerio. Si los vuelven a matar durante el mismo turno, puedes repetir la operación si pagas otro punto de maná negro. Si no pagas ese coste, pasan a mejor vida.

Cuando una criatura se regenera, vuelve a la vida girada y perfectamente curada. Todos los encantamientos sobre la criatura permanecen. Las criaturas que han muerto estando giradas pueden regenerarse. Pero si una criatura es el objetivo de una carta que pone "entierra" o "sacrifica" a la criatura, ésta no puede regenerarse y va directamente al cementerio. Igualmente, no puedes regenerar una criatura que sea *retirada del juego*; pero debe devolverse a su propietario cuando termine la partida. Si una criatura se regenera durante el combate, pero antes de la fase de resolución del daño, se considera que no inflige ni recibe ningún daño.

-*Atacar primero (First Strike)*: Durante el combate, una criatura con esta habilidad inflige todo su daño antes de recibir ninguno. Si a consecuencia de esto la criatura a la que estaba atacando recibe daño letal antes de poder hacer nada más, la criatura enemiga muere. Por ejemplo, si un *White Knight* (2/2, ataca primero) golpea a una criatura normal 4/1, la matará antes de que ésta pueda responder y hacerle cuatro puntos de daño. Atacar pri-

mero no es una garantía de supervivencia, por que si enfrentáramos al *White Knight* y a nuestra amiga la *Giant Spider* (2/4), el *Knight* golpearía primero, pero no le haría suficiente daño a la *Spider* como para matarla, con la que ésta terminaría con él en un momento.

Si dos criaturas enfrentadas tienen esta habilidad, se golpean simultáneamente pero antes de que se resuelva cualquier otro ataque. Si le das a una criatura con la habilidad de atacar primero un encantamiento que proporciona esta misma habilidad no conseguirás que la criatura vaya más rápido.

-*Pisotear (Trample)*: ¿Verdad que en la partida de ejemplo te dijimos que sólo las criaturas que no estaban bloqueadas podían infligir daño directo a un oponente, y que si una criatura que estaba bloqueando recibía puntos de daño por encima de sus puntos de resistencia, estos no revertían en su controlador? Pues, las criaturas que tienen la habilidad de pisotear no se ven sujetas a estas restricciones.

Si una criatura atacante tiene la habilidad de pisotear, el daño que la criatura de su oponente no pueda absorber le va a parar a su controlador. Si tu contrincante intentara parar a tu *War Mammoth* (3/3, pisotear) con sus *Scryb Sprites* (1/1), éstos morirían y tu oponente se llevaría, además, dos puntos de daño. A este daño lo llamaremos "daño arrollador". Cuando se está resolviendo el daño a las distintas criaturas, el daño arrollador es lo último en asignarse. Posteriormente ya descubrirás por qué es importante esto.

-*Volar (Flying)*: Solamente una criatura voladora puede bloquear a otra criatura voladora, por lo que si tu tienes criaturas voladoras y tu oponente no, no podrá bloquear ninguno de tus ataques. Además, las criaturas voladoras sí que pueden bloquear criaturas que no vuelan.

-*Cruzar tierras (Landwalk)*: La habilidad espe-



cial de "cruzar tierras" de las criaturas no se encuentra como tal en las cartas. Lo que encontrarás será "cruzar pantanos", "cruzar montañas" o lo que sea. Las criaturas que pueden cruzar un tipo de tierra determinado no pueden ser bloqueadas por tu oponente si éste tiene ese tipo de tierras en juego. Las *Shanodin Dryads* son criaturas 1/1 cruzabosques. Si tu oponente tiene bosques en juego y lo atacas con las *Dryads*, él no puede bloquearlas, ni siquiera aunque tenga a otras *Dryads* o a otros cruzabosques.

-*Agruparse (Banding)*: Las criaturas con la habilidad de agruparse tiene la capacidad de unir sus fuerzas en el ataque o el bloqueo. Puedes formar un grupo de criaturas atacantes con cualquier número de criaturas que se agrupen e incluso puedes incluir una que no lo haga. Debes declarar qué criaturas quieres agrupar antes de declarar tu ataque. Una vez tu oponente haya declarado su defensa ya no puedes alterar la composición del grupo o formar otro nuevo. Cuando agrupas criaturas atacantes tu oponente tiene que bloquear al grupo entero o dejarlo pasar. Si una criatura que defiende bloquea a una de las criaturas que están agrupadas, entonces debe bloquear al grupo entero. El atacante es siempre quien decide como se reparte el daño producido entre las criaturas bloqueadas. Agruparse no permite a las criaturas compartir sus capacidades especiales.

La habilidad de agruparse es un poco diferente cuando bloqueas. En la partida de ejemplo, Cristina bloqueó al *Minotaur* de Enric con dos *Bears*. Como ninguno de los *Bears* tenía la habilidad de agruparse, le correspondía a Enric (el atacante) distribuir el daño. Por tanto, si una criatura en el grupo que defiende tiene la habilidad de agruparse, la distribución del daño va a cargo del controlador. Puedes bloquear un ataque masivo con cuatro criaturas.

Si uno de tus defensores tiene la habilidad de formar grupos, puedes decir como repartir el daño entre ellos. Esta habilidad de repartir el daño sólo se aplica al que se recibe en combate. Otros tipos de daño, como el que causan los *Lightning Bolts*, dañan solamente a la criatura objetivo.

-*Protección (Protection)*: Las criaturas con "protección contra" un color son, a todos los efectos, invisibles a ese color. Usaremos el color azul en los siguientes ejemplos, pero la regla es válida para cualquier color.

Una criatura con protección contra el azul tiene las siguientes habilidades:

-no puede ser bloqueada por criaturas azules.

-cualquier daño que reciba de una fuente azul se reduce a cero.

-ningún hechizo o efecto de color azul puede elegirlo como objetivo. Si el hechizo o el efecto no tienen un objetivo definido, afectarán a la criatura, pero todo el daño que le causen se reduce a cero.

-ningún encantamiento azul puede jugar-



se sobre la criatura. Si la criatura tenía algún encantamiento azul cuando recibe la protección contra dicho color, el encantamiento se destruye.

-Criaturas crecientes: Algunas criaturas tienen un coste de activación que te permite aumentar su fuerza y/o su resistencia. Por ejemplo, la *Frozen Shade* (0/1) tiene la siguiente habilidad especial: “ ☉ : +1/+1 hasta el final del turno”. Esto significa que por cada ☉ que gastes, la Shade gana +1/+1, pero este bono desaparece al final del turno. Puedes gastar tanto maná como desees para incrementar su fuerza y su resistencia. Algunos jugadores llaman a esto “criaturas hinchables”, porque puedes engordarlas. Este tipo de habilidades pueden utilizarse incluso si la criatura está girada.

Nota final: Algunos encantamientos e instantáneos pueden dotar de estas habilidades especiales a una criatura que no los tuviera de partida. Si tienes alguna criatura con un encantamiento en ella sólo tienes que hacer como si el texto estuviera escrito en la caja de las características especiales (al menos, hasta que el encantamiento se retire).

¡Estás en el buen camino para convertirte en un archimago! Vamos a ver más detalladamente la secuencia del turno y luego veremos como les va a Enric y a Cristina.

Más sobre la secuencia de turno

Ya te resumimos las fases del turno anteriormente, y ahora las vamos a examinar más de cerca.

Enderezar: Al principio de tu turno todas tus cartas se enderezan simultáneamente. No puedes olvidarte de enderezar ninguna de tus cartas. Ni tú ni tu oponente podéis utilizar hechizos ni efectos inmediatos durante esta fase.

Mantenimiento: Las cartas que requieran

una acción determinada durante tu fase de mantenimiento te dirán lo que debes hacer. Cualquier jugador puede usar efectos inmediatos durante el mantenimiento.

Robar: Debes robar la primera carta de tu biblioteca. Si no te quedan cartas para robar has perdido. Cualquier jugador puede utilizar efectos inmediatos durante la fase de robar.

Principal: Durante tu fase principal, puedes hacer lo siguiente en cualquier orden:

- Bajar una tierra al juego
- Realizar un ataque de criaturas
- Lanzar cualquier número de hechizos.

La fase principal es el único momento en que puedes lanzar conjuros o cualquiera de los hechizos permanentes: Artefactos, criaturas o encantamientos; pero no puedes lanzar ninguno de estos hechizos durante tu ataque. Cualquier jugador puede utilizar efectos inmediatos durante la fase principal.

Descarte: Si tienes más de siete cartas en tu mano, debes descartar hasta que tengas siete. No puedes descartar si tienes siete o menos cartas en tu mano. Todo el mundo puede usar efectos inmediatos durante el descarte.

Final: Di a tu oponente que has acabado. Tu oponente puede responder a esto usando efectos inmediatos, y tú puedes responderle con otros. Todos estos efectos todavía tienen lugar dentro de tu turno.

Curación de criaturas y fin de efectos temporales: En este momento, todas tus criaturas supervivientes, sean de quién sean, se curan hasta su máximo. Los efectos que duran hasta el final del turno desaparecen. Esta fase es instantánea por lo que no se pueden lanzar efectos inmediatos. Volvamos una vez más con Enric y Cristina.

Enric no tiene criaturas, Cristina tiene unos *Grizzly Bears* (2/2) y este es el turno de Enric. Enric endereza su montaña, su bosque y su pantano, y roba carta. Coloca otra montaña en juego y la gira. Después gira el pantano y la montaña con el *Wild Growth* y usa todo ese maná para invocar un *Dragon Whelp*, una criatura 2/3 con un coste de ejecución ☉☉☉ . El *Dragon Whelp* tiene las siguientes habilidades: Volar, ☉ : +1/+0 hasta el final del turno. Si más de ☉☉☉ se emplean de esta manera, el *Dragon* se destruye al final del turno. Enric consigue poner peligro en las alturas...

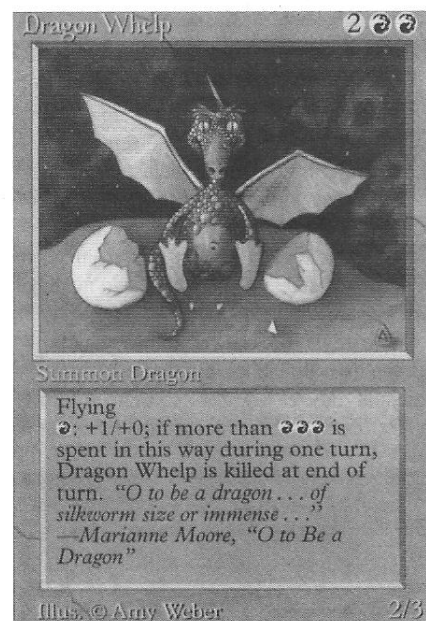
Enric gira luego su bosque para lanzar un *Wooden Sphere*, un artefacto con un coste de ejecución de ☉ . El texto del *Wooden Sphere* dice, en parte: ☉ , cualquier hechizo verde lanzado en este turno te proporciona un punto de vida. De esta manera si Enric o Cristina lanzan un hechizo verde, por cada punto de maná adicional que pague Enric, conseguirá un punto de vida. A Enric ya no le quedan más hechizos que lanzar, por lo que le pasa el turno a Cristina.

Cristina endereza y roba. Pone otro pantano en juego, gira los dos pantanos y utiliza el maná

para lanzar un *Deathgrip*. *Deathgrip* es un encantamiento con un coste de ejecución de ☉☉ ; su habilidad reza, en parte: ☉☉ anula un hechizo mientras se está lanzando. Así, cuando Cristina tenga maná negro que gastar, le será posible anular los hechizos verdes de Enric. Como es lógico, Cristina no va a dejar que Enric utilice su *Wooden Sphere* si puede evitarlo.

Primero, Cristina lanzará un hechizo verde. Gira sus dos bosques y su montaña y lanza un *Wanderlust*. *Wanderlust* es un encantamiento de criatura que cuesta ☉☉ . Hace un punto de daño al controlador de la criatura objetivo durante la fase de mantenimiento. En respuesta al hechizo de Cristina, Enric gira su última montaña para activar su *Wooden Sphere*. Ha ganado un punto de vida, con lo que vuelve a estar a diecinueve. A Cristina no le quedan más hechizos, ni puede atacar con sus *Bears* porque el *Dragon Whelp* los haría papilla. Con lo que el turno de Cristina se acabó.

Enric endereza. Durante la fase de mantenimiento recibe un punto de daño del *Wanderlust*. ¡Ay! Enric vuelve a estar a dieciocho. Roba una carta y se fija en el territorio



de Cristina. Él querría lanzar un encantamiento verde, pero le da miedo el *Deathgrip*. Pero como Cristina no tiene maná negro y no puede activarlo... Enric se decide a lanzar su hechizo verde ya que está a salvo (al menos, por ahora). Gira un bosque e invoca unas *Shanodin Dryads* (1/1, coste de invocación). Las *Dryads*, mencionadas anteriormente, pueden cruzar bosques. Enric gira su pantano para activar el *Wooden Sphere* y recuperar un punto de vida hasta sus diecinueve anteriores.

Enric anuncia su ataque y gira su *Dragon Whelp*. La única criatura que Cristina tiene en su lado son los *Bears*, y aunque quisiera, éstos no podrían bloquear al *Whelp* porque éste vuela y ellos no. Para más recochineo,

Enric gira sus dos montañas para que el *Whelp* aumente hasta 4/3. Gustosamente giraría también la montaña con el *Wild Growth* para hacer todavía más daño, pero esto le proporcionaría un punto de maná verde que no tiene en qué gastar. Los puntos de maná que no se gastan dañan a su controlador. Mira el apartado "reserva de maná" en el glosario si quieres más información. El *Whelp* le hace cuatro puntos de daño a Cristina con lo que ya está a sólo nueve puntos. Enric termina su turno con cara de satisfacción. Cristina endereza. Tiene un plan para defenderse, pero el *Dragon Whelp* va a resultar un problema...

Hora de jugar

Ya sabes lo suficiente para coger las cartas y hacer una partidita de *Magic*. No te preocupes si no te acuerdas de todos los detalles; dentro de una semana todo esto te parecerá elemental. Tómate tiempo y consulta estas reglas cuando tengas dudas. Después de jugar algunas partidas vuelve y lee el resto de las reglas. ¡Buena suerte!

Orden de acciones

Normalmente, calcular el orden en que suceden las cosas en *Magic* es fácil. Pero a veces, ambos jugadores quieren usar efectos contradictorios al mismo tiempo. Incluso puede que esto haya sucedido en tus partidas. *Magic* tiene unas reglas que intentan cubrir todas las situaciones. Estas reglas de tiempo son un poco difíciles de entender si no has jugado ninguna partida, pero continúa e inténtalo.

Como regla general, si ambos jugadores quieren usar algo al mismo tiempo, la precedencia la tiene el jugador que tiene el turno. Cada vez que realizas una acción debes dar a

tu oponente la oportunidad de contestar con efectos inmediatos. Aunque esto no sea necesario la mayor parte de las veces no debes olvidarlo. Normalmente, tu contrincante no responderá a todas las acciones que hagas, pero debes darle la oportunidad de hacerlo. Si no haces una pausa deberás volver hacia atrás si tu oponente te lo pide.

Por si faltaba algo, puedes responder a la respuesta de tu oponente con efectos inmediatos. Él puede responder a los tuyos y así hasta que se os acabe el maná u os den las uvas. Pero, ¿cómo resolver lo que pueda pasar al final?

Resolución de efectos existentes

Antes de que te lées demasiado respondiendo a las respuestas y contrarrespuestas inmediatas, debes resolver los efectos existentes. Estos incluye a los efectos permanentes (de los que siempre están activos y no tienen coste de activación) y los resultados de los efectos previos que ya han sido resueltos. Así tendrás claro cual es tu estado inicial antes de empezar a resolver las secuencias. Normalmente, eso no supone un problema. Pero ¿Qué pasa cuando le das a tu *Hurloon Minotaur* un encantamiento que le permite volar, en el siguiente turno tu oponente le lanza un encantamiento *Earthbind* que le quita la capacidad de volar a tu *Minotaur* y cuando te vuelve a tocar le das otro encantamiento que le permita volar? Ningún encantamiento ha sido destruido, pero el pobre *Minotaur* no puede volar y no volar a la vez.

Cuando tengas múltiples efectos en juego, aplícalos en el orden en que se lanzaron. Aunque en los dos primeros turnos es prácticamente indiferente que el *Minotaur* vuele o no, se considera que vuela según tenga esa capacidad o no en ese momento. Después de todo, hay maneras de hacer que los encantamientos de tu oponente se vuelvan contra él y no querrás perderte la oportunidad de hacerle eso a su *Earthbind*, no?

Resolución de efectos inmediatos

Ahora que tenemos resuelto el problema con los efectos existentes, viene la parte divertida: resolver ese montón de efectos inmediatos que nos espera. Primero, vamos a hablar de las interrupciones. Las interrupciones suceden "más rápido que instantáneamente" y son el único tipo de efecto que puede de verdad *anular* a otro efecto, lo cual no quiere decir que todas las interrupciones puedan hacerlo. Las interrupciones se resuelven en cuanto han sido lanzadas, a menos que ellas mismas sean interrumpidas (!). Si una interrupción interrumpe a otra interrupción, la segunda se resuelve en primer lugar, de esta manera incluso se puede interrumpir al jugador que ha interrumpido primero. Si ambos jugadores intentan inte-

rrumpir el mismo hechizo o efecto -porque en ningún sitio está escrito que puedas interrumpir tus propios hechizos- se resuelve primero la interrupción correspondiente al controlador del hechizo o efecto original.

¿Está claro? Pues pasemos a los efectos inmediatos.

Puedes lanzar un efecto inmediato que no sea interrupción en respuesta a cualquier acción, incluyendo otros efectos inmediatos que no sean interrupciones. La única excepción es



que no puedes lanzar un efecto instantáneo que no sea una interrupción a una interrupción; la interrupción es por definición más rápida. Una secuencia de efectos inmediatos que no sean interrupciones -respuesta a una respuesta, la cual responde a otro-, se resuelve del último lanzado al primero. Esta regla es a menudo llamada "último en entrar, primero en salir", abreviada UEPS. La única excepción a la regla UEPS es para efectos inmediatos que no son interrupciones que infligen daño; el daño se resuelve siempre lo último.

Retén en la memoria las siguientes reglas cuando resuelvas efectos inmediatos:

- No resuelvas el daño o decidas cuándo una criatura está muerta o no hasta que todos los efectos inmediatos han sido resueltos.

- Recuerda que la destrucción de la fuente de un efecto no previene que el efecto en sí suceda. Una vez una granada ha sido arrojada, no importa ya disparar a la persona que la arrojó. La única posibilidad es anular el efecto con una interrupción.

- Retirar o alterar el objetivo de un efecto puede a veces prevenir el efecto. Si el objetivo de un efecto desaparece o se convierte en inválido antes de que el efecto sea resuelto, ese efecto falla; no podrá escoger un objetivo diferente una vez es lanzado el efecto.

Un ejemplo sería probablemente más



agradecido ahora. Supongamos que tienes unos *Grizzly Bears* (2/2) en juego, y quieres atacar con ellos. Tu oponente tiene un monón de criaturas para bloquear, pero ninguna vuela. Así lanzas un *Jump*, un instantáneo azul que le proporciona la habilidad de volar hasta el final del turno, sobre los *Bears*. Tu oponente responde a tu *Jump* con un *Red Elemental Blast* (REB), una interrupción roja que destruye cualquier hechizo azul cuando es lanzado. Tú respondes a su REB con un *Blue Elemental Blast* (BEB), una interrupción azul que destruye cualquier hechizo rojo cuando es lanzado. Tu oponente responde lanzando un *Terror*, un instantáneo que entierra cualquier criatura, a los *Bears*. Respondes al *Terror* lanzando un *Unsummon*, un instantáneo azul que te permite devolver una criatura a tu mano, sobre los maltrechos *Bears*. Te gustaría seguir así para siempre, pero se te acabó el maná. Es hora de resolver este jaleo.

Como Interrupciones, el REB y el BEB se resuelven primero. El REB intenta destruir al *Jump*, pero el BEB destruye al REB antes de que se produzca su efecto. Esto significa que gracias al *Jump* tus *Bears* empiezan a elevarse, pero ahora tenemos que resolver los otros efectos inmediatos (la regla UEPS, ¿recuerdas?).

El último hechizo fue el *Unsummon*, por lo que actúa primero y devuelve a los *Bears* a tu mano. Luego viene el *Terror*. Puesto que los *Bears* ya no están donde deberían, el hechizo falla y va al cementerio. Tu oponente no puede escoger un nuevo objetivo; el objetivo debe ser anunciado cuando se lanza el hechizo. Finalmente, el *Jump* es lanzado a los *Bears*. Sin objetivo, también éste falla.

Recuerda que si cualquiera de estos efectos inmediatos hubiera hecho daño, se resolverían los últimos en cadena, independientemente de cuándo fueron lanzados.

Estrategia

De ahora en adelante, animamos a los nuevos jugadores de Magic que trabajen en sus propias estrategias preferidas. Pero aquí tienes algunos consejos para que empieces:

Afina tu mazo.

Generalmente, los mazos más efectivos sólo contienen 2 o 3 colores de los 5 posibles, más unos pocos artefactos. Si tus mazos utilizan más de 3 colores, es posible que te encuentres con el problema de no poder lanzar un hechizo a causa de no tener el maná adecuado para hacerlo. Los mazos monocolors, por otro lado, son presa fácil de ataques y defensas contra éstas, como todos los hechizos que destruyen un cierto tipo de tierra o previenen el daño de criaturas de cierto color. Para evitar ambas dificultades, concentra tu mazo en sólo 2 o 3 colores. Si quieres puedes cambiar

algunas de tus cartas que no usas con otros jugadores y conseguir cartas de tu color a cambio.

Equilibra tu maná.

Para empezar tu mazo debe tener al menos un tercio de tierras y los dos restantes tercios de hechizos. Cuando juegues vigila si tienes siempre más maná del que necesitas para lanzar tus hechizos, más hechizos que maná para lanzar, o sólo la cantidad adecuada de cada uno. Eso es lo que deberás ir midiendo a medida que vayas jugando, quitando o añadiendo tierras o consiguiendo el equilibrio.

Busca combinaciones de cartas.

Algunas cartas parecen estar hechas para jugarse con otras. Otras, incluso a veces, con 2 cartas del mismo color, parecen trabajar para fines distintos. Estudia cómo interaccionan tus cartas y mira cómo mejorar su trabajo en equipo.

Estate preparado.

Espera que tu oponente posea cartas que jamás has visto, particularmente mientras seas nuevo en el juego. No asumas que hay cualquier carta que hace esto y lo otro porque nunca la has visto. Cuando tu oponente juegue una carta que nunca hayas visto, tómate tu tiempo para leerla completamente antes de continuar la partida.

Reglas de casa

Si no te gusta alguna regla del juego, o si te encuentras con alguna situación que las reglas no parecen cubrir, eres bienvenido a usar tus propias reglas de casa. No nos importa; de

hecho, te animamos a ello. Deberías saber que las reglas oficiales sólo son en caso de que vayas a jugar a casa de alguien que apenas conoces. Las más usuales son:

– No tienes que jugar con apuesta si no quieres.

– En una partida con apuesta, el jugador debe ofrecer cambiarle la carta al perdedor si éste la quiere conservar.

– Sin tierras: si no tienes tierras en tu mano inicial, puedes barajar y robar otra vez.

– Todo tierras: igual que antes, pero sin hechizos.

– Todos debemos seguir unas reglas específicas de construcción de mazos. Son demasiado variados como para mencionar cualquier regla específica, pero la idea general es dar una posibilidad a los novatos contra los *señores de las cartas* con 5 de cada carta.

– El perdedor de cada duelo debe contribuir con 100 pesetas al fondo para pizzas (estupendo para grandes grupos los viernes por la noche).

Glosario y notas

Este glosario no contiene solamente definiciones; también incluye información extra sobre algunos términos. Mucha de esta información es demasiado técnica o compleja para ser incluida en las reglas básicas, pero esto ya deberías saberlo.

Anular [counter (verbo)]

Anular un hechizo o efecto significa prevenir ese hechizo o efectos de ser lanzados. Los hechizos anulados van al cementerio; el lan-



zador del hechizo anulado tiene que pagar el coste de ejecución. Un hechizo anulado no es lanzado con éxito.

Ataque [attack]

El ataque es una posible acción que puedes realizar durante tu fase principal. Sólo puedes realizar un ataque por turno. Ningún hechizo permanente o conjuro puede ser lanzado durante el ataque. La secuencia de ataque completa es como sigue:

1- Anuncia tu ataque. Esta es la última posibilidad de tu oponente para usar efectos antes del ataque.

2- Declara y gira tus criaturas atacantes.

3- Cualquier jugador puede usar efectos inmediatos.

4- Tu oponente declara el bloqueo, el cual no hace girar a una criatura, pues si estuviera girado no podría bloquear.

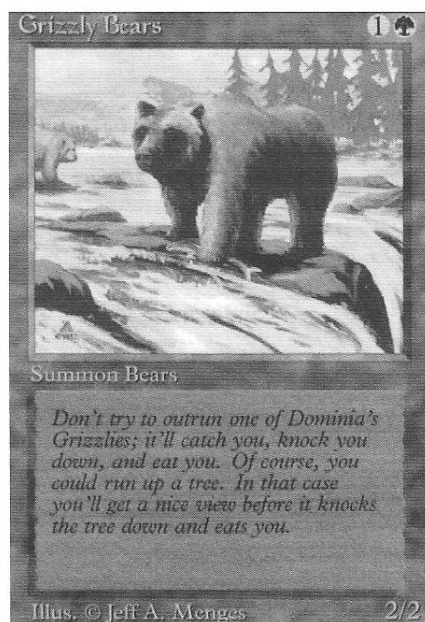
5- Cualquier jugador puede usar efectos inmediatos. Si un efecto gira o quita a una criatura bloqueando en este momento, la criatura atacante es bloqueada igualmente. Un bloqueador girado no inflige daño, pero todavía recibe daño del atacante.

6- Asignar daño. Los jugadores pueden sólo usar efectos inmediatos o interrupciones que prevengan daño; ningún otro tipo de efectos inmediatos son permitidos. Ver prevención de daño.

7- Las criaturas que reciben daño letal y no son regeneradas van al cementerio. Cualquier efecto que suceda cuando una criatura va al cementerio es activado.

Aturdimiento tras la invocación [summoning sickness]

Una criatura de las tuyas no puede atacar o usar cualquier habilidad especial que requieran un coste de activación que incluya el símbolo , a menos que la carta o la ficha representando a la criatura estuvieran en juego.



go bajo tu control al principio de tu turno (ver fichas). Esta incapacidad es llamada aturdimiento tras la invocación. Las criaturas sufriendo aturdimiento tras la invocación sí pueden ser usadas para defender.

Cementerio [graveyard]

Tu cementerio es tu pila de descarte, la cual está siempre boca arriba. Las cartas en un cementerio son cartas; no son artefactos, criaturas o cualquier otra cosa que fueran en el juego. Las cartas en el cementerio no tienen memoria de cómo eran o de los contadores o encantamientos que tuvieran cuando fueron destruidas. No pueden ser curadas o regeneradas (ver prevención de daño, enterrar y eliminar del juego). Puedes mirar el cementerio del oponente en cualquier momento, igual que él el tuyo.

Color [color]

El color de una carta es determinado por el tipo de maná que necesitas para lanzarlo, como es especificado en la esquina superior derecha de la carta. Si una carta necesita más de un color de maná para lanzarlo, es considerada de todos aquellos necesarios para utilizarla. Si la carta no requiere ningún particular de maná o ningún maná, como artefactos y tierras, entonces la carta no tiene color. Los colores de Magic son negro, azul, verde rojo y blanco; el incoloro no cuenta como color. Cualquier daño generado por una fuente particular es del mismo color que la fuente (ver fuente de daño).

Contador [counter (sustantivo)]

Un contador es un marcador usado como señal en ciertas cartas. Los contadores pueden ser monedas, fichas de póker, cuentas, trozos de papel o cualquier cosa que se te ocurra. Ver fichas.

Controlador [controller]

Normalmente, el controlador de un hechizo es aquel jugador que lanza dicho hechizo. A veces un hechizo o efecto pueden temporalmente darte el control sobre la carta de tu oponente. Si recibes el control de una carta de esta manera, sólo recibes el control de la carta por sí misma; no controlas los encantamientos que haya sobre la carta. Si una carta dice "tú" en ella, significa el controlador de la carta; si significara el propietario de la carta, especificaría "el propietario". Una carta bajo el control temporal de otro jugador es devuelta a su propietario original o al cementerio de su propietario cuando deje el juego, cuando el controlador de un encantamiento o efecto es quitado, o cuando el juego acabe, cualquier cosa que suceda primero.

Coste de ejecución [casting cost]

Cuando una carta se refiere al coste de ejecución de otro hechizo, significa el total de puntos de maná necesarios para lanzar el hechizo, independientemente del color. Para los propósitos de estas cartas, un hechizo que cuesta  tiene un coste de



ejecución de 4. Si el hechizo en cuestión es un hechizo X, entonces, en principio, X es igual a 0, pues tú puedes variar su coste según quieras; cuanto más maná uses, más maná aumentará su coste de ejecución. Las criaturas con contadores (ver contadores) tienen un coste de ejecución de 0.

Eliminar del juego [remove from game]

Cuando un hechizo o un efecto elimina una carta del juego, esa carta no es colocada en el cementerio. En lugar de eso, debe ser colocada a un lado hasta que el juego acabe. Los hechizos y los efectos que afectan a cartas en el cementerio no pueden afectar a esta carta. Ver fichas.

Enterrar [bury]

Una carta que es enterrada debe ser enviado al cementerio sin posibilidad de regeneración.

Ficha [token]

Ocasionalmente, una carta te pedirá usar una ficha para representar a un permanente como una criatura. Usa cualquier cosa que quieras como ficha: monedas, fichas de póker, cuentas o algo así, aunque lo mejor sería algo que definiera con claridad si está girada o no. Estas fichas son permanentes y son afectados por hechizos y efectos que afecten al apropiado tipo de permanente, pero no son considerados cartas. Si cualquier efecto quita la ficha del juego, elimínala del juego. No puedes enviar a una ficha al cementerio, devolverla a tu mano o por otro lado mantenerla fuera de juego.

Fuente de daño [source of damage]

La fuente de una cantidad dada de daño es la carta que inflige ese daño, aunque otra carta le ayude a hacerlo o no. Por ejemplo, si pones un encantamiento de Firebreathing sobre tus Grizzly Bears para aumentar su poder, todo el daño hecho por éstos es

considerado daño de los *Bears*, incluso aunque el *Firebreathing* ayudara. Aunque los *Bears* son verdes y el *Firebreathing* rojo, todo el daño de los *Bears* se considera producido por una fuente verde. Ver color.

Fuerza [power]

La fuerza de una criatura es la cantidad de daño que hace en combate. Es el primero de los 2 números escritos en la zona inferior derecha de la criatura. Si un hechizo o un efecto reduce la fuerza de una criatura a 0 o menos, esa criatura no inflige daño.

Ganar [winning]

Si al final de cualquiera de las fases de cualquier turno de un jugador o al principio o final de un ataque, los puntos de vida de tu oponente son 0 o menos, ganas. Si los puntos de vida de un jugador llegan a 0 o menos en cualquier momento, ese jugador tiene hasta el final de la fase para volver a 1 o más puntos de vida. Si ambos jugadores llegan a 0 o menos puntos de vida durante la misma fase, el duelo se considera empate y ambos mantienen su apuesta. Si no puedes robar una carta cuando es requerido hacerlo, pierdes el duelo inmediatamente.

Juego (en juego) [play (in play)]

Las cartas que han sido jugadas en tu territorio o en el territorio de tu oponente son consideradas en juego. Las cartas en cualquiera de las manos de los jugadores, en la biblioteca o en el cementerio, no están en juego; ninguna son cartas que han sido eliminadas del juego. Las cartas que no están en

más objetivos; no puedes lanzar estos hechizos si no hay ningún objetivo válido en juego.

Normalmente, el tipo de objetivo que se requiere será obvio; un encantamiento de tierra debe ser jugado sobre una tierra, por ejemplo. Los hechizos que afectan un tipo completo de cartas, como a todas las criaturas en juego, no requieren un objetivo y puede ser lanzado en cualquier momento.

Si un hechizo tiene como objetivo a un permanente, ese hechizo no puede ser lanzado hasta que el hechizo del permanente sea lanzado exitosamente; ver permanentes.

Si un hechizo es dirigido a un único blanco y ese blanco es eliminado del juego o se convierte en un blanco no válido antes de que se resuelva el hechizo, entonces el hechizo falla y no tiene efecto.

Si un objetivo es dirigido a objetivos múltiples y uno o más de los objetivos son eliminados o se convierte en inválidos antes de que el hechizo sea resuelto, ese hechizo todavía afecta a cualquiera de sus objetivos originales que todavía son válidos y están en juego. Las criaturas en combate -atacando y bloqueando- no son consideradas un efecto con blanco.

Permanentes [permanents]

Todos los artefactos, tierras, criaturas y encantamientos en juego son permanentes, como es cualquier ficha representando a permanentes (ver fichas). Los hechizos que se convierten en permanentes no son considerados permanentes hasta que el lanzamiento del hechizo es exitoso.

Prevención de daño

[damage prevention]

En cualquier momento que una de tus criaturas es dañada, tienes la posibilidad de prevenirle el daño, redirigirlo o regenerarla. No puedes hacer esto hasta que sea el momento de resolver el daño. La prevención de daño afecta al objetivo del daño, no a la fuente del daño (ver objetivo). Durante la fase de resolución de daño, sólo pueden usarse efectos de prevenir daño o interrupciones.

Reserva de maná [mana pool]

Cuando giras una tierra para extraer el maná, ese maná va directamente a tu reserva de maná, un lugar imaginario donde está el maná hasta que lo utilices para lanzar un hechizo. Vacía tu reserva de maná al final de cada fase y al principio y final de un ataque; si te queda maná sin usar en tu reserva de maná cuando se vacía, recibes 1 punto de daño por cada punto de maná no consumido. Este tipo de daño es llamado *quemarse a causa del maná*, un daño procedente de una fuente de daño incolora.

Resistencia [toughness]

La resistencia de una criatura es la cantidad de daño que puede tomar antes de ser destruida. Si la resistencia es reducida a 0 o



menos, la criatura muere. Los efectos de prevención de daño pueden sólo prevenir el daño; no pueden prevenir efectos que reducen la resistencia básica de una criatura. Ver prevención de daño.

Sacrificar [sacrifice]

Ciertas cartas requieren sacrificar una carta en juego, normalmente como parte del coste de generación de un efecto. Puedes sólo sacrificar una carta que controles, y no una carta que esté en camino al cementerio. Las cartas sacrificadas se consideran enterradas; no pueden regenerarse. Puesto que un sacrificio es un coste, sucederá tan pronto como lo declares; no puede ser prevenido por otros efectos. Incluso si la carta que requiere el sacrificio es anulada o destruida, el sacrificio llega a realizarse. Un sacrificio no es un efecto objetivo; ver objetivo.

Tierra [land]

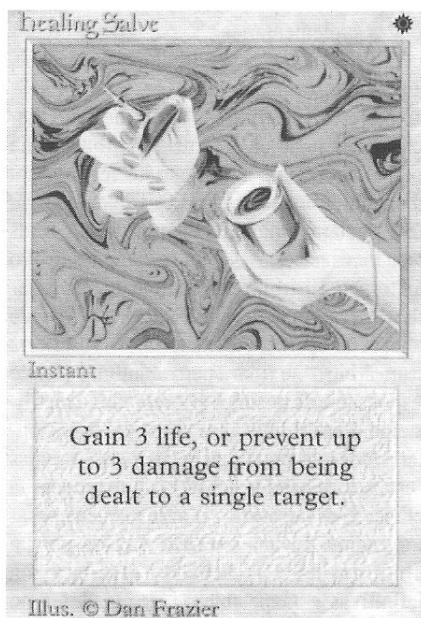
La tierra es un tipo de carta que genera maná. Puedes jugar una y sólo una durante cada turno. La tierra no tiene color y es un permanente, aunque no es un hechizo. Cuando un hechizo convierte una tierra en una tierra básica -bosque, isla, montaña, llanura o pantano-, pierde sus habilidades originales y adopta todas las propiedades de esa tierra, incluyendo el tipo de maná generado.

Tierra básica [basic land]

Ver tierra. ●



Traducción: David Villanueva



juego no son objetivos válidos para efectos con objetivo; ver objetivo.

Objetivo [target]

Un objetivo es una carta específica, una ficha o un jugador al cual un hechizo es dirigido. Algunos hechizos requieren uno o

Reglas de campeonato

A continuación os ofrecemos las reglas oficiales que Wizards of the Coast ha confeccionado para organizar torneos de su juego estrella Magic. Si deseas organizar un torneo ajustándote lo más posible a la normativa oficial, o quieres prepararte una baraja para participar en alguno, presta atención a estas líneas

Las reglas normales para campeonatos de *Magic: The Gathering* se usan bajo reserva de ser aplicadas las presentes reglas. En el caso de que las reglas normales sean diferentes de las de torneo, se aplicarán estas últimas.

Construcción de la baraja

1.- La baraja de torneo (*tournament deck*) ha de tener como mínimo 60 cartas, donde se incluyen todos los terrenos, criaturas, sortilegios y artefactos. Como complemento de la baraja de torneo, los jugadores pueden tener una reserva (*sideboard*) de exactamente 15 cartas. Las reglas de utilización de la reserva se explican más abajo.

2.- Una baraja (incluyendo la reserva) no puede contener más de cuatro de las cartas, con excepción de los cinco terrenos de base (*Plains, Forest, Mountains, Islands, Swamps*).

3.- Lista de cartas limitadas. Una baraja (incluyendo su reserva) no puede contener más de una de las siguientes cartas:

Ali from Cairo AN
Ancestral Recall
Berserk
Black Lotus
Brain Geyser
Candelabra of Tawnos AQ
Channel
Chaos Orb
Copy Artifact
Demonic Tutor
Falling Star
Feldon's Cane AQ
Ivory Tower AQ
Library of Alexandria AN
Maze of Ith DK
Mirror Universe LE
Mishra's Workshop AQ
Mind Twist
Mox Emerald
Mox Jet
Mox Pearl
Mox Ruby
Mox Sapphire
Recall LE
Regrowth
Sol Ring

Sword of Ages LE
Time Walk
Time Twister
Underworld Dreams LE
Whell of Fortune

Además, cada una de las cartas *Summon Legend* y *Legendary Lands* también están limitadas a una por baraja. Si en una baraja (incluyendo su reserva) se encuentra más de una carta de las citadas anteriormente, será considerado por el árbitro como una falta.

4.- Lista de cartas prohibidas. Las cartas que figuran en esta lista están prohibidas en el torneo; ninguna de ellas puede figurar ni en la baraja ni en la reserva:

Bronze Tablet AQ
Contract from Below
Darkpact
Demonic Attorney
Divine Intervention LE
Jeweled Bird AN
Rebirth LE
Shahrazad LE
Time Vault
Tempest Efreet LE

5.- Los jugadores pueden utilizar las cartas



Nota: algunas de las cartas de esta lista están prohibidas ya que no tienen sentido si no se juega con apuesta, y la apuesta no es obligatoria en un torneo.

Si una de las cartas se encuentra en el juego de un jugador, será considerado por el árbitro como falta.

de *Magic* de la serie *Limited* (borde negro), *Unlimited* (borde blanco), de la *Revised Edition* y de las siguientes extensiones: *Arabian Nights*, *Antiquities*, *Legends*, *The Dark* y *Fallen Empires*. Todas las cartas del juego han de tener el mismo dorso. La utilización de cartas de coleccionista (*Collector's Edition* o *Collector's International Edition*) está prohibida. Incluir en una baraja de juego (o en su reserva) alguna de las cartas de coleccionista o de otro tipo no autorizado, será considerado por el árbitro como falta.

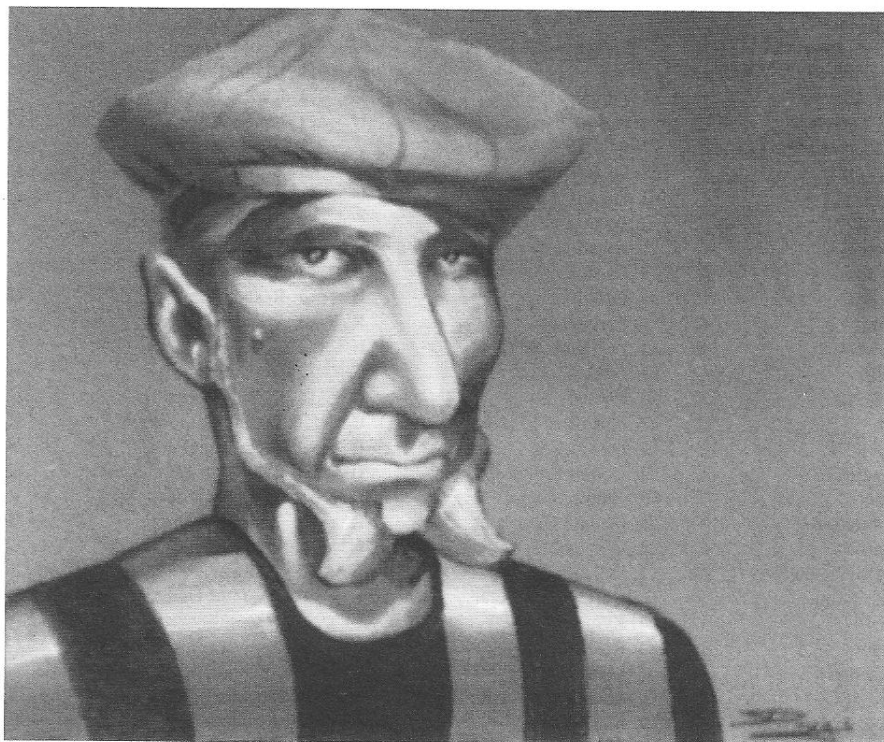
Reglas básicas

1.- El torneo puede utilizar un sistema piramidal, u otro sistema de torneo aprobado por la Dirección del Campeonato (DC). Si el torneo utiliza el sistema piramidal, se ha de preparar un diagrama con los nombres de los jugadores y sus emparejamientos.

2.- El número de jugadores del torneo ha de ser par. Si esto no fuera posible, el árbitro puede, libremente, resolver este problema como él quiera (habitualmente atribuyendo dos rondas suplementarias al azar). Los jugadores no reciben puntos de clasificación por las rondas suplementarias.

3.- El torneo está presidido por un árbitro, que puede estar acompañado por otros árbitros auxiliares. Ni el árbitro, ni los árbitros auxiliares pueden jugar en el torneo. El árbitro tiene todo el poder para interpretar las reglas, para interrumpir una partida excesivamente larga, para declarar una falta o para tomar otras decisiones necesarias para el buen desarrollo del torneo. El árbitro es igualmente responsable de la forma de clasificación. Él puede delegar las operaciones materiales de escritura a un árbitro auxiliar, pero continua siendo responsable de posibles errores y de su rectificación. Los árbitros auxiliares han de responder a todas las preguntas relativas a las reglas y están a disposición del árbitro si éste necesita ayuda. Si es necesario, el árbitro puede pasar por encima de una decisión tomada por un árbitro auxiliar. Las decisiones del árbitro son definitivas e inapelables. Los jugadores no deben, bajo ningún pretexto ni circunstancia, faltar al respeto mutuo con el árbitro.

4.- Un duelo o desafío es un enfrentamiento completo de *Magic*. Una partida es el conjunto de tres duelos disputados consecutivamente por los mismos jugadores. Un jugador puede pasar a la ronda siguiente habiendo ganado un



mínimo de dos de estos tres duelos y después de haber informado de su victoria al árbitro.

5.- Si un duelo se alarga durante mucho tiempo, el árbitro puede interrumpirlo y otorgar la victoria a uno de los dos jugadores. En ciertos casos, el árbitro puede igualmente decidir imponer un límite en el tiempo para cada partida. En todo caso, el límite no podrá ser inferior a 45 minutos por partida. En el caso que una partida dure excesivamente, el árbitro puede advertir a los jugadores al menos 10 minutos antes de la finalización del tiempo acordado. Si al final de este término la partida aún no se ha acabado, el árbitro otorgará la victoria a uno de los dos jugadores. Si los jugadores se encuentran en el primero duelo, se clasificará el jugador que tenga más vida. Si se está disputando el segundo duelo, se clasificará el jugador que ya ha ganado un duelo. Si están en el tercer duelo y el resultado hasta el momento es de 2-0 se clasificará el jugador que tiene los dos puntos, si el resultado hasta el momento es de 1-1 se clasificará el que tenga un total de vida mayor en este duelo.

6.- Los jugadores han de jugar a una velocidad normal. Es natural tomarse un tiempo para pensar en una situación compleja, jugar contra reloj está prohibido. Si el árbitro considera que un jugador ralentiza el juego para beneficiarse del límite del tiempo, puede darle un aviso, o a su elección declarar una falta.

7.- Los jugadores han de utilizar la misma baraja de juego durante todo el torneo. La única modificación de la baraja autorizada consiste en utilizar la reserva. Si un jugador decide utilizar su reserva durante una par-

tida, ha de avisar a su adversario antes del inicio de la partida. Los jugadores pueden cambiar cartas entre la baraja y su reserva antes del inicio de un duelo o partida. La utilización de la reserva en cualquier otro momento podrá ser considerado como una falta. No hay límite en el número de cartas que un jugador puede cambiar entre su baraja y su reserva. Antes de cada duelo, cada jugador ha de permitir a su adversario contar, boca abajo, las cartas de su reserva. Si el número de cartas no es igual a 15, se ha de consultar al árbitro para que evalúe la situación antes del inicio del duelo. Si un jugador declara que no utilizará su reserva

Nota: La única modificación de la baraja de juego autorizada durante el duelo es la que resulta del efecto del *Ring of Ma'Ruf*. El *Ring of Ma'Ruf* sólo puede ser utilizada sobre las cartas de la reserva del jugador que lo lanza. En este caso el *Ring of Ma'Ruf* se coloca en la reserva, en el lugar de la carta que el jugador ha escogido, de manera que en la reserva se mantienen 15 cartas.

durante la partida, no es necesario aplicar la regla citada sobre estas líneas.

Los jugadores no pueden introducir otras cartas que las de la baraja de juego y la reserva, durante el transcurso de todo el torneo.

8.- Los jugadores no están obligados a apostar (*wager ante*) durante el torneo. Si los dos participantes de una partida lo de-

sean, pueden jugar apostando, pero este hecho no los autoriza en ningún caso a utilizar las cartas prohibidas, ni a realizar ninguna otra modificación de la baraja de juego contraria al presente reglamento. Las cartas ganadas de esta manera en el transcurso de un campeonato se han de conservar fuera de la baraja y la reserva. Estas cartas no pueden ser utilizadas durante el torneo, y no son intercambiables por el *Ring of Ma'Ruf*. Si la pérdida de cartas apostadas reduce el número de cartas de un jugador determinado por debajo de 60, esta baraja se considera ilegal y el jugador es automáticamente excluido del campeonato.

9.- Si un jugador saca un juego inicial de siete cartas en el que no hay ningún terreno, o bien está compuesto sólo por terrenos, tiene la opción de poder recomenzar dicho duelo. Para esto ha de mostrar su mano al adversario, volver a barajar su baraja, hacerla cortar por el adversario y sacar nuevamente siete cartas. En este momento el adversario puede realizar la misma operación, aunque sus cartas no cumplieran ninguna de las dos condiciones citadas. Un jugador no puede utilizar la facultad que ofrece esta regla más de una vez por duelo.

10.- La utilización de cartas semejantes (*proxy cards*) en un torneo está prohibida. Una carta semejante es una carta que un jugador pone en su baraja para representar una carta que no puede o no quiere jugar por la razón que sea (p.e. utilizar un *Swamp* marcado con el nombre *Nightmare* para no jugar con su *Nightmare Beta*).

11.- La utilización de protectores de plástico (plastificaciones) u otros medios de protección de las cartas está prohibido. Estas medidas de protección no permiten barajar las cartas y tienen otros inconvenientes.

12.- Los jugadores no tienen derecho a llamar a ninguna asistencia o ayuda exterior (*coaching*) durante las partidas. Si un jugador no cumple esta regla, el árbitro puede, por decisión propia, advertirlo o declararle falta.

13.- Los jugadores han de mantener siempre las cartas que tienen en la mano, encima de la superficie de juego. Si un jugador no cumple este apartado, el árbitro puede, por decisión propia, advertirlo o declararle falta.

14.- El hecho de no respetar este reglamento por parte de un jugador, puede ser declarado como falta por el árbitro. Solamente el árbitro puede tomar la decisión de declarar una falta. ●

El Portador del Sagrado Mazo



Revised Edition

HECHIZOS NEGROS

☐ Animate Dead	U
☐ Bad Moon	R
☐ Black Knight	U
☐ Bog Wraith	U
☐ Contract from Below	R
☐ Cursed Land	U
☐ Dark Ritual	C
☐ Darkpact	R
☐ Deathgrip	U
☐ Deathlace	R
☐ Demonic Attorney	R
☐ Demonic Hordes	R
☐ Demonic Tutor	U
☐ Drain life	C
☐ Drudge Skeletons	C
☐ El-Hajjaj	R
☐ Erg Raiders	C
☐ Evil Presence	U
☐ Fear	C
☐ Frozen Shade	C
☐ Gloom	U
☐ Howl from Beyond	C
☐ Hypnotic Specter	U
☐ Lord of the Pit	R
☐ Mind Twist	R
☐ Nether Shadow	R
☐ Netting Imp	U
☐ Nightmare	R
☐ Paralyze	C
☐ Pestilence	C
☐ Plague Rats	C
☐ Raise Dead	C
☐ Royal Assassin	R
☐ Sacrifice	U
☐ Scathe Zombies	C
☐ Scavenging Ghoul	U
☐ Sengir Vampire	U
☐ Simulacrum	R
☐ Sorceress Queen	U
☐ Terror	C
☐ Unholy Strength	C
☐ Wall of Bone	U
☐ Warp Artifact	R
☐ Weakness	C
☐ Will-O'-The-Wisp	R
☐ Zombie Master	R

HECHIZOS AZULES

☐ Air Elemental	U
☐ Animate Artifact	U
☐ Blue Elemental Blast	C
☐ Braingeyser	R
☐ Clone	U
☐ Control Magic	U
☐ Copy Artifact	R
☐ Counterspell	U
☐ Creature Bond	C
☐ Drain Power	R
☐ Energy Flux	U
☐ Feedback	U
☐ Flying	C
☐ Hurkyl's Recall	R
☐ Island Fish Jaconius	R
☐ Jump	C
☐ Lifetap	U

☐ Lord of Atlantis	R
☐ Magical Hack	R
☐ Mahamoti Djinn	R
☐ Mana Short	R
☐ Merfolk of the Pearl Trident	C
☐ Phantasmal Forces	U
☐ Phantasmal Terrain	C
☐ Phantom Monster	U
☐ Pirate Ship	R
☐ Power Leak	C
☐ Power Sink	C
☐ Prodigal Sorcerer	C
☐ Psychic Venom	C
☐ Reconstruction	C
☐ Sea Serpent	C
☐ Serendib Efreet	R
☐ Siren's Call	U
☐ Sleight of Mind	R
☐ Spell Blast	C
☐ Stasis	R
☐ Steal Artifact	U
☐ Thoughtlace	R
☐ Unstable Mutation	C
☐ Unsummon	C
☐ Vesuvan Doppelganger	R
☐ Volcanic Eruption	R
☐ Wall of Air	U
☐ Wall of Water	U
☐ Water Elemental	U

HECHIZOS VERDES

☐ Aspect of Wolf	R
☐ Birds of Paradise	R
☐ Channel	U
☐ Cockatrice	R
☐ Craw Wurm	C
☐ Crumble	U
☐ Desert Twister	U
☐ Elvish Archers	R
☐ Fastbond	R
☐ Fog	C
☐ Force of Nature	R
☐ Fungusaur	R
☐ Gaea's Liege	R
☐ Giant Growth	C
☐ Giant Spider	C
☐ Grizzly Bears	C
☐ Hurricane	U
☐ Instill Energy	U
☐ Ironroot Treefolk	C
☐ Kudzu	R
☐ Ley Druid	U
☐ Lifeforce	U
☐ Lifelace	R
☐ Living Artifact	R
☐ Living Lands	R
☐ Llanowar Elves	C
☐ Lure	U
☐ Regeneration	C
☐ Regrowth	U
☐ Scryb Sprites	C
☐ Shanodin Dryads	C
☐ Stream of Life	C
☐ Thicket Basilisk	U
☐ Timber Wolves	R
☐ Titania's Song	R
☐ Tranquility	C
☐ Tsunami	U
☐ Verduran Enchantress	R
☐ Wall of Brambles	U
☐ Wall of Ice	U
☐ Wall of Wood	C
☐ Wanderlust	U
☐ War Mammoth	C

☐ Web	R
☐ Wild Growth	R

HECHIZOS ROJOS

☐ Atog	U
☐ Burrowing	C
☐ Chaoslace	U
☐ Disintegrate	R
☐ Dragon Whelp	C
☐ Dwarven Warriors	C
☐ Dwarven Weaponsmith	C
☐ Earth Elemental	C
☐ Earthbind	C
☐ Earthquake	R
☐ Fire Elemental	U
☐ Fireball	R
☐ Firebreathing	C
☐ Flashfires	U
☐ Fork	R
☐ Goblin Ballon Brigade	U
☐ Goblin King	R
☐ Granite Gargoyle	C
☐ Gray Ogre	C
☐ Hill Giant	R
☐ Hurloon Minotaur	U
☐ Keldon Warlord	U
☐ Kird Ape	U
☐ Lightning Bolt	C
☐ Magnetic Mountain	R
☐ Mana Flare	R
☐ Manabarbs	R
☐ Mijae Djinn	R
☐ Mon's Goblin Raiders	U
☐ Orcish Artillery	R
☐ Orcish Oriflamme	C
☐ Power Surge	U
☐ Red Elemental Blast	U
☐ Roc of Kher Ridges	R
☐ Rock Hydra	R
☐ Sedge Troll	C
☐ Shatter	R
☐ Shatterstorm	R
☐ Shivan Dragon	R
☐ Smoke	C
☐ Stone Giant	C
☐ Stone Rain	C
☐ Tunnel	U
☐ Uthden Troll	U
☐ Wall of Fire	U
☐ Wall of Stone	U
☐ Wheel of Fortune	R

HECHIZOS BLANCOS

☐ Animate Wall	R
☐ Armageddon	R
☐ Balance	C
☐ Benalish Hero	U
☐ Black Ward	C
☐ Blessing	U
☐ Blue Ward	C
☐ Castle	C
☐ Circle of Protection: Black	U
☐ Circle of Protection: Blue	C
☐ Circle of Protection: Green	C
☐ Circle of Protection: Red	C
☐ Circle of Protection: White	C
☐ Conversion	U
☐ Crusade	R
☐ Death Ward	U
☐ Disenchant	U
☐ Eye for an Eye	C
☐ Farmstead	U
☐ Green Ward	C

☐ Guardian Angel	C
☐ Healing Salve	C
☐ Holy Armor	C
☐ Holy Strength	C
☐ Island Sanctuary	R
☐ Karma	U
☐ Lance	U
☐ Mesa Pegasus	C
☐ Northern Paladin	R
☐ Pearled Unicorn	C
☐ Personal Incarnation	R
☐ Purelace	R
☐ Red Ward	U
☐ Resurrection	U
☐ Reverse Damage	R
☐ Reverse Polarity	U
☐ Righteousness	R
☐ Samite Healer	C
☐ Savannah Lions	R
☐ Serra Angel	U
☐ Swords to Plowshares	U
☐ Veteran Bodyguard	R
☐ Wall of Swords	U
☐ White Knight	U
☐ White Ward	U
☐ Wrath of God	R

ARTEFACTOS

☐ Aladdin's Lamp	R
☐ Aladdin's Ring	R
☐ Ankh of Mishra	R
☐ Armageddon Clock	R
☐ Basalt Monolith	U
☐ Black Vise	U
☐ Bottle of Suleiman	R
☐ Brass Man	U
☐ Celestial Prism	U
☐ Clockwork Beast	R
☐ Conservator	U
☐ Crystal Rod	U
☐ Dancing Scimitar	R
☐ Dingus Egg	R
☐ Disrupting Scepter	R
☐ Dragon Engine	R
☐ Ebony Horse	R
☐ Flying Carpet	R
☐ Glasses of Urza	U
☐ Helm of Chatzuk	R
☐ Howling Mine	R
☐ Iron Star	U
☐ Ivory Cup	U
☐ Ivory Tower	R
☐ Jade Monolith	R
☐ Jandor's Ring	R
☐ Jandor's Saddlebags	R
☐ Jayemdae Tome	R
☐ Juggernaut	U
☐ Kormus Bell	R
☐ Library of Leng	U
☐ Living Wall	U
☐ Mana vault	R
☐ Meekstone	R
☐ Millsone	C
☐ Mishra's War Machine	R
☐ Nevinyrral's Disk	R
☐ Obsidian Golem	U
☐ Onulet	R
☐ Ornithopter	U
☐ Primal Clay	R
☐ Rocket Launcher	R
☐ Rod of Ruin	U
☐ Sol Ring	U
☐ Soul Net	U
☐ Sunglasses of Urza	R

- ☐ The Hive
- ☐ The Rack
- ☐ Throne of Bone
- ☐ Winter Orb
- ☐ Wooden Sphere

TIERRAS

- ☐ Badlands
- ☐ Bayou
- ☐ Forest (3)
- ☐ Island (3)
- ☐ Mountain (3)
- ☐ Plains (3)
- ☐ Plateau
- ☐ Savannah
- ☐ Scrubland
- ☐ Swamp (3)
- ☐ Taiga
- ☐ Tropical Island
- ☐ Tundra
- ☐ Underground Sea
- ☐ Volcanic Island

CARTAS RETIRADAS

- ☐ Two-Headed Giant
- ☐ Ancestral Recall
- ☐ Berserk
- ☐ Black Lotus
- ☐ Blaze of Glory
- ☐ Camouflage
- ☐ Chaos Orb
- ☐ Consecrate Land
- ☐ Copper Tablet
- ☐ Cyclopean Tomb
- ☐ Dwarven Demolition Team
- ☐ False Orders
- ☐ Forcefield
- ☐ Gauntlet of Might
- ☐ Ice Storm
- ☐ Icy Manipulator
- ☐ Illusionary Mask
- ☐ Invisibility
- ☐ Ironclaw Orcs
- ☐ Jade Statue
- ☐ Lich
- ☐ Mox Jet
- ☐ Mox Emerald
- ☐ Mox Pearl
- ☐ Mox Ruby
- ☐ Mox Sapphire
- ☐ Natural Selection
- ☐ Psionic Blast
- ☐ Raging River
- ☐ Sinkhole
- ☐ Time Vault
- ☐ Timetwister
- ☐ Timewalk
- ☐ Twiddle
- ☐ Word of Command

Arabian Nights™

HECHIZOS NEGROS

- ☐ Cuombajj Witches
- ☐ El-Hajjaj
- ☐ Erg Raiders
- ☐ Guardian Beast
- ☐ Hasran Ogress

- R ☐ Junun Efreet
- U ☐ Juzam Djinn
- U ☐ Khabal Ghoul
- R ☐ Oubliette
- U ☐ Sorceress Queen
- ☐ Stone-Throwing Devils

HECHIZOS AZULES

- ☐ Dandan
- ☐ Fishliver Oil
- ☐ Flying Men
- ☐ Giant Tortoise
- ☐ Island Fish Jasconius
- ☐ Merchant Ship
- ☐ Old Man of the Sea
- ☐ Serendib Djinn
- ☐ Serendib Efreet
- ☐ Sindbad
- ☐ Unstable Mutation

HECHIZOS VERDES

- ☐ Cyclone
- ☐ Desert Twister
- ☐ Drop of Honey
- ☐ Erhnam Djinn
- ☐ Ghazban Ogre
- ☐ Ifh-Biff Efreot
- ☐ Metamorphosis
- ☐ Naf's Asp
- ☐ Sandstorm
- ☐ Singing Tree
- ☐ Wyluli Wolf

HECHIZOS ROJOS

- ☐ Aladdin
- ☐ Ali Baba
- ☐ Ali from Cairo
- ☐ Bird Maiden
- ☐ Desert Nomads
- ☐ Hurr Jackal
- ☐ Kird Ape
- ☐ Magnetic Mountain
- ☐ Mijae Djinn
- ☐ Rukh Egg
- ☐ Ydwen Efreet

HECHIZOS BLANCOS

- ☐ Abu Jafar
- ☐ Army of Allah
- ☐ Camel
- ☐ Eye for an Eye
- ☐ Jihad
- ☐ King Suleiman
- ☐ Moorish Cavalry
- ☐ Piety
- ☐ Repentant Blacksmith
- ☐ Shahrazad
- ☐ War Elephant

ARTEFACTOS

- ☐ Aladdin's Lamp
- ☐ Aladdin's Ring
- ☐ Bottle of Suleiman
- ☐ Brass Man
- ☐ City in a Bottle
- ☐ Dancing Scimitar
- ☐ Ebony Horse
- ☐ Flying Carpet
- ☐ Jandor's Ring
- ☐ Jandor's Saddlebags

- U ☐ Jeweled Bird
U ☐ Pyramids
U ☐ Ring of Ma'ruf
C ☐ Sandals of Abdallah
U
C **TIERRAS ESPECIALES**

TIERRAS ESPECIALES

- ☐ Bazaar of Baghdad
- ☐ City of Brass
- ☐ Desert
- ☐ Diamond Valley
- ☐ Elephant Graveyard
- ☐ Island of Wak-Wak
- ☐ Library of Alexandria
- ☐ Oasis

Antiquities™

ARTEFACTOS

- ☐ Amulet of Kroog
- ☐ Armageddon Clock
- ☐ Ashnod's Altar
- ☐ Ashnod's Battle Gear
- ☐ Ashnod's Transmogrant
- ☐ Battering Ram
- ☐ Bronze Tablet
- ☐ Candelabra of Tawnos
- ☐ Clay Statue
- ☐ Clockwork Avian
- ☐ Colossus of Sardia
- ☐ Coral Helm
- ☐ Cursed Rack
- ☐ Dragon Engine
- ☐ Feldon's Cane
- ☐ Golgothian Sylex
- ☐ Grapesoth Catapult
- ☐ Ivory Tower
- ☐ Jalum Tome
- ☐ Mightstone
- ☐ Millstone
- ☐ Mishra's War Machine
- ☐ Obelisk of Undoing
- ☐ Onulet
- ☐ Ornithopter
- ☐ Primal Clay
- ☐ Rakalite
- ☐ Rocket Launcher
- ☐ Shapeshifter
- ☐ Staff of Zegon
- ☐ Su-Chi
- ☐ Tablet of Epityr
- ☐ Tawno's Coffin
- ☐ Tawno's Wand
- ☐ Tawno's Weaponry
- ☐ Tetravus
- ☐ The Rack
- ☐ Triskelion
- ☐ Urza's Avenger
- ☐ Urza's Chalice
- ☐ Urza's Miter
- ☐ Wall of Spears
- ☐ Weakstone
- ☐ Yotian Soldier

HECHIZOS NEGROS

- ☐ Artifact Possession C
- ☐ Gate to Phyrexia U
- ☐ Haunting Wind U
- ☐ Phyrexian Gremlins C

- | | |
|---|---|
| ☐ Priest of Yawgmoth | C |
| ☐ Xenic Poltergeist | U |
| ☐ Yawgmoth Demon | R |

HECHIZOS AZULES

- | | |
|--|---|
| ☐ Drafnar's Restoration | C |
| ☐ Energy Flux | U |
| ☐ Hurkyl 's Recall | R |
| ☐ Power Artifact | U |
| ☐ Reconstruction | C |
| ☐ Sage of Lat-Nam | C |
| ☐ Transmute Artifact | U |

HECHIZOS VERDES

- | | |
|---|---|
| ☐ Argothian Pixies | C |
| ☐ Argothian Treefolk | C |
| ☐ Citanul Druid | U |
| ☐ Crumble | C |
| ☐ Gaea's Avenger | R |
| ☐ Powerleech | C |
| ☐ Titania's Song | U |

HECHIZOS ROJOS

- ☐ Artifact Blast C
- ☐ Atog C
- ☐ Detonate U
- ☐ Dwarven Weaponsmith U
- ☐ Goblin Artisans U
- ☐ Orcish Mechanics C
- ☐ Shatterstorm R

HECHIZOS BLANCOS

- ☐ Argvian Blacksmith R
- ☐ Argvian Archaeologist C
- ☐ Artifact Ward C
- ☐ Circle of Protection: Artifacts U
- ☐ Damping Field U
- ☐ Martyrs of Korlis U
- ☐ Reverse Polarity C

TIERRAS ESPECIALES

- | | |
|---|---|
| ☐ Factory (4) | R |
| ☐ Mishra's Workshop | R |
| ☐ Strip Mine (4) | R |
| ☐ Urza's Mine (4) | U |
| ☐ Urza's Power Plant (4) | U |
| ☐ Urza's Tower (4) | U |

Legends

LEYENDAS

- | | | |
|--------------------------|--------------------|---|
| ☐ | Adun Oakenshield | R |
| ☐ | Angus Mackenzie | R |
| ☐ | Arcades Sabbath | R |
| ☐ | Axelrod Gunnarson | R |
| ☐ | Ayesha Tanaka | R |
| ☐ | Barktooth Warbeard | U |
| ☐ | Bartel Runeaxe | R |
| ☐ | Boris Devilboon | R |
| ☐ | Chromium | R |
| ☐ | Dakkon Blackblade | R |
| ☐ | Gabriel Angelfire | R |
| ☐ | Gosta Dirk | R |
| ☐ | Gwendlyn Di Corci | R |
| ☐ | Halfdane | R |

- ☐ Hazezon Tamar
- ☐ Hunding Gjornersen
- ☐ Jacques le Vert
- ☐ Jasmine Boreal
- ☐ Jedit Ojanen
- ☐ Jerrard of the Closed Fist
- ☐ Johan
- ☐ Kasimir the Lone Wolf
- ☐ Kei Takahashi
- ☐ Lady Caleria
- ☐ Lady Evangela
- ☐ Lady Orca
- ☐ Livonya Silone
- ☐ Lord Magnus
- ☐ Marhault Elsdragon
- ☐ Nebuchadnezzar
- ☐ Nicol Bolas
- ☐ Palladia-Mors
- ☐ Pavel Maliki
- ☐ Princess Lucrezia
- ☐ Ragnar
- ☐ Ramirez de Pietro
- ☐ Ramses Overdark
- ☐ Rasputin Dreamweaver
- ☐ Riven Turnbull
- ☐ Rohgahh of Kher Keep
- ☐ Rubinia Soulsinger
- ☐ Sir Shandlar of Eberyne
- ☐ Sivitri Scarzam
- ☐ Sol'kanar the Swamp King
- ☐ Stangg
- ☐ Sunastian Falconer
- ☐ Tetsuo Umezawa
- ☐ The Lady of the Mountain
- ☐ Tobias Andron
- ☐ Tor Wauki
- ☐ Torsten Von Ursus
- ☐ Tuknir Deathlock
- ☐ Ur-Drago
- ☐ Vaevictis Asmadi
- ☐ Xira Arien

HECHIZOS NEGROS

- ☐ Abomination
- ☐ All Hallow's Eve
- ☐ Blight
- ☐ Carrion Ants
- ☐ Chains of Mephistopheles
- ☐ Cosmic Horror
- ☐ Cyclopean Mummy
- ☐ Darkness
- ☐ Demonic Torment
- ☐ Evil Eye of Orms-By-Gore
- ☐ Fallen Angel
- ☐ Ghosts of the Damned
- ☐ Giant Slug
- ☐ Glyph of Doom
- ☐ Greed
- ☐ Headless Horseman
- ☐ Hell Swarm
- ☐ Hell's Caretaker
- ☐ Hellfire
- ☐ Horror of Horrors
- ☐ Imprison
- ☐ Infernal Medusa
- ☐ Jovial Evil
- ☐ Lesser Werewolf
- ☐ Lost Soul
- ☐ Mold Demon
- ☐ Nether Void
- ☐ Pit Scorpion
- ☐ Quagmire
- ☐ Shimian Night Stalker
- ☐ Spirit Shackle

- ☐ Syphon Soul
- ☐ Takklemaggot
- ☐ The Abyss
- ☐ The Wretched
- ☐ Touch of Darkness
- ☐ Transmutation
- ☐ Underworld Dreams
- ☐ Vampire Bats
- ☐ Walking Dead
- ☐ Wall of Putrid Flesh
- ☐ Wall of Shadows
- ☐ Wall of Tombstones

HECHIZOS AZULES

- ☐ Acid Rain
- ☐ Anti-Magic Aura
- ☐ Azure Drake
- ☐ Backfire
- ☐ Boomerang
- ☐ Brine Hag
- ☐ Devouring Deep
- ☐ Dream Coat
- ☐ Elder Spawn
- ☐ Enchantment Alteration
- ☐ Energy Tap
- ☐ Field of Dreams
- ☐ Flash Counter
- ☐ Flash Flood
- ☐ Force Spike
- ☐ Gaseous Form
- ☐ Glyph of Delusion
- ☐ In the Eye of Chaos
- ☐ Invoke Prejudice
- ☐ Juxtapose
- ☐ Land Equilibrium
- ☐ Mana Drain
- ☐ Part Water
- ☐ Psionic Entity
- ☐ Psychic Purge
- ☐ Puppet Master
- ☐ Recall
- ☐ Relic Bind
- ☐ Remove Soul
- ☐ Reset
- ☐ Reverberation
- ☐ Sea King's Blessing
- ☐ Segovian Leviathan
- ☐ Silhouette
- ☐ Spectral Cloak
- ☐ Telekinesis
- ☐ Teleport
- ☐ Time Elemental
- ☐ Undertow
- ☐ Venarian Gold
- ☐ Wall of Vapor
- ☐ Wall of Wonder
- ☐ Zephyr Falcon

HECHIZOS VERDES

- ☐ Aisling Leprechaun
- ☐ Arboria
- ☐ Avoid Fate
- ☐ Barbary Apes
- ☐ Cat Warriors
- ☐ Cocoon
- ☐ Concordant Crossroads
- ☐ Craw Giant
- ☐ Deadfall
- ☐ Darkwood Boars
- ☐ Elven Riders
- ☐ Emerald Dragonfly
- ☐ Eureka
- ☐ Fire Sprites

- ☐ Floral Spuzzem
- ☐ Giant Turtle
- ☐ Glyph of Reincarnation
- ☐ Hornet Cobra
- ☐ Ichneumon Druid
- ☐ Killer Bees
- ☐ Living Plane
- ☐ Master of the Hunt
- ☐ Moss Monster
- ☐ Pixie Queen
- ☐ Pradesh Gypsies
- ☐ Rabad Wombat
- ☐ Radjan Spirit
- ☐ Rebirth
- ☐ Reincarnation
- ☐ Revelation
- ☐ Rust
- ☐ Shelkin Brownie
- ☐ Storm Seeker
- ☐ Subdue
- ☐ Sylvan Library
- ☐ Sylvan Paradise
- ☐ Typhoon
- ☐ Untamed Wilds
- ☐ Whirling Dervish
- ☐ Willow Satyr
- ☐ Winter Blast
- ☐ Wolverine Pack
- ☐ Wood Elemental

HECHIZOS ROJOS

- ☐ Active Volcano
- ☐ Aerathi Berserker
- ☐ Backdraft
- ☐ Beasts of Bogardan
- ☐ Blazing Effigy
- ☐ Blood Lust
- ☐ Caverns of Despair
- ☐ Chain Lightning
- ☐ Crevasse
- ☐ Crimson Kobolds
- ☐ Crimson Manticore
- ☐ Crookshank Kobolds
- ☐ Disharmony
- ☐ Dwarven Song
- ☐ Eternal Warrior
- ☐ Falling Star
- ☐ Feint
- ☐ Firestorm Phoenix
- ☐ Frost Giant
- ☐ Giant Strength
- ☐ Glyph of Destruction
- ☐ Gravity Sphere
- ☐ Hyperion Blacksmith
- ☐ Immolation
- ☐ Kobold Drill Sergeant
- ☐ Kobold Overlord
- ☐ Kobold Taskmaster
- ☐ Kobolds of Kher Keep
- ☐ Land's Edge
- ☐ Mountain Yeti
- ☐ Primordial Ooze
- ☐ Pyrotechnics
- ☐ Quarum Trench Gnomes
- ☐ Raging Bull
- ☐ Spinal Villain
- ☐ Storm World
- ☐ Tempest Efreit
- ☐ The Brute
- ☐ Wall of Dust
- ☐ Wall of Earth
- ☐ Wall of Heat
- ☐ Wall of Opposition
- ☐ Winds of Change

HECHIZOS BLANCOS

- ☐ Akron Legionnaire
- ☐ Alabaster Potion
- ☐ Amrou Kithkin
- ☐ Angelic Voices
- ☐ Cleanse
- ☐ Clergy of the Holy Nimbus
- ☐ D'Avenant Archer
- ☐ Divine Intervention
- ☐ Divine Offering
- ☐ Divine Transformation
- ☐ Elder Land Wurm
- ☐ Enchanted Being
- ☐ Equinox
- ☐ Fortified Area
- ☐ Glyph of Life
- ☐ Great Defender
- ☐ Great Wall
- ☐ Greater Realm of Preservation
- ☐ Heaven's Gate
- ☐ Holy Day
- ☐ Indestructible Aura
- ☐ Infinite Authority
- ☐ Ivory Guardians
- ☐ Keepers of the Faith
- ☐ Kismet
- ☐ Land Tax
- ☐ Lifeblood
- ☐ Moat
- ☐ Osai Vultures
- ☐ Petra Sphinx
- ☐ Presence of the Master
- ☐ Rapid Fire
- ☐ Remove Enchantments
- ☐ Righteous Avengers
- ☐ Seeker
- ☐ Shield Wall
- ☐ Spirit Link
- ☐ Spiritual Sanctuary
- ☐ Thunder Spirit
- ☐ Tundra Wolves
- ☐ Visions
- ☐ Wall of Caltropes
- ☐ Wall of Light

ARTEFACTOS

- ☐ Al-abar's Carpet
- ☐ Alchor's Tomb
- ☐ Arena of the Ancients
- ☐ Black Mana Battery
- ☐ Blue Mana Battery
- ☐ Bronze Horse
- ☐ Forethought Amulet
- ☐ Gauntlets of Chaos
- ☐ Green Mana Battery
- ☐ Horn of Deafening
- ☐ Knowledge Vault
- ☐ Kry Shield
- ☐ Life Chisel
- ☐ Life Matrix
- ☐ Mana Matrix
- ☐ Marble Priest
- ☐ Mirror Universe
- ☐ North Star
- ☐ Nova Pentacle
- ☐ Planar Gate
- ☐ Red Mana Battery
- ☐ Relic Barrier
- ☐ Ring of Immortals
- ☐ Sentinel
- ☐ Serpent Generator
- ☐ Sword of the Ages
- ☐ Triassic Egg

- ☐ Voodoo Doll R
- ☐ White Mana Battery U

TIERRAS ESPECIALES

- ☐ Adventurers' Guildhouse U
- ☐ Cathedral of Serra U
- ☐ Hammerheim U
- ☐ Karakas U
- ☐ Mountain Stronghold U
- ☐ Pendelhaven U
- ☐ Seafarer's Quay U
- ☐ The Tabernacle at Pendrell Vale R
- ☐ Tolaria U
- ☐ Unholy Citadel U
- ☐ Urborg U

The Dark™

HECHIZOS NEGROS

- ☐ Ashes to Ashes C
- ☐ Banshee U
- ☐ Bog Imp C
- ☐ Bog Rats C
- ☐ Curse Artifact U
- ☐ Eater of the Dead U
- ☐ Frankenstein's Monster R
- ☐ Grave Robbers R
- ☐ Inquisition C
- ☐ Marsh Gas C
- ☐ Murk Dwellers C
- ☐ Nameless Race R
- ☐ Rag Man R
- ☐ Season of the Witch R
- ☐ The Fallen U
- ☐ Uncle Istvan U
- ☐ Word of Binding C
- ☐ Worms of the Earth R

HECHIZOS AZULES

- ☐ Amnesia U
- ☐ Apprentice Wizard R
- ☐ Dance of Many R
- ☐ Deep Water C
- ☐ Drowned C
- ☐ Electric Eel U
- ☐ Erosion C
- ☐ Flood U
- ☐ Ghost Ship C
- ☐ Giant Shark C
- ☐ Leviathan R
- ☐ Mana Vortex R
- ☐ Merfolk Assassin U
- ☐ Mind Bomb R
- ☐ Psychic Allergy R
- ☐ Riptide C
- ☐ Sunken City C
- ☐ Tangle Kelp U
- ☐ Water Wurm C

HECHIZOS VERDES

- ☐ Carnivorous Plant C
- ☐ Elves of Deep Shadow U
- ☐ Gaea's Touch C
- ☐ Hidden Path R
- ☐ Land Leeches C
- ☐ Lurker R
- ☐ Marsh Viper C

- ☐ Niall Silvain R
- ☐ People of the Woods U
- ☐ Savaen Elves C
- ☐ Scarwood Bandits R
- ☐ Scarwood Hag U
- ☐ Scavenger Folk C
- ☐ Spitting Slug U
- ☐ Tracker R
- ☐ Venom C
- ☐ Whippoorwill U
- ☐ Wormwood Treefolk R

HECHIZOS ROJOS

- ☐ Ball Lightning R
- ☐ Blood Moon R
- ☐ Brothers of the Fire U
- ☐ Cave People U
- ☐ Eternal Flame R
- ☐ Fire Drake U
- ☐ Fissure C
- ☐ Goblin Caves C
- ☐ Goblin Digging Team C
- ☐ Goblin Hero C
- ☐ Goblin Rock Sled C
- ☐ Goblin Shrine C
- ☐ Goblin Wizard R
- ☐ Goblins of the Flarg C
- ☐ Inferno R
- ☐ Mana Clash R
- ☐ Orc General U
- ☐ Sisters of the Flame U

HECHIZOS BLANCOS

- ☐ Angry Mob U
- ☐ Blood of the Martyr U
- ☐ Brainwash C
- ☐ Cleansing R
- ☐ Dust to Dust C
- ☐ Exorcist R
- ☐ Fastening U
- ☐ Festival C
- ☐ Fire&Brimstone U
- ☐ Holy Light C
- ☐ Knights of Thorn R
- ☐ Martyr's Cry R
- ☐ Miracle Worker C
- ☐ Morale C
- ☐ Pikemen C
- ☐ Preacher R
- ☐ Squire U
- ☐ Tivadar's Crusade U
- ☐ Witch Hunter R

ARTEFACTOS

- ☐ Barl's Cage R
- ☐ Bone Flute U
- ☐ Book of Rass U
- ☐ Coal Golem U
- ☐ Dark Sphere U
- ☐ Diabolic Machine U
- ☐ Fellwar Stone U
- ☐ Fountain of Youth U
- ☐ Living Armor U
- ☐ Necropolis U
- ☐ Reflecting Mirror U
- ☐ Runesword U
- ☐ Scarecrow U
- ☐ Skull of Orm U
- ☐ Standing Stones U
- ☐ Stone Calendar U
- ☐ Tormod's Crypt R
- ☐ Tower of Coirall U

- ☐ Wand of Ith U
- ☐ War Barge U

TIERRAS ESPECIALES

- ☐ City of Shadows R
- ☐ Maze of Ith U
- ☐ Safe Haven R
- ☐ Sorrow's Path R

HECHIZOS MULTICOLOR

- ☐ Dark Heart of the Wood C
- ☐ Harsh Goblins C
- ☐ Scarwood Goblins C

Fallen Empires

HECHIZOS NEGROS

- ☐ Armor Thrull (4) C
- ☐ Basal Thrull (4) C
- ☐ Breeding Pit U
- ☐ Derelor R
- ☐ Ebon Praetor R
- ☐ Hymn to Tourach (4) C
- ☐ Initiates of the Ebon Hand (4) C
- ☐ Mindstab Thrull (3) C
- ☐ Necrite (3) C
- ☐ Order of the Ebon Hand (3) C
- ☐ Soul Exchange U
- ☐ Thrull Champion R
- ☐ Thrull Retainer U
- ☐ Thrull Wizard U
- ☐ Tourach's Chant U
- ☐ Tourach's Gate R

HECHIZOS AZULES

- ☐ Deep Spawn U
- ☐ High Tide (3) C
- ☐ Homarid (4) C
- ☐ Homarid Shaman R
- ☐ Homarid Spawning Bed U
- ☐ Homarid Warrior (3) C
- ☐ Merseine (4) C
- ☐ River Merfolk R
- ☐ Seasinger U
- ☐ Svyelunite Priest U
- ☐ Tidal Flats (3) C
- ☐ Tidal Influence U
- ☐ Vodalian Knights R
- ☐ Vodalian Mage (3) C
- ☐ Vodalian Soldiers (4) C
- ☐ Vodalian War Machine R

HECHIZOS VERDES

- ☐ Elven Fortress C
- ☐ Elvish Farmer R
- ☐ Elvish Hunter C
- ☐ Elvish Scout C
- ☐ Feral Thallid U
- ☐ Fungal Bloom R
- ☐ Night Soil C
- ☐ Spore Cloud C
- ☐ Spore Flower U
- ☐ Thallid C
- ☐ Thallid Devourer U
- ☐ Thelonite Druid U
- ☐ Thelonite Monk R

- ☐ Thelon's Chant U
- ☐ Thelon's Curse R
- ☐ Thorn Thallid C

HECHIZOS ROJOS

- ☐ Brassclaw Orcs (4) C
- ☐ Dwarven Armorer R
- ☐ Dwarven Catapult U
- ☐ Dwarven Lieutenant U
- ☐ Dwarven Soldier C
- ☐ Goblin Chirurgeon (3) C
- ☐ Goblin Flotilla R
- ☐ Goblin Grenade (3) C
- ☐ Goblin Kites U
- ☐ Goblin War Drums (4) C
- ☐ Goblin Warrens R
- ☐ Orcish Captain U
- ☐ Orcish Spy (3) C
- ☐ Orcish Veteran (4) C
- ☐ Orgg R
- ☐ Raiding Party U

HECHIZOS BLANCOS

- ☐ Combat Medic (4) C
- ☐ Farrelite Priest U
- ☐ Farrel's Mantle U
- ☐ Farrel's Zealot C
- ☐ Hand of Justice R
- ☐ Heroism U
- ☐ Icatian Infantry (4) C
- ☐ Icatian Javeliners (3) C
- ☐ Icatian Lieutenant R
- ☐ Icatian Moneychanger (3) C
- ☐ Icatian Phalanx U
- ☐ Icatian Priest U
- ☐ Icatian Scout (4) C
- ☐ Icatian Skirmishers R
- ☐ Icatian Town R
- ☐ Order of Leitbur (3) C

ARTEFACTOS

- ☐ Aeolipile R
- ☐ Balm of Restoration R
- ☐ Conch Horn R
- ☐ Delif's Cone C
- ☐ Delif's Cube R
- ☐ Draconian Cylix R
- ☐ Elven Lyre R
- ☐ Implements of Sacrifice R
- ☐ Ring of Renewal R
- ☐ Spirit Shield R
- ☐ Zelyon Sword R

TIERRAS ESPECIALES

- ☐ Bottomless Vault R
- ☐ Dwarven Hold R
- ☐ Dwarven Ruins U
- ☐ Ebon Stronghold U
- ☐ Havenwood Battleground U
- ☐ Hollow Trees R
- ☐ Icatian Store R
- ☐ Rainbow Vale R
- ☐ Ruins of Trokair U
- ☐ Sand Silos R
- ☐ Svylenite Temple U

C: común (*common*)
 U: infrecuente (*uncommon*)
 R: rara (*rare*)
 (x): número de versiones de una carta

Primeros pasos de un hechicero en Dominia

Si acabáis de compraros una baraja de Magic: TG (o estáis pensando en hacerlo) y no habéis jugado nunca una partida, puede que el siguiente artículo, combinado con la traducción de las reglas que podréis encontrar en algún rincón de este incunable, os ayude a dar vuestros primeros pasitos como encantadores, nigromantes, hechiceros o conjuradores de ese enigmático universo que es Dominia. Ludópatas Magicianus y devoradores de campeonatos abstenerse de leer este artículo.

Para empezar

Bueno, ya he abierto la baraja. Y ahora, ¿qué? Lo primero de todo, antes incluso de quitarle el plástico a la baraja, debéis ser conscientes del paso que estáis a punto de dar. Si abríis la baraja y comenzáis a jugar a este inocente juego, os veréis sumidos en un mundo de fantasía, imaginación, épicos combates, estrategias, tácticas... pero sobre todo, Magia. Si no impedís que la adicción del juego se apodere de vosotros, caeréis en un estado febril e insomne en el cual no podréis hacer otra cosa que jugar partida tras partida, duelo tras duelo, hasta que el cansancio os venza. Pero bueno, al fin y al cabo, de eso se trata, ¿no? Pues entonces entremos en faena.

Tras desenvolver las cartas y echarles un vistazo (¿qué, las ilustraciones son majas, eh?), el primer paso a seguir es leer el manual de reglas que acompaña la baraja o bien, si sois unos ignorantes en lo que a idiomas se refiere (o unos gandules de tomo y lomo, que nunca se sabe), leer la traducción de las reglas que se puede encontrar entre estas mismas páginas. Es muy probable que aun habiendo leído las reglas con atención dos o tres veces os queden algunos puntos oscuros, pero para eso estamos nosotros aquí.

La mejor manera de solucionar las dudas en jugando una partida, así que os aconsejo que echéis algún duelo entre vosotros, aunque en algunas circunstancias no sepáis cómo reaccionar. Lo importante es que cojáis el sentido del juego y entendáis básicamente el orden en que se desarrolla cada uno de los turnos de un jugador: Enderezar Cartas, Mantenimiento, Robar Carta, Fase Principal, Descarte y Final de Turno (puede que estos términos no coincidan exactamente con la traducción de las reglas al

castellano, pero en tal caso supongo que no tendréis demasiados problemas a la hora de identificar el término adecuado).

Asimismo, sería interesante que desde un primer momento os quedaran claras algunas maniobras básicas del juego, como el combate (como se soluciona, quién puede atacar a quién, etc.), cuándo podéis y cuándo no podéis lanzar hechizos de magia, etc.

Pasito a pasito...

Una vez hayáis jugado unas cuantas partidas (aunque tengáis la sensación de que hay cosas que no habéis captado del todo bien), ha llegado el momento de avanzar otro peldaño.

Y aquí es donde llega la primera mala noticia, en particular para vuestro bolsillo: para disfrutar plenamente de una partida de *Magic* (y, seamos sinceros, para tener alguna oportunidad de ganar algún duelo que otro), es absolutamente imposible utilizar solamente las cartas de la primera baraja que compramos. Necesitaréis, como mínimo, algunos sobres más o incluso alguna baraja más para tener una variedad de cartas entre las que poder elegir vuestras estrategias favoritas.

La razón es muy simple: las cartas que salen en una baraja son diferentes en cada caso, y además siempre contienen cartas de todos los colores; como sólo son 60 cartas y la variedad entre los cinco colores es bastante amplia, las posibilidades de tener maná y hechizos del mismo color queda bastante reducida. Lo más normal sería acabar con tres bosques sobre la mesa y tres cartas negras y dos rojas en la mano.

Así que venga, pasaos por la tienda y comprad algún sobre que otro más. ... ¿Ya habéis vuelto? Bien, ahora es cuando entramos en terreno serio de verdad.

Como ya os imaginaréis, jugar con los cinco colores en un mismo mazo y tener oportunidades de ganar una cantidad respetable de duelo requiere una cantidad de cartas sencillamente enorme. Un servidor, en sus primeras épocas, creía fervientemente en el Equilibrio Universal y en los inextricables vínculos que unían los cinco colores, de forma que durante un tiempo jugué con una baraja formada por 120 cartas (o incluso más). Si no pensáis presentaros a ningún campeonato ni competiciones semejantes, y si entre vosotros lo consideráis adecuado, entonces no hay problema en utilizar barajas tan sumamente gruesas.

Pero, coincidiréis conmigo, si vuestra intención es presentaros a los campeonatos, o si entre vuestro grupo limitáis el número de cartas en vuestra baraja, se impone limitar la cantidad de cartas y, en consiguiente, el número de colores que aparecen en vuestra baraja. Y aquí ya nos encontramos con una cuestión de gustos. A menos que dispongáis de un número anormalmente elevado de tierras dobles (sí, sí, esas tierras que pueden ser utilizadas como dos tipos de maná diferente y que en un principio no parecen nada del otro mundo), os será completamente imposible jugar en condiciones con más de dos o, digamos, tres colores en una baraja de 60 cartas aproximadamente. De forma que en esas cifras os deberéis mover en vuestros comienzos, con barajas de uno, dos o tres colores a lo sumo.

Tomando decisiones

El número de colores y los colores determinados a incluir en una baraja dependen por completo de su usuario. No obstante, siempre hay unos consejos generales que conviene tener en cuenta, así que ahí van unos cuantos.

- Jugar con una baraja de un sólo color: En principio es lo ideal, ya que te aseguras de que todo el maná que te va a salir en la mano te va a servir para utilizar cualquier carta que puedas robar en un momento determinado. Sin embargo, también tiene sus contras, ya que en mi opinión es demasiado arriesgado.

La razón, de nuevo, es simple: te puedes encontrar con un oponente que te saque en seguida un Círculo de Protección contra el color (monótono, nunca mejor dicho) de tu baraja, o mejor aún, enfrentarte con un enemigo que juegue con el color opuesto al tuyo (y algo más), con lo cual te hará la vida completamente imposible. No obstante, siempre puedes probar con una baraja de este tipo, nunca se sabe.

- Relación entre maná y cartas de hechizos: Una cuestión que asalta al principiante en cuanto empieza a jugar es la cantidad de maná que debe incluir en su baraja para no

tener carencia de tierras. La verdad es que no hay ninguna fórmula fija, ya que, siendo un juego de cartas, el azar puede jugar una mala pasada tanto como puede proporcionarte la combinación perfecta de salida. No obstante, yo generalmente suelo introducir una carta de maná por cada dos cartas de hechizos que haya en mi baraja (a ser posible, un poquito más).

Así, en una baraja de 60 cartas, lo habitual sería unas 21-23 cartas de maná (y que conste que es una opinión estrictamente personal, ya que sé de gente que juega con menos maná y me pega unas palizas que tiran de espalda).

-¿Qué colores utilizo? Aunque, como ya he dicho más arriba, la elección del color con el que vas a compartir tu vida es tan personal como la elección de tu novia, es decir, puede que ese color (o novia, como quieras) que a ti te encanta sea considerado como una basura por tu enemigo, pero en general todos los colores, utilizados sabiamente, dan bastante juego y posibilidades de comerte alguna rosca en un duelo.

Sin embargo, cada uno de los colores tiene alguna particularidad: el verde es un color muy rápido en el sentido de que la mayoría de sus cartas tienen un coste bajo (*Force of Nature* excluido, obviamente) y tiene métodos de conseguir maná de manera muy rápida; el azul es el color cosquilloso por excelencia, y normalmente suele volver locos a los contrincantes a los que se enfrenta; el rojo puede desencadenar el mayor poder destructivo y goza de una gran cantidad de criaturas; el blanco es el color de la curación, la vida, pero también la justicia y la implacabilidad; y qué decir del negro, con sus numerosas criaturas que regeneran, absorciones y todo tipo de utilidades mágicas...

Como veréis, la gama de entre la cual podéis elegir es bastante amplia, y su hacéis combinaciones entre colores se amplían hasta casi alcanzar el infinito.

Hechiceros en acción

Una vez hayáis elegido los colores que vais a utilizar en la baraja, ya podéis ir eligiendo las cartas que utilizaréis. Sean cuales sean los colores escogidos, todas las barajas (en un principio) deberían tener una buena cantidad de criaturas, sean *Shivan Dragons*, *Drudge Skeletons* o *Serra Angels*. No obstante, debéis tener en cuenta que, dentro de las criaturas de vuestra baraja, debería existir un equilibrio entre los pesos pesados y los teloneros.

Me explico: si en vuestra baraja sólo incluís criaturas poderosas de elevados costes de invocación (véase *Lord of the Pit*, *Personal Incarnation*, o incluso el anteriormente mencionado *Shivan Dragon*), es pro-

bable que lo paséis bastante mal hasta que consigáis el maná suficiente para comenzar a invocar a dichas criaturas. Además, el juego cuenta con una serie de cartas que pueden eliminar como por arte de magia (jua, jua, jua) incluso a la criatura más poderosa: me refiero a los archiconocidos *Swords to Plowshares* (¿alguien da más por un sólo punto de maná blanco?), *Lightning Bolt* (dos de estos eliminan al *Water Elemental* más pintado), o incluso *Drain Life* y, cómo no, toda la gama de counters (véase *Counterspell*, *Power Sink* y *Spell Blast*).

Por lo tanto, es recomendable incluir en la baraja algunas criaturas de coste de invocación bajo que puedan mantenerte a salvo el tiempo suficiente para invocar a la estrella invitada de tu baraja. De esta forma te cubres las espaldas, logras arañar un poco de tiempo y, con un poco de suerte, puedes llegar a infligir algún daño a tu oponente.

Pero no sólo de criaturas vive una baraja. Además, son imprescindibles toda una serie de cartas de *Sorcery*, *Instant* o *Interrupt*. Por poner sólo unos ejemplos, si juegas con azul y quieres hacer la vida imposible al contrario, nunca va mal cargar tu baraja con *Counterspells* o *Power Sinks*, si juegas con verde nunca va mal meter algunos *Tranquility*, *Stream of Life* y, por supuesto, el rojo siempre debe ir acompañado por sus inefables *Fireballs*, *Disintegrate*, *Earthquake*, etc. Sin embargo, y a pesar de todos los banales consejos que yo pueda escribir aquí, no perdáis nunca de vista uno de los verdaderos y mayores alicientes del juego (aparte de gastarse mucho dinero en él): la fascinación que siente un jugador al descubrir, constantemente, nuevas combinaciones y utilidades para una carta que aparentemente no servía para nada. Pero de eso hablaré más adelante.

Todo lo que quiso saber sobre Magic y no preguntó

Una vez hayáis montado vuestra baraja asesina por excelencia, es hora de que conozcáis todos y cada uno de los entresijos del juego, sin brecha posible en vuestro conocimiento de las reglas. Por eso, y si todavía tenéis alguna duda después de releeros por enésima vez el libretto de reglas, a continuación podréis encontrar algunas de las FAQ (Frequently Asked Questions, o Preguntas Formuladas con Frecuencia) más habituales dentro del multiverso de *Magic: TG*. Todas ellas han sido extraídas del *Pocket Players' Guide*, el manual de bolsillo para los jugadores que sacó hace un tiempo *Wizards of the Coast*.

De forma que si no estáis satisfechos con las respuestas, las reclamaciones al maestro armero (es decir, Richard Garfield y toda su progenie). Al igual que he indicado más arriba, puede haber algún desajuste en las



traducciones de los términos, pero me parece que a estas alturas todos nos entendemos.

¿Qué es la reserva de maná (mana pool) y cuándo vuelve a cero?

Técnicamente, cuando lanzas un hechizo, primero extraes los puntos de maná de las fuentes que consideres adecuadas (normalmente suelen ser las tierras). Esos puntos van a parar a tu reserva de maná. A continuación, en otra maniobra diferenciada, gastas esos puntos para lanzar un conjuro. Al final de cada fase, y al principio y final de cada ataque, tu reserva de maná vuelve a cero. Si te quedaba algún punto de maná en la reserva de maná sin ser utilizado, recibes un punto de daño para cada punto que no hayas usado. Y no, no puedes utilizar un Círculo de Protección contra este daño; se considera que el daño causado por el maná sin utilizar no tiene ningún color.

¿Cuál es la diferencia entre un hechizo instantáneo (instant) y una interrupción (interrupt)?

Las interrupciones tienen lugar en el momento en que son lanzadas, y los hechizos instantáneos deben ser declarados en su totalidad antes que ninguno de ellos haga efecto. Un hechizo instantáneo no puede cancelar a otro instantáneo. En otras palabras, una vez tu oponente ha realizado un efecto rápido (*fast effect*) que se considera que actúa con la misma velocidad que un hechizo instantáneo, no puedes impedir que dicho efecto tenga lugar con un hechizo instantáneo. Una vez todos los jugadores han declarado sus hechizos instantáneos, todos tienen lugar simultáneamente.

Si yo lanzo un *Lightning Bolt* (un hechizo instantáneo) sobre tus *Scryb Sprites* (1/1), recibirán 3 puntos de daño. Si tú respondes

lanzándoles un *Giant Growth* (un instantáneo que proporciona un +3/+3), recibirán 3 puntos de daño, sobrevivirán y serán considerados como una criatura 4/4 con 3 puntos de daño hasta el final del turno. Las interrupciones, sin embargo, sí que pueden impedir que se realicen ciertos hechizos y efectos rápidos. Si en lugar de haber lanzado un *Giant Growth*, tú hubieras lanzado un *Blue Elemental Blast* (una interrupción) sobre mi *Lightning Bolt*, mi hechizo instantáneo nunca se habría realizado, y los *Sprites* habrían permanecido gozosamente ignorantes de todo este asunto. Sin embargo, yo también tengo la opción de interrumpir tu interrupción con un, digamos, *Red Elemental Blast*, con lo cual mi *Lightning Bolt* sí que se habría lanzado.

Nota sobre los counterspells: los hechizos anulados por un counterspell van directamente al cementerio (*graveyard*), y los puntos de maná utilizados se consideran gastados. La carta no regresa a tus manos, y el maná tampoco regresa a tu reserva. Ten en cuenta también que si se destruye la carta de la que procede el efecto, esto no elimina el efecto, aunque la destrucción haya sido realizada mediante una interrupción. Si tú giras un *Prodigal Sorcerer* para hacerme un punto de daño y yo respondo eliminando al *Sorcerer* con un *Red Elemental Blast*, el daño continúa vigente. Imaginemos que estamos a punto de morir los dos. A él le quedan 2 puntos de vida y a mí 3. Yo lanzo un *Lightning Bolt* y él me devuelve mi *Lightning Bolt*. ¿Quién gana? Nadie. Los hechizos son instantáneos, y se supone que tienen lugar al mismo tiempo, a menos que uno de vosotros interrumpa alguno de los dos hechizos. Pero él tiene menos puntos de vida que yo. ¿Eso no importa? NO. Los dos estáis muertos. La partida acaba en empate.

¿De qué color son los artefactos?

A mí me parecen marrones.

¿Y de qué color son las tierras?

Se considera que los artefactos y las tierras no tienen color. Y no existe un Círculo de Protección: Sin Color.

Estoy recibiendo daño de una criatura verde (*Llanowar Elves*) con un encantamiento rojo (*Firebreathing*, que proporciona +1/+0). ¿De qué color es la fuente del daño?

En este caso, verde. Un Círculo de Protección: Rojo no te ayudará.

¿Puedo regenerar una criatura que murió el turno anterior?

No. La regeneración sólo impide que una criatura vaya al cementerio. Si no consigues

evitarlo cuando va hacia allí, no podrás sacarla una vez esté dentro.

¿Son los muros criaturas? ¿Pueden ser girados?

Sí y sí. Los muros son criaturas que carecen de habilidad para atacar. Si algo les hace ser girados, no podrán parar hasta que sean enderezados, igual que cualquier otra criatura.

¿Puede la X en el coste de lanzamiento de un hechizo ser igual a 0?

Sí.

Si tengo un *Zombie Master* que vuelve más fuertes a los zombies en juego, sólo se refiere a mis zombies, ¿verdad?

No. Cualquier referencia a todas las cartas en juego se refiere a las cartas en ambos bandos. Eso significa que deberás ser más cuidadoso a la hora de utilizar esa carta.

¿Puedo descartarme cuando quiera?

No. Sólo en la fase de descarte, y sólo si tienes más de siete cartas.

En fin, estas son sólo algunas de las miles de preguntas que se os plantearán durante las (espero) innumerables partidas de *Magic* que vais a jugar. Si aún tenéis alguna duda, preguntad a alguien que lleve más tiempo jugando que vosotros, leed las revistas en las que se responden preguntas o, si no hay más remedio, utilizad el sentido común en conjugación con las reglas. No es tan difícil como parece.

Combinaciones curiosas

Para comenzar a pisar el inestable (y mágico) terreno de Dominia, a continuación os incluimos algunas combinaciones entre dos o más cartas diferentes que en principio no tienen nada que ver pero que pueden salvarte la vida más de una vez o sumir al contrario en una crisis nerviosa.

Para los versados, os recuerdo que este es un artículo dirigido a los que comienzan a dedicarse a esta febril e insana actividad que son los juegos de cartas, de forma que si esperáis encontraros con la combinación que os solucione la vida a partir de ahora, será mejor que busquéis en otros sitios. Bueno, pues ahí van unas cuantas pistas:

- Utilizad *The Rack* en combinación con cartas que puedan quitarle al contrario algunas (o todas) sus cartas. Por ejemplo, podrías utilizar *Hypnotic Specter*, *Mind Twist*, etc.

- Si no tenéis límite de artefactos en vuestra baraja, nunca está de más llevar muchas *Ivory Tower* y muchas *Library of Leng*. De esta forma puedes acabar con más de 100 puntos de vida (y no bromeo).

- Utilizad las *Demonic Hordes* con el *Dingus Egg* o el *Armageddon* con el *Ankh of*

Mishra, aunque estas dos técnicas son armas de doble filo, y tanto pueden solucionar la partida como convertirla en un calvario (bastante rápido, por cierto).

- Combinad el *Serra Angel* (celestial y alada criatura 4/4 que no se gira al atacar) con la *Meekstone* o, si me apuráis, con el *Stasis* (otra maniobra arriesgada).

- Utilizad el *Instill Energy* con cualquier cosa (*Nightmare* y otros pesos pesados para atacar dos veces en un mismo turno, *Birds of Paradise* para tener mucho maná de otros colores, etc.).

- La destrucción en masa por excelencia: una *Fireball* alimentada con el maná procedente de un *Channel* (eso sí, si te lo anulan estás acabado). Alternativamente, podéis ir caldeando el ambiente previamente lanzando unos cuantos *Mana Flare*.

- Combinación del *Island Sanctuary* y el *Jayemdae Tome* para seguir robando mientras sólo podéis ser atacados por criaturas voladoras.

Hay tantas combinaciones como podáis imaginar, y, repito, uno de los principales atractivos del juego es encontrar nuevos usos para cartas que tenéis abandonadas en el fondo del cajón. En fin, espero que a los que comenzáis en esto del *Magic*, este artículo os haya servido para aclararos un tanto las ideas y saber por dónde y cómo empezar. Y si os ha gustado, seguid leyendo la revista, porque hay más, mucho más, de lo mismo. Y recordad, la magia sólo tiene un límite: el de la imaginación. ●

Oscar Estefanía

Nota aclaratoria nº 1: Es un poco engañoso hablar de los nuevos jugadores de *Magic* como aquellos que se han comprado una baraja. Es más, si sólo tenéis una baraja, es probable que no os enteréis de la mitad de las cartas que he mencionado más arriba. Lo ideal para comenzar a jugar en condiciones mínimas, como he dicho más arriba, es una baraja y unos cuantos sobres más (digamos 4-5 para empezar, y que conste que no hago publicidad gratuita para los señores de *WotC*). No obstante, y hablando en serio, os recomiendo que os lo toméis con calma porque puede provocar una adicción bastante grande y es probable que lleguéis a gastaros el dinero para el bocadillo en un nuevo sobre para ver si me sale otro *Force of Nature*.

Nota aclaratoria nº 2: (Opinión personal e intransferible) Si está en la medida de vuestras posibilidades, no dejéis de jugar nunca con ante (sí, sí, esa cartita que se juega cada uno de los jugadores al principio de los duelos). Con el paso del tiempo, es lo único que puede evitar que se pierda por completo esa chispa inicial del juego. Me lo agradeceréis (creo).

Directriz de baraja

El presente artículo es una introducción básica a la estrategia en Magic The Gathering, pensado para los jugadores más noveles en el sistema, con la idea de proporcionarles una base en los aspectos más fundamentales del diseño de barajas, a partir de la cual puedan adquirir un nivel de juego competitivo basado en sus propias estrategias y preferencias.

Aunque he escrito este comentario pensando en los no iniciados, no quiero decir que dejéis de leer si sois jugadores con cierta experiencia; siempre podréis obtener alguna idea para alguna partida y, quizás, alguno de los consejos os sirva para ganar en alguna situación. Tan sólo una cosa más: aunque se trata de un artículo general, válido para todas las series distribuidas hasta ahora en España, cuando se trate de comentar cierta carta o jugada en concreto, nos restringiremos a la edición revisada, cuya difusión ha sido superior a las demás. Hay dos razones para hacer esto: mi propio conocimiento sobre las extensiones del juego no es lo suficientemente bueno como para comentar en profundidad ninguna de estas series. Por otra parte, es mucho más común que un jugador novel se inicie en los misterios de *Magic* con cartas de la *Revised*.

***Magic*, el juego**

Empecemos por definir estrategia. Y yo me pregunto: estrategia, ¿para qué? Podríamos hablar sobre estrategias para perder, para divertirse, para desesperar al contrario, etc. Puesto que supongo que el fin de todo jugador cuando juega es ganar (uno suele divertirse jugando, pero si ganas es aún más divertido), definiremos estrategia como el conjunto de acciones a realizar antes, durante y después de cada partida para tener las máximas posibilidades de ganar ésta, obteniendo un máximo rendimiento de las cartas de las que dispones y de las debilidades del enemigo.

En *Magic*, a menudo es tan importante el desarrollo de tu juego como lo es el desarrollo del juego del contrario. Si bien es cierto que las condiciones de victoria son claras, la forma de llevarlas a cabo no lo es. Un jugador gana si reduce a cero los puntos de vida del enemigo o si su adversario agota su biblioteca antes que éste. Si bien hay estrategias que se basan en agotar las cartas del enemigo apoyándose en hechizos específicos (*Hypnotic Specter*, *Braingeyser*, *Mind Twist*, *Howling Mine*) y usando barajas de

no menos de 100 cartas, suelen ser mucho más comunes las estrategias diseñadas para agotar los puntos de vida del oponente.



Diseño de barajas, ingeniería mágica

Realmente suele ser muy importante construir nuestra baraja pensando en las posibles aplicaciones de cada una de sus cartas y en qué momento pueden ser más útiles. La primera decisión que deberemos tomar será usar una baraja rápida o una lenta. O lo que es lo mismo: ¿voy a basar mi juego en hechizos de bajo coste de invocación o voy a jugar con cartas poderosas, pero costosas de invocar?

En el primer caso no necesitaréis una alta proporción de maná para mantener un buen ritmo de juego que os permita invocar hechizos casi cada turno, pero podéis perder la oportunidad de poner en juego criaturas y hechizos más poderosos. En el segundo caso, necesitarás una proporción de tierras mucho más elevada que en el caso anterior como consecuencia de un alto coste de invocación por carta, además de un buen número

de hechizos de contención que te permitan ganar tiempo para desarrollar tu juego.

Por supuesto, la respuesta depende enteramente de vuestras preferencias y/o las cartas que tengáis a vuestra disposición, pero, en líneas generales, es bueno mantener un ritmo de juego razonable con cartas que molesten, entorpezcan o amenacen ligeramente a vuestro adversario, mientras aguardas el momento de mostrarle tu especial de los domingos, o sea, una carta que pueda decidir la partida.

Otra consideración importante a tener en cuenta es el tamaño adecuado de vuestra baraja. Si bien una baraja más grande te da un mayor número de cartas y, en principio, pone a tu disposición un mayor número de recursos, suelen ser barajas mucho más aleatorias que las cortas, de manera que vuestra dependencia de la suerte puede arruinar la mejor estrategia. Por otra parte, una baraja corta incide positivamente en la velocidad de desarrollo de nuestro juego, pero puede quedarse corta (valga la redundancia) a la hora de enfrentarse a giros inesperados o combinaciones desconocidas.

Como nota al margen, añadir que en las diferentes competiciones que se llevan a cabo suele haber un número mínimo permitido de cartas. La razón de ello es que un jugador podría diseñarse una baraja de sólo ocho cartas y en el primer turno cepillarse limpiamente al contrario, que se queda mirando fijamente la única carta que ha puesto en juego (una tierra, si es que ha llegado a poner alguna). Cómo diseñar este asesinato en primer grado es relativamente fácil y los jugadores veteranos suelen conocer las tres o cuatro maneras de perpetrarlo. Para los menos expertos éste puede ser un interesante ejercicio (sólo tienes que pensar en cartas como *Channel*, *Dark Ritual*, *Fireball*, *Fork...*) para coger práctica en diseñar una jugada.

Una vez comentada esta curiosidad y respondiendo a la pregunta de qué número de cartas es el adecuado, obtendremos una respuesta que, como cabía esperar, no es en absoluto definitiva: depende de vuestra estrategia y de vuestras preferencias aunque, en general, y puesto que ambas opciones tienen sus ventajas, la elección será una baraja de entre 60 y 85 cartas. Hay que destacar que esto no es una media del número de cartas en baraja por jugador, sino que un porcentaje elevadamente significativo diseña sus barajas con este número de cartas.

Una forma de optimizar el tamaño de tu baraja es mantener un esquema principal con cierto número de cartas (aproximadamente, el 80% de vuestra baraja) dejando el resto como un hueco a rellenar en función

del enemigo al que os enfrentéis. Es en este *grimorio de repuestos* donde introduciréis los círculos de protección contra los colores de vuestro rival, las cartas específicas contra su estrategia y, en general, todas aquellas cartas que puedan ayudaros a corregir vuestro juego inicial y puedan molestar más a vuestro actual adversario.

Como no estoy seguro de si lo he recalcado suficientemente, comentaré que, si bien intento contemplar todas las opciones a la hora de hablar sobre cómo planear la partida, no puedo evitar tener mis preferencias -totalmente subjetivas- a la hora de construir mi baraja. La opción que yo pueda tomar en el momento de diseñar mi estrategia, por supuesto no tiene porqué ser ni la mejor ni la más inteligente. Espero matizar suficientemente esto: todo cuanto estoy diciendo aquí es totalmente cuestionable y estoy seguro de que no hay dos jugadores de Magic que estén completamente de acuerdo sobre cómo hay que planificar el juego.

Para evitar suspicacias y que se sepa de qué pie cojea el autor, os diré que juego con una baraja de 110 cartas, 70% negra y 30% blanca, con un 33% de maná, y más lenta que rápida. Y, desde luego, lo que os puedo asegurar es que no es en absoluto la panacea ni nada por el estilo; es, simplemente, la que más me gusta y prefiero jugar. Aquel que os ofrezca los secretos sobre la mejor manera de construir una baraja, no estará en posesión de la verdad absoluta. Simplemente os estará manifestando sus preferencias.

Comentando de pasada el porcentaje de maná en la baraja, hemos ido a tocar un punto importante. De ésta dependerá en buen grado la velocidad y eficacia de vuestro juego, por lo que merece concederle una especial atención.



Es evidente que la proporción adecuada de tierras en una baraja sólo puede averiguarse con el tiempo y la experiencia, ajustando poco a poco el número hasta conseguir la composición adecuada. Es como ajustar una balanza: el maná no debe faltar ni sobrar. Proporciones sobre las que comenzar a ajustar serían estas: para barajas lentas, sobre un 40% de tierras, y para barajas rápidas, debería bastar con un 25%. Son los dos casos más extremos, pero un buen número para empezar es un 33%, sobre el que podréis modificar vuestro número de tierras hasta alcanzar el equilibrio adecuado a vuestras barajas. Tan sólo añadir un par de notas para concluir este apartado: conserva las tierras dobles -son un tesoro que a veces no se reconoce- e incluye cartas que flexibilicen la utilización del maná (*Dark Ritual*, *Basalt Monolith*, *Sol Ring*, *Celestial Prism*, *Ley Druid*, *Birds of Paradise*).

Una vez hemos hablado sobre el aspecto general de la baraja, quedan por resolver aspectos algo más subjetivos, como son los colores a elegir y qué número de éstos incluiremos en nuestra baraja.

Los colores

El primer aspecto a resolver sería qué número de colores vamos a emplear en nuestra baraja. Sin lugar a dudas, la opción con más aceptación es la de dos colores, ya que proporciona una rapidez de desarrollo muy aceptable y una variedad y flexibilidad adecuadas. Por norma general, cuantos más colores hay en una baraja, más flexible y

lenta es ésta. Más flexible porque tienes a tu disposición un mayor número de hechizos, y más lenta porque necesitas muchas tierras de un color específico para usar ciertas cartas.

Una vez dicho esto, debe quedar muy claro que todas las opciones son válidas, especialmente los de uno y tres colores, siendo la primera rapidísima y la segunda guardando una buena relación flexibilidad/velocidad.

La elección de los colores es un proceso más subjetivo y personal, muy relacionado con la forma de jugar y las preferencias de cada jugador. Objetivamente, no hay ningún color que sea mejor o peor que otro, si bien todos tienen sus características particulares y están bien diferenciados.

Al jugador de vocación ofensiva y carácter agresivo, el rojo puede quedarle que ni pintado debido a su carácter eminentemente belicoso, con hechizos como el *Fireball*, *Disintegrate* o *Lightning Bolt*, o criaturas como el *Shivan Dragon* o el *Keldon Warlord*.

El color verde proporciona al jugador un adecuado equilibrio de criaturas poderosas (*Craw Wurm*, *Force of Nature*) y hechizos de protección y curación (*Tranquility*, *Stream of Life*, *Regeneration*), siendo un color muy sólido y que ofrece un amplio abanico de estrategias a realizar.

Siguiendo con esta breve revisión de colores, el azul es uno de los más populares; sus criaturas son, en general, muy interesantes, aunque su mayor fuerza reside en la más famosa tríada de hechizos de interrupción: *Counterspell*, *Spell Blast* y *Power*

Sink. Aquel jugador que tenga sentido de la oportunidad y sepa cuál es el momento adecuado para utilizarlos podrá, además de ganar la partida, desesperar al más paciente de los adversarios. Como criatura estrella está la que es, a mi juicio, la mejor del juego: el *Vesuvan Doppelganger*.

En cuanto al color blanco decir que, si bien es utilizado a menudo como color de apoyo en varias barajas por sus excelentes virtudes defensivas, no suele ser un elemento principal en la baraja debido, quizás, a su relativa falta de *punch*. No obstante, cuenta -aparte de los círculos de protección, póctimas de curación, etc- con algunas criaturas de las que se puede sacar mucho partido, como son el *Veteran Bodyguard* y el *Personal Incarnation*, pasando por el popular *Serra Angel* y el excelente *Northern Paladin*.

Y por último, el color negro. Para un jugador que disfrute haciendo -con perdón- la puñeta al adversario, el negro es su color. Sus conjuros, sin ser los mejores, se distinguen por una mala leche característica, mientras que sus criaturas poderosas (*Sorceress Queen*, *Nightmare*, *Royal*

Assassin, *Lord of the Pit*) causan bastante respeto a cualquier rival... e, incluso, hasta al propio controlador.

Para concluir este apartado sobre colores, habría que añadir que, si bien el escoger colores opuestos en el pentágono -enemigos entre sí- puede parecer una mala elección por existir cartas de un color que interfieren al otro (por ejemplo, jugando con una baraja roja y blanca no se podrían usar ni *Conversion* ni *Flashfires*), en el fondo puede llegar a tener sus ventajas (en el ejemplo anterior, en una baraja blanca y roja se combinarían la mejor defensa y el mejor ataque).

Conclusión

Muy bien. Y ahora que ya hemos consuido nuestra baraja perfecta, ¿qué? Pues hay que probarla en cuanto antes y optimizarla. Tenemos que ajustar desde el número de criaturas hasta el número de tierras, pasando por los contrahechizos y los hechizos de protección. Es bastante normal que en un principio las cosas no salgan como esperábamos, pero eso no es motivo para decidir que esa

baraja no sirve para nada al cabo de un par de partidas. Si vuestra baraja parece no ser competitiva, puede ser que no aprovechéis al máximo las posibilidades que os ofrece ésta. Desarrollad nuevas jugadas, nuevas estrategias; cartas aparentemente inútiles pueden jugarse de manera que constituyan una combinación devastadora. Seguro que en cualquier baraja hay jugadas ganadoras por desarrollar, por poco que penséis en ello.

Y si pese a todas las innovaciones y cambios realizados seguís sin ganar una partida, analizad cuáles son los motivos y cambiad lo necesario para subsanar los errores que creáis que hayáis cometido diseñando la baraja. Es muy importante recordar en todo momento que *Magic* es un juego y, además, con un importante factor de suerte, por lo que no hay que desesperarse.

Como último consejo, os daré este: por muy mal que creáis que os van las cosas, tened paciencia... A *Magic* se aprende jugando y nada está totalmente decidido hasta perder el último punto de vida. ●

Andrés Valencia



INTERNACIONAL
DISTRIBUIDOR OFICIAL
MAGIC: THE GATHERING

**Magic
Joc**

DIA de JOC'95 TERROLRÍFIC
31 de marzo, 1 y 2 de abril Cotxeres de Sants Barcelona

Participa en la Sala y Noche Mágica
Organiza con tu club la fase parcial puntuable
para el I Torneo estatal

DIA de JOC MAGIC
Envía tu inscripción al fax: (93) 346 53 62

1985-1995 DIEZ AÑOS DE JOC INTERNACIONAL

Cambios para “pardillos”

Triste día aquel en que cambié un Guardian Angel por un Veteran Bodyguard, pensando que había hecho una buena adquisición... Si al leer esto te encoges de hombros, te quedas igual o te recuerda al cambio que hiciste la semana pasada creo que te interesa.

Como en casi todo, en *Magic* se empieza por el principio. ¡Qué inocencia aquella con la que compraste tu primera baraja! Más inocentes aún eran los primeros cambios donde tenías en cuenta el color y poco más. Hoy en día la cosa ya se ha popularizado bastante pero sigue habiendo gente que compra su primera baraja y si a primera instancia no es advertido por el dependiente de lo que tiene entre manos, será pasto de los lobos, que al oír el “es que yo acabo de empezar...” menean la cola con maldad.



Uno de los componentes de este juego tan poco inocente que es *Magic* es el mercado y el compadreo que genera, pero la falta de ética de muchos “compadres” se ha cobrado frutos en nuestra tierna infancia jugadora.

Mucho peor es la falta de los auténticos piratas de *Magic*, porque aprovecharse de un novato es feo pero tentador, pero fotocopiarlas y cambiarlas y sobre todo venderlas es tener mucha cara y muy pocos escrúpulos, además de un delito con todas las de la ley. Así que, jugadores noveles, andaros con mucho ojo, todo lo bueno tiene su parte negativa y en este caso en un mar tan brillante como *Magic* los peores inconvenientes son los abundantes piratillas que surcan sus aguas.

La salvación del jugador novato son las checklists, como las que contiene esta revista. Con ellas al menos conocerás la frecuencia de las cartas, que ya es algo. Para los más exigentes existen en el mercado multitud de fanzines con tarifas de precios, que nunca serán exactas pero dan una idea aproximada, y digo nunca serán exactas porque el mercado sube, baja y cambia. Sin ir más lejos entre Madrid y Barcelona hay una notable diferencia. Esta última es

la ciudad con los precios más bajos de *Magic* de toda Europa y en su epicentro magiquero, el Mercado de San Antonio, podemos encontrar precios muy diferentes, hasta del cien por cien, en diferentes paradas.

El ejercicio del cambio se ha de hacer con legalidad, con el objetivo de hacer nuevas e interesantes adquisiciones para tu baraja. El ir a hacer negocio es un fallo de concepto y a la larga sólo genera recelos y desconfianza. En cuanto a comprar cartas sueltas, esto queda a gusto del consumidor. Buscad el mejor precio, plantearos si realmente vale la pena pagar tanto por tal carta y si lo merece, adelante, aunque nunca olvidéis que todas las cartas provienen del mismo sitio, los sobres y las barajas.

Algunos consejos a la hora de realizar vuestros cambios:

- No te fíes nunca del todo de las listas de precios, son aproximadas pero no exactas. Fíate más de tu interés.
- Cambia con amigos, casi nunca fallan.
- Ni caso a los que te vienen con el cuento de “ay, que dibujito más bonito, esta es la que quiero”.
- Cuidado con las fundas, camuflan perfectamente las fotocopias.
- Ten en cuenta que un cambio nunca es totalmente preciso, hay que ser caballeroso.

CURIOSIDADES MAGIQUERAS

Las máquinas de Carta Mundi (la fábrica de *Magic*) no son perfectas, tal como lo demuestran varios hechos. No nos referimos a la suerte, ya que ésta está controlada, como por ejemplo la frecuencia del mana, que oscila entre 3 y 9 cartas por sobre en la *Revised Edition*, o el que en lugar de las deseadas *uncommons* aparezcan tres bosques, o que una carta azul como el *Serendib Efreet* aparezca verde. Hablamos de encontrar un sobre con 19 cartas (yo fui testigo), siete de las cuales eran raras. Obviamente el afortunado comprador no se quejó. Otra de las anécdotas más espeluznantes sucedió cuando toda una remesa de *Revised* aparecía con quince cartas raras por sobre. La velocidad del dependiente en retirarlas de la venta fue casi tan rápida como la del primer comprador en pedir diez sobres más. Y es que ya sabéis, si al abrir un sobre aparecen 5 tierras dobles, un *Lord of the Pit* y un par de *Shivans*, haceros los suecos y comprad toda la caja alegando enajenación mental transitoria. De nada.

- Procura no cambiar con elementos atractivos del sexo contrario... siempre saldrás perdiendo.

Pero, sobre todo, no olvidéis que *Magic* es un juego, un muy buen juego, pero no más que eso, así que no vale la pena ir tomando el pelo por ahí ni tener conflictos por un puñado de cartas, por muy caras que éstas sean. ●

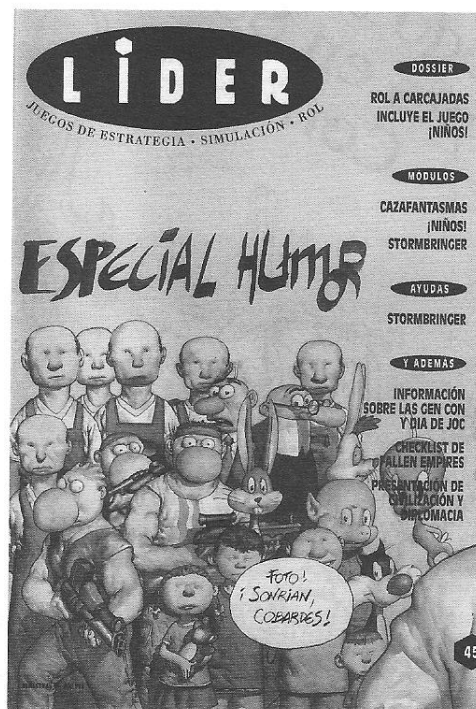
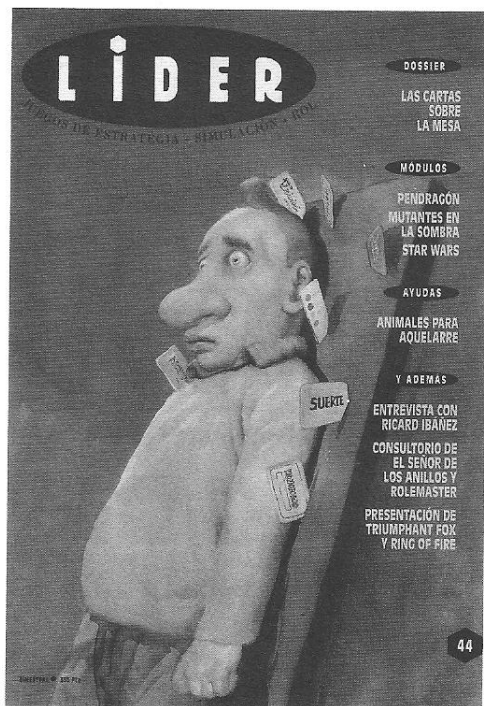
Mal Timao

MAGIC: THE MERCHANDISING

Estados Unidos es el país del delirio comercial por excelencia. En cada una de sus grandes producciones, ya sea cinematográfica, gastronómica o como en este caso lúdica, nos invaden con publicidad y artículos paralelos. *Magic* no es una excepción y el listado de productos es extenso y variado. Para empezar, decir que *Heartbreaker* se unió a la fiesta de *Magic* con una colección de figuras que a nivel del coleccionista de plomo son interesantes, puesto que se trata de unas figuras muy originales y muy económicas. A nivel del duelista, a menos que lo vuestro sea una verdadera obsesión, no tienen un gran interés, puesto que dudo que nadie las use en juego ya que este tipo de parafernalias son de dudosa utilidad en una partida (imaginaros bajando un *Samite* o un *Plague rats* en 3D). De todas maneras, esta colección es algo más que una mera anécdota y puede ser un buen ejemplo para otras marcas. Podemos encontrar en el mercado desde los típicos pins y camisetas hasta novelas, con cupones canjeables por cartas inéditas, series de cómics como los de *Acclaim Comics*, novelas que traduce al castellano *Timun Mas* y, a un nivel más tecnológico, una versión en CD-Rom del juego con un archivo informatizado de todas las cartas editadas, desarrollada por *MicroProse* y que permitirá jugar por correo electrónico con el mundo entero... ¿que será lo próximo?.

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!! SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



•••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el númerorecibiendo el primero a contrareembolso (2.370,- ptas. más gastos de envío).

Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: _____ Edad: _____

Dirección: _____ Tel.: _____

Localidad: _____ C.P.: _____

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes números anteriores:

LIDER 1 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 31 ☐	LIDER 37 ☐	LIDER 43 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐	LIDER 38 ☐	LIDER 44 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 27 ☐	LIDER 33 ☐	LIDER 39 ☐	LIDER 45 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 28 ☐	LIDER 34 ☐	LIDER 40 ☐	
LIDER 5 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 29 ☐	LIDER 35 ☐	LIDER 41 ☐	
LIDER 6 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 30 ☐	LIDER 36 ☐	LIDER 42 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.

AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

¡ÚNETE A LA FIEBRE!

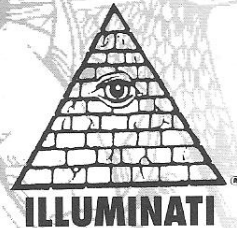
Pide el Nuevo
Catálogo '95 por sólo
200 pts en Sellos de
Correos

MAGIC
The Gathering™

The Dark
Fallen Empires
Ice Age
Extension Sampler

JYHAD
SPELLFIRE™
Master the Magic

**DOOM
TROOPER**



ILLUMINATI
**SUPER
DECK!**™

**ON THE
EDGE**

Rage

HOBBIES
GUINEA

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - ALGORTA - Vizcaya
Nuevo Teléfono / Fax (94) 460 16 43

Magic, The Dark, Fallen Empires, Ice Age y Jihad © 1993, 1994 y 1995 Wizards of the Coast; Superdeck © 1994 Card Sharks; Illuminati © 1994 Steve Jackson; Spellfire © 1994 TSR; On the Edge © 1994 Atlas Games; Doom Trooper © 1994 M+D Editores; Rage © 1995 White Wolf. Ilustración propiedad de Koldo Serra.



LÚDIC

IL·LUSTRACIÓ: MAX

D!a de Jocs

31 marzo - 1-2 abril

Jornadas de juegos de rol y simulación

CENTRE CÍVIC COTXERES DE SANTS
Carrer de Sants, 79 - Barcelona



Ajuntament de Barcelona
Districte de Sants-Montjuïc

Ajuntament de Barcelona
Districte de Sants-Montjuïc



CENTRE CÍVIC COTXERES DE SANTS
Carrer de Sants, 79 - Barcelona

Jornades de
jocs de rol
i simulació

31 març - 1-2 abril

IL·LUSTRACIÓ: MAX



LÚDIC

En *El Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue *El Hobbit* una gran lectura y *El Señor de los Anillos* insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en *El Señor de los Anillos*™ y *El Hobbit*™ de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL con autorización de I.C.E.

© 1991 Tolkien Enterprises. *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

Todos los lugares y personajes derivados de las obras de J. R. R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin, Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

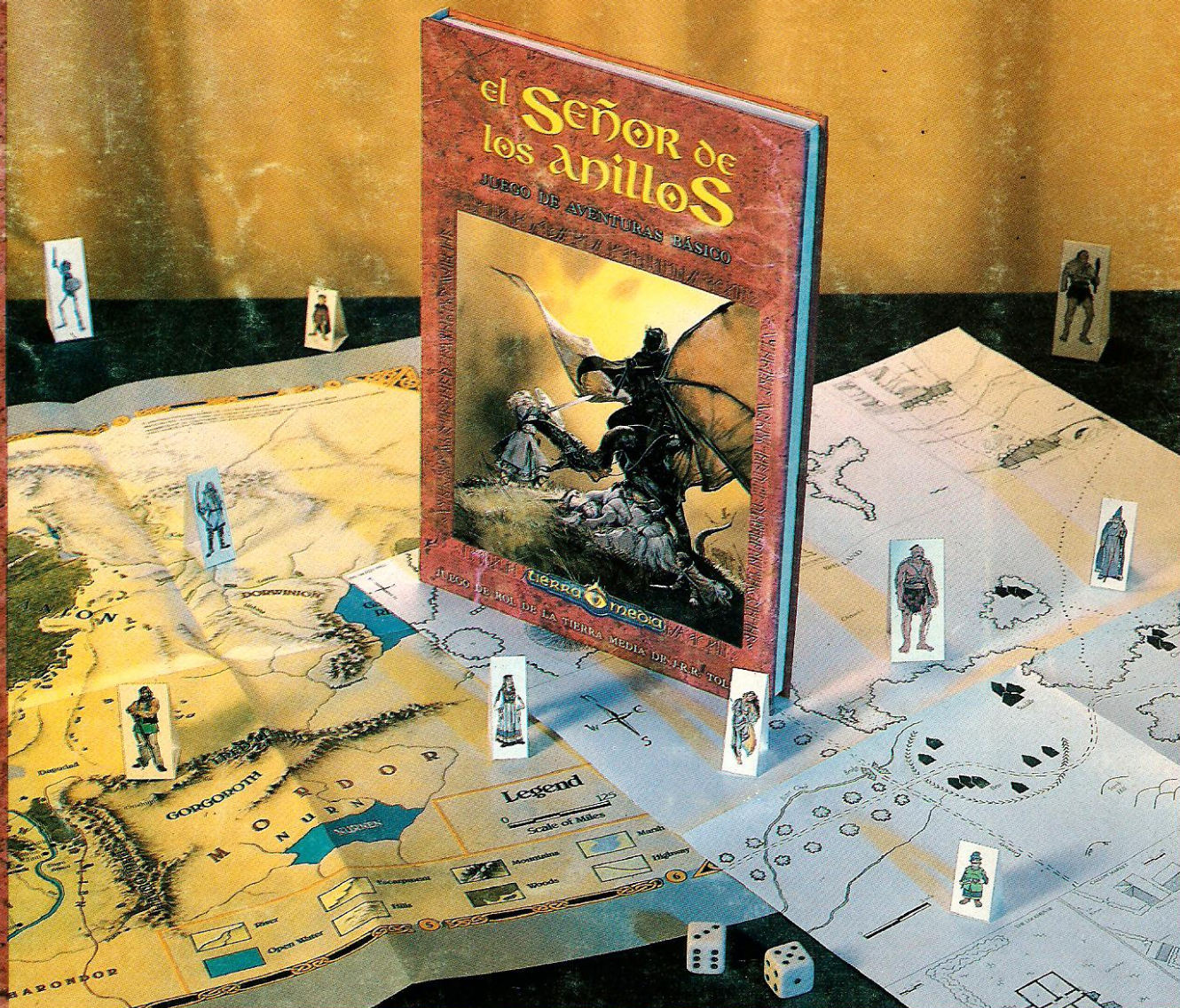


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

- El amanecer llega temprano; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas.
- Los consejos, corto y ameno resumen de las reglas.
- Mapa en color. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media.
- Mapa de las tierras de Bree.
- Planos donde te enfrentarás a tus enemigos.
- Fichas de personajes preparados para jugar.
- 58 figuras troqueladas de tus personajes a color.



De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras