

Prefacio

Prefacio por Salvatore La Terra, líder del proyecto:

Cuando un candidato potencial se me acercaba y me decía que quería ser juez de Magic, siempre tenía problemas para dirigirlo hacia una fuente de recursos apropiada.

Las Reglas Completas son muy largas y difíciles de leer para los candidatos. Cuando les indicaba ir a un documento extremadamente técnico y escrito en un idioma foráneo, sabía que no volvería a verlos pronto, si es que volvía a verlos.

Por otro lado, cuando les sugería estudiar del Libro Básico provisto (y traducido) por Wizards para iniciar a los jugadores, fallaban miserablemente en el examen escrito.

Sentía que el programa necesitaba un documento que cubriese un término medio entre estos. Un documento que sea amigable, que invite a leer y sea sencillo de entender, pero que al mismo tiempo le enseñe a los aspirantes a jueces todas las reglas que necesitarían saber en sus actividades en las tiendas.

Como no pude encontrar este documento en ninguna parte en el programa de jueces, hice lo que cualquier persona en su sano juicio hubiese *evadido a cualquier costo*: decidí escribirlo. Por supuesto, no podría haber hecho tal cosa por mí mismo, por lo que pedí la ayuda de mis colegas jueces: decenas de jueces extremadamente talentosos se ofrecieron de voluntarios para trabajar en este proyecto. A la fecha, si quieres darnos una mano manteniendo, expandiendo o traduciendo el libro, puedes pasar por [su página en Judge Apps](#).

Gracias a ellos por todo el tiempo que les tomó traer ante nosotros el *Libro para el Candidato a Juez*; y gracias a ti, querido lector, por tomarte tu tiempo en ser un mejor juez de Magic.

Introducción

El propósito de este documento es el de enseñarte las reglas que necesitas saber para juzgar torneos de Magic con palabras simples y repleto de ejemplos. Hemos organizado las reglas en un orden que tiene el sentido más didáctico, ignorando las situaciones oscuras, y provisto ejemplos para todas las reglas que explicamos.

No intentes aprender las reglas de Magic solo memorizando todos los ejemplos presentados en este documento. Esta es probablemente la peor forma en la que podrías intentarlo (y escribo "intentar" porque no tendrías éxito!). Magic tiene más de 10,000 cartas diferentes y un número enorme de interacciones posibles. Deberías intentar aprender la lógica y los conceptos detrás de cada ejemplo presentado y no preocuparte demasiado en las cartas específicas involucradas ni en la solución. Un juez debería ser capaz de resolver situaciones de juego reales que no haya visto antes, y la única forma de hacerlo es aprender por qué un ejemplo tiene una solución específica y preguntarse cómo aplicar esa solución a otros casos.

Este libro está dividido en cuatro **secciones**:

- **Aspectos Básicos del juego** pone los cimientos del juego: qué significa cada parte de una carta, con atención específica a su color, coste de maná y tipo, y las reglas de oro del juego.
- **Estructura del juego** explica las mecánicas básicas en Magic: organización del turno, lanzar hechizos y atacar con criaturas.
- **Habilidades y efectos** expandirá las secciones anteriores para presentar los diferentes tipos de habilidades que las cartas tienen, y cómo los efectos de hechizos y habilidades interactúan entre ellos y con el juego.
- **El juego en cámara lenta** diseccionará el sistema del juego, que hace tanto sin que nos demos cuenta.

Cada sección está dividida en **capítulos**, y cada capítulo consiste de una o más **páginas**. Puedes usar los vínculos al final de cada página para moverte hacia adelante o hacia atrás en el libro, o para ascender en la jerarquía. Alternativamente, siempre puedes saltar a una sección o al índice general desde los vínculos en la parte superior de cada página.

A veces, hemos sentido la necesidad de expandir sobre las reglas básicas para lidiar con casos que, aunque difíciles de aprehender, no son de ningún modo comunes en torneos de Magic. Si estás estudiando para tu examen de juez, siéntete libre de saltar todo el texto en las cajas que dicen **Experto**. Cuando te encuentres con el banner **Hic Sunt Dracones**, deja de leer y muévete a la página siguiente.

Si más preámbulo, ¡vayámos al índice y luego al grueso del libro!

Índice

1. Aspectos básicos del juego: ¡Necesitas comenzar aquí!
 1. Cartas y fichas: partes de una carta
 2. Colores, maná y costes
 3. Tipos de cartas: todos los permanentes y hechizos explicados
 1. Tierras
 2. Criaturas
 3. Instantáneos y Conjuros
 4. Encantamientos
 5. Artefactos
 6. Planeswalkers
 4. Las Reglas de Oro
2. Estructura del juego: lanzar hechizos y atacar con criaturas
 1. Zonas de juego: dónde pones las cartas
 2. Fases y Pasos: qué haces en tu turno
 3. En la pila: lanzando y resolviendo hechizos o habilidades
3. Más que hechizos: habilidades y efectos
 1. Habilidades: cómo funcionan las cartas
 2. Efectos: qué hacen las habilidades
 3. Efectos con reglas especiales
 4. Capas: interacción de efectos continuos
4. Detrás de escenas: el juego en cámara lenta
 1. Cuándo jugar y prioridad: cómo el juego se vuelve interactivo
 2. Manejar habilidades disparadas: cosas que sólo suceden
 3. Acciones basadas en estado: la plomería del juego
 4. Acciones especiales
5. Arbitrando torneos: Reglas y las mejores prácticas
 1. Infracciones en NIR Regular: ¡Juez, metimos la pata!
 2. Reglas de Torneo: Un método a la locura
6. Gigante de dos cabezas
7. Créditos: Aquellos que colaboraron con el Judge Candidate Textbook

Aspectos básicos del juego

Esta sección abarca los cimientos del juego. Las Reglas Completas son documentos en extremo complejos: con miles de cartas y cientos de mecánicas, las posibles situaciones que pueden ocurrir son casi ilimitadas; pero, a pesar de esto, cada escenario posible contiene exactamente un solo resultado.

Este resultado se logra gracias a la definición meticulosa de cada término con un significado técnico. Lo primero que haremos será dar un vistazo a la anatomía de una **carta** de **Magic** y aprender los nombres propios de cada una de sus partes.

Hablaremos en detalle sobre los **costes de maná y colores de las cartas**, que están intrínsecamente ligados. Luego nos concentraremos en la **línea de tipo**, que viene con algunas reglas ocultas, y discutiremos cada uno de los tipos de carta existentes.

Al final, presentaremos las cuatro **reglas de oro** que son válidas a través de todo el libro de reglas.

Contenidos

1. **Cartas**
2. **Colores, maná y costes**
3. **Tipos de carta**
4. **Reglas de Oro**

Cartas

Las cartas son el centro de **Magic: The Gathering**. Cada jugador necesita cartas para jugar, y sin ellas ningún juego de Magic podría tener lugar. Vamos a realizar una mirada más de cerca a unas cartas de muestra, y luego vamos a hablar de los valores más importantes que tienen.



Contents

- 1 Nombre
- 2 Coste de maná
- 3 Línea de tipo
 - 3.1 Tipos
 - 3.2 Subtipo
 - 3.3 Supertipo
- 4 Fuerza y resistencia
- 5 Caja de texto

Nombre

El nombre de cada carta se encuentra en la esquina superior izquierda. Dos cartas tienen el mismo nombre si su nombre en inglés es idéntico.

Ejemplo. *Djinn mahâmot* y *Genio Mabamoti* son ambas la misma carta porque tienen el mismo nombre en inglés (*Mabamoti Djinn*).

Ejemplo. *Lo mismo ocurre para las cartas de bloques (sets) diferentes. Aquí puedes ver la misma carta (*Shivan Reef*) de M15 y de 10ma Edición. Son la misma carta impresa en dos expansiones diferentes.*

Si una carta se nombra a sí misma en la caja de texto, esa es la manera de la carta de referirse a ella misma y no a alguna otra carta en juego.

Ejemplo. *Si descartas una carta de criatura, *Vampire Hounds* obtiene +2 fuerza y +2 resistencia. Esto aplica para este *Vampire Hounds* para el que estás descartando una carta y no para algún otro.*

*Vamos a contrastar esto con *Shadowborn Apostle*, que requiere que sacrifiques "seis criaturas llamadas *Shadowborn Apostle*", en vez de "seis *Shadowborn Apostle*" (lo cual no tendría sentido).*

Si un efecto necesita que un jugador nombre una carta, entonces el jugador debe nombrar una carta que de verdad exista y sea legal en el formato que se está jugando. No es posible nombrar una ficha, a menos que tenga el mismo nombre que una carta.

Ejemplo. *Durante un juego en un evento formato Moderno, si un jugador lanza una *Pitbing Needle* debe nombrar una carta legal para ese formato. Por ejemplo, puede nombrar *Polluted Delta*, pero no *Karakas*, porque *Karakas* no es legal en Moderno.*

También es legal usar el nombre alternativo de una carta invertida (por ejemplo, *Erayo's Essence*), una mitad de una carta partida (por ejemplo, *Burn*), y la cara posterior de una carta de dos caras (por ejemplo, *Insectile Aberration*).

Coste de maná

Los símbolos en la esquina superior derecha muestran cuánta energía de magia se necesita gastar para lanzar ese hechizo. Estos símbolos también determinan cuál es el color de la carta. Puedes leer sobre esto en la [siguiente página](#).

Línea de tipo

La línea de tipo está inmediatamente debajo de la ilustración de la carta. La línea de tipo contiene el tipo o los tipos de la carta (sí, una carta puede tener más de un tipo). Junto con el tipo, una carta puede incluir cualquier número de supertipos y subtipos.

A veces, un efecto se refiere a un objeto solo nombrando su tipo o subtipos. En este caso, se refiere solo a los **permanentes** de ese tipo, es decir cartas que están en el [campo de batalla](#). Las cartas en la [pila](#) se llaman **hechizos**, y las cartas en cualquier otra zona se llaman **cartas**.

Ejemplo. ***Unsummon** regresa una criatura a la mano de su propietario: como no añade ninguna palabra después del tipo de carta, hace referencia a una criatura en el campo de batalla - decir "una criatura" es exactamente lo mismo que decir "un permanente de criatura". Caso contrario, **Disturbing Plot** regresa una carta de criatura en un cementerio a la mano de su propietario.*

Tipos

Los siguientes son los tipos de cartas que puedes encontrar en las cartas relevantes:^[1]

- Artefacto
- Criatura
- Encantamiento
- Instantáneo
- Tierra
- Planeswalker
- Conjuro

Las cartas de tipos diferentes se comportan *muy* distinto en el juego. Por favor, consulta el capítulo de los [tipos de carta](#) más adelante en esta sección para aprender sobre ellos.

Subtipo

Después del tipo de carta, algunas veces vas a encontrar un gran guión y luego una lista de subtipos (por ejemplo: "Tierra — Isla"). Una carta puede tener más de un subtipo.

Ejemplo. ***Hallowed Fountain** tiene el tipo tierra y los subtipos Llanura e Isla. Del mismo modo, **Delver of Secrets** tiene el tipo criatura y los subtipos Humano y Hechicero.*

Los subtipos son específicos para cada tipo de carta, excepto para instantáneos y conjuros que comparten sus subtipos. Si un efecto trata de otorgar a un permanente un subtipo que no es apropiado para el tipo de permanente que es, el efecto falla en hacerlo.

Ejemplo. ***Gideon Jura** es una criatura, y **Olivia Voldaren** lo muerde, convirtiéndolo en un Vampiro. Cuando el turno termina, Gideon deja de ser una criatura. Como un planeswalker no puede tener tipos de criatura, entonces él no es más un Vampiro.*

Algunos subtipos vienen con reglas de equipaje: [Auras](#) y [Equipos](#) son los únicos permanentes que pueden ser anexados a otros permanentes, y los cinco [tipos de tierra básica](#) dan habilidades de maná a las tierras en las que

están impresos. También puedes leer sobre esto en profundidad en las páginas dedicadas a los tipos de carta relevantes. Todos los otros subtipos no tienen significado de regla, pero son cosas a las que se puede hacer referencia desde otras cartas.


Ejemplo. ***Goblin Roughrider** tiene el subtipo **Trasgo**, pero esto no significa nada por sí mismo. Sin embargo, si yo controlo un **Goblin King**, será capaz de ver los subtipos de las criaturas que controlo y otorgarles sus bonificaciones a esas que tienen el subtipo **Trasgo**.*

Supertipo

Las cartas también pueden tener uno o más supertipos. La lista de los supertipos relevantes es:

- Básica
- Legendario
- Nevado

Los supertipos vienen con un equipaje de regla, y también pueden hacer referencia a otras cartas:

- Si una carta es **básica**, puedes tener cualquier número de ellas en tu mazo, independientemente de las reglas de construcción del formato que estás jugando.
- Si un permanente es **nevado**, puedes usar cualquier maná que genere para pagar por un coste .
- Si un permanente es **legendario**, solo puedes tener una única copia a la vez en el campo de batalla. Si controlas dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre, una **acción basada en el estado** te obligará a quedarte con uno y poner el resto en tu cementerio.

Fuerza y resistencia

Los números en la esquina inferior derecha de las cartas de criatura se llaman **fuerza** y **resistencia** respectivamente. La fuerza es la cantidad de daño de combate que una criatura hace, y la resistencia es la cantidad de daño que se necesita para que la destruyan. Hablaremos de esto en detalle en la página de [fase de combate](#).

Caja de texto

La caja de texto contiene las habilidades especiales de los permanentes y los efectos de los hechizos. Puedes leer sobre los diferentes tipos de habilidades en la página de [Habilidades](#).

1. ↑ Hay más tipos de carta en el juego, pero bien son obsoletas o están reducidas a los formatos casuales.






Colores, maná y costes

Magic gira alrededor de lanzar hechizos; normalmente haces esto extrayendo **maná** de tus tierras y usándolo para pagar los costes impresos en las cartas.

Contents

- 1 Maná
- 2 Coste de Maná
- 3 Color de un objeto
- 4 Coste de maná convertido

Maná

Cinco son los colores de maná, de los cuales quizás ya has escuchado hablar: blanco, azul, negro, rojo y verde. Cada color de maná está representado por un símbolo bastante reconocible: , , , , . Lo que quizás no hayas escuchado es que hay *seis tipos* de maná: blanco, azul, negro, rojo, verde e **incoloro**. Sí, incoloro es un tipo de maná y a veces los tipos son mencionados en las cartas.

Ejemplo. Mientras que **Star Compass** puede darte maná de cualquier color que una tierra que controles pueda producir, **Reflecting Pool** solo da maná de cualquier tipo que una tierra que controles pueda producir. Eso significa que, si solo tienes un **Star Compass** y una **Mutavault**, tu **Star Compass** no puede producir maná, ya que "incoloro" no es un color. Sin embargo, si tienes una **Reflecting Pool** y una **Mutavault**, tu **Reflecting Pool** podrá producir maná incoloro, ya que "incoloro" es sin duda un tipo de maná.

Nota: Si una habilidad fuese a producir maná **indefinido** — esto puede pasar si, en el ejemplo de arriba, solo controlases **Reflecting Pools** — no se produce maná.

El maná es generado por un tipo específico de habilidades, las llamadas **habilidades de maná**, y luego de ser generado es puesto en un "lugar de almacenamiento": la **reserva de maná**. Esta reserva se vacía al final de cada paso y cada fase, así que intenta no mantener mucho maná en ella si es que no planeas utilizarlo pronto.

Ejemplo. Cuando giras un **Elvish Mystic**, el efecto de su habilidad pone un maná verde en tu reserva de maná, listo para ser utilizado o desaparecer espontáneamente al final del paso o de la fase.

Coste de Maná

El coste de maná es clave para conocer el color de una carta. Siendo un coste, también provee información útil: qué maná tienes que pagar en caso de que quieras lanzar la carta.

El coste de maná de una carta está indicado por símbolos de maná, usualmente impresos en la esquina superior derecha; algunas cartas de la expansión Future Sight (Visión del Futuro) tienen marcos alternativos donde los

símbolos de maná aparecen en el lado izquierdo.

Ejemplo. El coste de maná de **Serra Angel** es 3***. El coste de maná del **Tarmogoyf** de *Future Sight* está impreso a la izquierda, pero es fácilmente reconocible como 1♣. Quizás demasiado poco, según dicen...

Para pagar el coste de maná de un objeto, se debe pagar, por cada símbolo de maná de color con un maná del color correcto, y la porción de maná genérico con la cantidad indicada de maná de cualquier tipo. Ten en cuenta que algunos objetos no poseen coste de maná; esto incluye tokens (a menos que el efecto que los haya creado especifique otra cosa), tierras y algunos hechizos específicos.

Si un hechizo no posee coste de maná, generalmente no podrás lanzarlo como lo harías con cualquier otro hechizo normal, ya que no puedes pagar su coste. Hechizos de este tipo suelen lanzarse de otra forma: no hay diversión en un hechizo que no se puede lanzar.

Para jugar una tierra no tienes que pagar un coste, así que la ausencia de coste de maná no es un problema.

Ejemplo. Para lanzar **Chandra's Outrage** tienes que pagar dos manas rojos como también dos manas de cualquier color (o incluso incoloros). Para lanzar **Ancestral Vision**... deberías recurrir a un truco, ya que no puedes lanzarlo desde tu mano (Suspend puede ayudar). Para jugar **Mutavault** simplemente ponla en el campo de batalla durante una de tus fases principales, cuando tengas prioridad y la pila esté vacía. Cuando eres una tierra, no tener coste de maná no es un gran problema.

Si tienes que pagar un coste que incluya uno o más **símbolos de maná híbrido**, tu eliges una mitad del símbolo y pagas el maná del color apropiado. Si eliges una mitad con un número en ella, tienes que pagar esa cantidad de maná de cualquier tipo.

Ejemplo. Puedes lanzar **Tattermunge Maniac** pagando tanto ♣ como ♠. Puedes lanzar **Spectral Procession** pagando una de las siguientes opciones: ***₁, 2 y **₂, 4 y *₄ o 6.


Los **Símbolos de maná Pirexiano** en un coste pueden ser pagados tanto con el color apropiado como también pagando 2 vidas. No te metas con los pirexianos, suelen lastimar.

Algunos objetos incluyen uno o más símbolos de X en sus costes de maná. Tu determinas el valor de estas X cuando lanzas el objeto, y pagas el maná adecuado.

Ejemplo. Puedes lanzar **Chimeric Mass** pagando uno, dos, siete o incluso cero maná. El valor que elijas será referido luego en el texto de la carta. En este caso particular, el artefacto entrará en juego con una cantidad de contadores de carga igual a la cantidad de maná que pagaste para lanzarlo.

Color de un objeto

Como dijimos anteriormente, el coste de maná de un objeto está intrínsecamente conectado a su *color*; el color de un objeto es el color de los símbolos de maná en su coste de maná.

Los objetos sin símbolos de maná de color en su coste de maná son incoloros; los objetos con dos o más símbolos de maná de color diferentes son de cada color de sus símbolos de maná. Los símbolos de maná híbrido tienen ambos colores del maná que representan, mientras que los símbolos de maná pirexiano tienen el color que les corresponde, incluso si se ven más graciosos -  aún sigue siendo un símbolo de maná verde, incluso aunque le falten ramas y hojas.

Recuerda: ignora el *marco* en el que una carta está impresa. Para encontrar el color, observa exclusivamente los símbolos de maná.

Ejemplo. ***Bident of Thassa** es una carta azul — incluso si es un artefacto y si está impreso en el marco correspondiente, observamos el coste de maná, vemos maná azul y declaramos que la carta es extremadamente azul. Bastante diferente de **Staff of the Mind Magus**, la cual es incolora.*

Ejemplo. *Tanto **Burning-Tree Emissary** como **Scarwood Goblins** son rojo y verde, incluso si sus marcos no tienen parecido alguno.*

Algunos objetos tienen un **indicador de color** impreso a la izquierda de la línea de texto. El objeto es de cada color denotado por aquel indicador; Bastante útil cuando un objeto no tiene coste de maná pero el diseñador de todas formas quería que fuese de un color específico sin tener que invadir toda la caja de texto con definiciones.

Ejemplo. ***Dryad Arbor** es verde.*

Recuerda que algunos efectos pueden cambiar el color de un objeto, anulando el color determinado al observar su coste de maná. Esto es similar a los efectos que cambian el poder de una criatura o el tipo de un permanente.

¡Solo Expertos! *Como las habilidades no tienen coste de maná, no tienen color; esto no es un problema, ya que todas las cartas que interactúan con habilidades toman en cuenta el color de su fuente.*

Coste de maná convertido

El **coste de maná convertido** de un objeto es un número igual a la cantidad total de maná en su coste de maná, sin importar el color.

Ejemplo. *El coste de maná convertido de **Essence Scatter** es dos; el coste de maná convertido de **Scourge of Valkas** es cinco.*

Si un objeto no tiene coste de maná, su coste de maná convertido es cero.

Ejemplo. ¿Recuerdas **Ancestral Vision** y **Mutavault**? Sus costes de maná convertido son cero. Profundizando, el coste de maná convertido de todas las tierras es cero, como también lo es para un token si es que el efecto que lo creó no especificaba otra cosa - generalmente no lo hace, pero lee completa la carta sólo por si acaso.

Como dijimos, a veces un objeto tiene uno o más símbolos **X** en su coste de maná; para poder determinar el coste de maná, cada **X** es tratada como el número elegido si es que el objeto está en la pila, o como cero en cualquier otra parte.

Ejemplo. Cuando **Mistcutter Hydra** es todavía un hechizo en la pila, si elegí pagarla con un maná verde y cinco manas incoloros, su coste de maná convertido va a ser seis. Sin embargo, una vez que la Hidra esté en el campo de batalla, su coste de maná convertido va a ser uno.

¿Y qué hay de nuestros viejos amigos, los símbolos de maná híbridos y pirexianos? Sencillo: el coste de maná convertido de un símbolo de maná híbrido es el mayor componente del símbolo, mientras que los símbolos de maná pirexianos cuentan como uno.

Ejemplo. El coste de maná convertido de **Flame Javelin** es seis (recuerda: el mayor componente - dos - de cada símbolo), el coste de maná convertido de **Burning-Tree Emissary** es dos, el coste de maná convertido de **Dismember** es tres.

A veces el texto de una carta puede incluir la oración "Como coste adicional para lanzar esta carta...". Recuerda que estos costes *no* son parte del coste de maná. Son, intuitivamente, **costes adicionales**.

Tipos de carta

Las cartas, fichas, permanentes y hechizos pueden tener tipos, supertipos y subtipos. Ya hemos visto la lista de tipos de cartas que existen; este capítulo dedicará una página a cada uno de ellos.

Cuando se cambia el tipo de carta de un objeto, el nuevo tipo reemplaza cualquier tipo existente. Los contadores, efectos y el daño marcado que afectaban a dicho objeto permanecen en el mismo, aún cuando estos sean irrelevantes para el nuevo tipo de carta en que se ha convertido.

Contenidos

1. Tierras
2. Criaturas
3. Instantáneos y Conjuros
4. Encantamientos
5. Artefactos
6. Planeswalkers

Ejemplo. Un **Opal Acrolith** animado entra en combate y recibe 2 daños. Si juego un efecto que le da +3/+3 hasta el final del turno, se convertirá en una 5/7. Si lo convierto en un encantamiento usando su última habilidad, será un encantamiento sin fuerza ni resistencia.

Si más tarde durante el mismo turno se vuelve a convertir en criatura, será una 5/7 con 2 daños marcados, ya que tanto el daño como el estímulo a su fuerza y resistencia permanecen silenciosamente en el objeto, incluso mientras no es una criatura.



El daño y cualquier efecto continuo terminarán durante el paso de limpieza, incluso si el Opal Acrolith no es una criatura en ese momento.

Igualmente, cuando uno o más de los subtipos de un objeto cambia, el nuevo subtipo reemplaza los subtipos del grupo apropiado, mientras que los subtipos de otro grupo permanecen inalterados (los distintos grupos son: criaturas, tierras, artefactos, encantamientos, planeswalkers o hechizos.)

Ejemplo. **Blood Moon** convierte todas las tierras no básicas en Montañas, lo que implica que removerá el subtipo Bosque de Dryad Arbor. Sin embargo, no actúa sobre sus tipos (por lo que sigue siendo una tierra criatura) ni sobre los subtipos de otros grupos (por lo que sigue siendo una Dríada).

Si el tipo de carta de un objeto es removido, los subtipos que corresponden al mismo también serán removidos durante todo el período en el que el tipo de carta esté removido. Remover el subtipo de un objeto no afecta sus tipos de carta en absoluto.

Ejemplo. Si una **Dryad Arbor** es encatada por una **Song of the Dryads**, todos los tipos (tierra y criatura) serán reemplazados por el nuevo tipo (tierra). Todos los subtipos que no sean relevantes para el nuevo tipo (Dríada) serán removidos mientras la **Dryad Arbor** continúe siendo una tierra no criatura. El resultado será una Tierra - Bosque sin fuerza ni resistencia.

Nota: Sólo las criaturas se ven afectadas por el “mareo de invocación”, la regla que impide a las criaturas atacar o usar habilidades que contengan  o  en su coste de activación a menos que la criatura haya estado bajo el control de su controlador desde el comienzo de su turno más reciente. Esto significa que si juego una **Dryad Arbor** e inmediatamente la encanto con una **Song of the Dryads**, voy a poder girarla ya que no es más una criatura; en cambio, si juego una **Mutavault** y la animo, no podre girarla para activar su habilidad de maná, ya que se ha convertido en una criatura.

Nota: Los efectos que cambian los tipos de un permanente siguen reglas especiales. Puedes leer más acerca de esos efectos en la página de [Efectos de cambio de tipo](#).

Si una instrucción le indica a un jugador que elija un subtipo, ese jugador debe elegir un, y sólo un, subtipo existente que sea apropiado para el tipo de carta.

Ejemplo. **Engineered Plague** te indica que elijas un tipo de criatura cuando entra al campo de batalla. Sólo será posible elegir un subtipo existente de criaturas, por ejemplo, *Goblin*. *Arcano* no será una opción legal, ya que se trató de un subtipo de hechizo, utilizado únicamente en instantáneos y conjuros. Tampoco será posible elegir una palabra cualquiera que no se encuentre en el listado de tipos de criaturas.

Si hay una **Nature's Revolt** en el campo de batalla, todos los Bosques se convierten en Criatura Tierra - Bosque. Aún así, no será posible elegir Bosque como el tipo pedido por una **Engineered Plague**, ya que Bosque es un tipo de tierras, por más que aparezca en una criatura.

Una carta que es al mismo tiempo una tierra y otro tipo de carta (por ejemplo, una tierra artefacto) sólo puede ser jugada como una tierra. No puede ser lanzada como un hechizo.

Tierras

Las tierras te proveen de uno de los recursos básicos del juego: maná. Sin maná, no podrás pagar ninguno de tus hechizos, por lo que contar con tierras en tu mazo es casi siempre necesario para poder jugar. Una vez que has jugado una tierra, se convierte en un permanente y permanece en el campo de batalla para que pueda ser usado una vez por turno.

Para obtener maná, **gira** tus tierras, lo que implica ponerlas de lado a 90 grados. Normalmente, girar una tierra agregará un maná a tu reserva de maná, salvo que la tierra especifique otra cosa. Una vez que la tierra ha sido girada, no puedes volver a usarla hasta que la **endereces**, lo que usualmente ocurre al principio de tu próximo turno.

Algunas tierras tienen el supertipo básica. Se las conoce como **tierras básicas**. Todas las demás son **tierras no básicas**.

Tierras básicas

Las tierras básicas siempre tendrán la palabra "básica" impresa en la línea de tipo de la carta. También tendrán uno y sólo uno de los tipos de tierras básicas: Llanura, Isla, Pantano, Montaña o Bosque (o ninguno, como en el caso de las **Wastes**).

Los tipos de tierras básicas tienen reglas especiales: automáticamente le dan a la carta en la que están impresas la habilidad de maná del color apropiado, pese a que dicha habilidad normalmente no está impresa en la carta.

- Las llanuras tienen la habilidad "☾: Agrega ✨."
- Las islas tienen la habilidad "☾: Agrega 🌊."
- Los pantanos tienen la habilidad "☾: Agrega 🐸."
- Las montañas tienen la habilidad "☾: Agrega 🏔️."
- Los bosques tienen la habilidad "☾: Agrega 🌲."

Al construir tu mazo, no existe un límite a la cantidad de tierras básicas que puedes incluir en el mismo.

Cambiar el tipo de una tierra por uno de los tipos de tierras básicas removerá todas las habilidades de dicha tierra, y le otorgará la habilidad de maná correspondiente con el nuevo tipo de tierra. Revisa la sección [efectos de cambio de tipo](#) para más información.

Tierras no básicas

Cualquier tierra que no tiene el supertipo básica impreso es una tierra no básica. Aún así, estas tierras pueden tener tipos de tierras básicas, pero esto no las hace básicas.

Ejemplo. *Hallowed Fountain* no posee el supertipo básica, por lo que es una tierra no básica: solo puedes tener cuatro de ellas en tu mazo construido, será afectada por **Blood Moon**, etc. Sin embargo, posee dos tipos de tierras básicas: es tanto una Llanura como una Isla. Por esto, puedes girarla para generar tanto ☼ como 🌑, puedes buscarla con una **Polluted Delta** o **Windswept Heath**, y será tenida en cuenta por **Armored Ascension** y **Flow of Ideas**.

Las tierras no básicas no generan maná a menos que lo diga en su recuadro de texto, o que tengan alguno de los tipos de tierras básicas. Pueden tener también otras habilidades además de esas [habilidades de maná](#).

Jugar tierras

Jugar una tierra es una [acción especial](#), por lo que no se puede responder a ello. Existen ciertas restricciones para poder jugar una tierra:

- Normalmente, solo puedes jugar una tierra por turno. Sin embargo, un efecto continuo puede aumentar este número. Si una habilidad te permite jugar más de una tierra por turno, compara el total de tierras que tienes permitido jugar con el total de tierras jugadas para saber si ya has completado tu cupo de tierras de ese turno.
- Solo puedes jugar una tierra durante una de las fases principales de tu propio turno, mientras la pila se encuentra vacía. Si por alguna razón puedes jugar tierras en un momento diferente,^[1] podrás hacerlo durante otras fases de tu turno o mientras la pila no se encuentra vacía, pero nunca **JAMÁS** podrás jugar una durante el turno de otro jugador.

Si un objeto es a la vez una tierra y otro tipo de carta, solo podrá ser jugado como una tierra. No puede ser lanzado como un hechizo. Las tierras nunca pueden ser lanzadas. Si un hechizo o habilidad te permite *lanzar* una carta, no puedes *jugar* una tierra usando esa habilidad.

Ejemplo. *Nightveil Specter* y ***Daxos of Meletis*** parecieran tener la misma habilidad, pero, si miras atentamente, notarás que el Specter nos permite jugar la carta exiliada (lo que implica que podemos jugarla si es una tierra o lanzarla si es otro tipo de carta), mientras que Daxos nos indica que podemos lanzar la carta exiliada, lo que significa que solo podemos usarlo para robar hechizos, pero no tierras.

Hechizos y habilidades que te permiten "poner una tierra en el campo de batalla" no impactan en el número total de tierras que se pueden jugar en cada turno, y no se encuentran limitadas por las restricciones para poder jugar una tierra.

1. ↑ Por ejemplo por controlar a **Teferi, Mage of Zhalfir** y jugar la citada **Dryad Arbor**, o gracias a un **Djinn of Wishes**

Criaturas

Si vas a una batalla, necesitas contar con un ejercito, ¿verdad? Las criaturas son los permanentes que lucharán por vos y defenderán tu vida.

Contents

- [1 Invocando criaturas](#)
- [2 Fuerza y resistencia](#)
- [3 Tipos de criaturas](#)
- [4 Dañando criaturas](#)

Invocando criaturas

Puedes lanzar una carta de criatura durante una de tus fases principales, cuando la pila este vacía, salvo que esta tenga **destello**. Puedes lanzar una criatura con destello en cualquier momento en que tengas prioridad.

Solían escribirlo así en las criaturas.

Cuando una criatura entra al campo de batalla, tiene lo que comunmente se conoce como **mareo de invocación**. Una criatura con mareo de invocación no puede atacar, y sus habilidades que incluyan girarla (🌀) como parte de su costo no pueden ser activadas. Una criatura se recupera de su mareo si la has controlado desde el inicio de tu último turno.

Algunas criaturas tienen **prisa**, lo que significa que no son afectadas por el mareo de invocación. Las criaturas con prisa pueden atacar y usar sus habilidades activadas sin importar desde cuando las controlas.

Fuerza y resistencia

Las criaturas son el único tipo de permanentes que poseen una fuerza y resistencia. La **fuerza** representa la cantidad de daño que la criatura hará en combate; la **resistencia** representa la cantidad de daño necesario para destruirla. Efectos que modifican la fuerza y resistencia de una criatura son muy comunes en **Magic**, y hay ciertas [reglas especiales](#) que aplican a ellos.

Tipos de criaturas

Las criaturas también tienen subtipos, siendo el primero su clase y el segundo su raza. Siempre verás la palabra "criatura" en la línea de tipo, seguida por un guión largo, y luego los subtipos de la criatura. Por ejemplo: Criatura — Soldado Trasgo. Estos subtipos son llamados también "tipos de criaturas". Una criatura puede tener más de un tipo de criatura.

Dañando criaturas

Las criaturas son el único tipo de permanente que puede atacar y bloquear durante la fase de combate. También son uno de los únicos dos tipos de permanentes que puede recibir daño, siendo el otro los [Planeswalkers](#).

Cuando una criatura recibe daño, ya sea en combate o por efecto de un hechizo o habilidad, se dice que ese daño que **marcado** en dicha criatura. Ese daño seguirá marcado en la criatura hasta el próximo paso de limpieza, hasta que deje el campo de batalla o hasta que se [regenera](#).

En cuanto el daño total marcado en una criatura sea mayor o igual que su resistencia, la misma ha recibido **daño letal**. Una criatura que recibió daño letal es destruida como una [acción basada en estado](#), salvo que sea regenerada o que sea indestructible.

Instantáneos y Conjuros

Los instantáneos y los conjuros son hechizos de un solo uso, y son los únicos tipos de cartas que van al cementerio luego de resolver. Nunca pueden ser puestos en el campo de batalla.

Contents

- 1 Habilidades de hechizos
- 2 Cartas partidas
- 3 Instantáneos
 - 3.1 Interrupciones y fuentes de maná
- 4 Conjuros

Habilidades de hechizos

Las habilidades de hechizos son el tipo de habilidad más simple del juego. Son sencillamente las instrucciones que deben seguirse al resolver un instantáneo o conjuro. La mayoría de los instantáneos y conjuros sólo tienen habilidades de hechizos, aunque también pueden tener habilidades **estáticas**, **disparadas** y **activadas**.

Ejemplo. Algunos instantáneos y conjuros, como **Lightning Storm** o **Clear**, tienen habilidades activadas. Otros, como **Dash Hopes** o **Mind's Desire**, tienen habilidades disparadas. Algunos, como **Counterflux** o **Kaervek's Torch**, tienen habilidades estáticas.

Los instantáneos y conjuros no pueden tener **habilidades de maná**.

Ejemplo. Los instantáneos y conjuros que agregan maná a la reserva de maná de un jugador lo hacen mediante habilidades de hechizos. **Dark Ritual** y **Deconstruct** son ejemplos de esto.

Cartas partidas

Algunos instantáneos y conjuros son **cartas partidas**, lo que significa que tienen dos cartas distintas impresas en una sola. Excepto en la pila, las características de una carta partida son las de ambas mitades combinadas. Esto es un cambio respecto a las reglas anteriores. Al lanzar una carta partida, el jugador debe elegir qué mitad está lanzando.

Ejemplo. Un jugador puede elegir lanzar tanto **Fire** como **Ice**.

Todas las cartas partidas de *Dragon's Maze -Laberinto del Dragón-* (como **Turn // Burn**) tienen la habilidad de fusionar, lo que le permite a su dueño lanzar ambas mitades de la carta como un único hechizo, pero sólo si lo está lanzando desde su mano.

Instantáneos

Los instantáneos son hechizos únicos en su habilidad de ser lanzados en cualquier momento en que el jugador tiene prioridad. Los demás hechizos sólo pueden ser lanzados durante una de las fases principales del jugador, cuando la pila esté vacía. Por esto, los instantáneos suelen ser hechizos reaccionarios, por ejemplo aquellos que pueden contrarrestar o redireccionar hechizos que se encuentran en la pila; o trucos de combate, pensados para ser lanzados durante la [fase de combate](#).

Interrupciones y fuentes de maná

Las interrupciones y fuentes de maná son antiguos tipos de cartas, hoy obsoletos. Todas las cartas que eran interrupciones o fuentes de maná son ahora instantáneos.

Ejemplo. *Mira las imágenes del ejemplo para ver cartas con estos tipos ahora obsoletos.*

Conjuros

Los conjuros son hechizos que normalmente sólo pueden ser lanzados durante una de tus fases principales, cuando la pila esta vacía. Debido a esta limitación temporal, muchos conjuros poseen habilidades que suelen considerarse demasiado poderosas para ser incluidas en un instantáneo equivalente. Muchos efectos como destruir tierras, buscar tu biblioteca por una carta o hacer que un jugador descarte una carta suelen estar limitados a conjuros.

Algunas habilidades dicen que pueden ser activadas "sólo cuando pudieras lanzar un conjuro". Es totalmente irrelevante el hecho de que tengas o no un conjuro que puedas lanzar, o que tengas permitido lanzar un conjuro. Es únicamente un atajo que significa "Activa esta habilidad sólo durante tu fase principal, cuando la pila esté vacía".

Ejemplo. *La habilidad del **Whip of Erebos** sólo puede activarse cuando pudieras lanzar un conjuro. Si lanzas **Quickén** durante el paso final de tu oponente, podrás lanzar un conjuro en ese momento, pero esto no implica que puedas activar el látigo.*

Encantamientos

Los encantamientos son hechizos que afectan el campo de batalla o una parte del mismo. Los hechizos de encantamiento solo se pueden lanzar en la fase principal, cuando la pila está vacía y entran en el campo de batalla mientras se resuelven.

Los encantamientos pueden tener subtipos. Uno de estos subtipos, Aura, tiene un significado de regla específico y debe discutirse en detalle.

Auras

Las **Auras** son usualmente encantamientos que fortalecen una de mis criaturas, o debilitan a una de las criaturas de mi oponente. En general, un Aura debe estar siempre anexada a otro objeto, el cual está referido como **el <tipo> encantado** por las habilidades del aura. Todas las auras tienen una habilidad de **encantar** que describe a qué tipo de objeto esa aura puede estar anexada.

Ejemplo. En cuanto lanzo un **Dragon Mantle**, bajo objetivo a una criatura, y el aura entrará al campo de batalla anexada a esa criatura. Luego, cada vez que su habilidad resuelva, verificará a qué criatura está anexada y le otorgará +1 de fuerza.

Las Auras tienen la peculiaridad de ser el único hechizo de permanente que requiere de un objetivo. El objetivo es definido por su palabra clave *encantar*. Esto significa que el hechizo de aura es el único hechizo de permanente que puede **fallar**.

Ejemplo. En cuanto lanzo un **Divine Favor**, necesito especificar un objetivo. Si el objetivo es removido en respuesta a mi hechizo de encantamiento, *Divine Favor* no resolverá y será removido de la pila. No entrará al campo de batalla, será puesto en el cementerio, y no ganaré las vidas.

Si en algún momento un aura está anexada a algo que no concuerde con su habilidad de encantar, o no está anexada a nada, es puesta en el cementerio de su propietario como una **acción basada en estado**.

Ejemplo. Si **Mutavault** es una criatura, puede ser objetivo de un hechizo de aura que encante criaturas, como **Flight**. Cuando la *Mutavault* deje de ser una criatura al final del turno, la restricción del aura sobre "encantar criatura" no seguirá cumpliéndose, por lo que el aura será puesta en el cementerio.

Un aura puede ser controlada por un jugador diferente al controlador del permanente al que este aura esté encantando.

Ejemplo. Si una criatura encantada con un **Ordeal of Purphoros** tiene dos contadores +1/+1 sobre ella y es robada con un **Portent of Betrayal**, y ataca, el Ordeal añadirá un tercer contador y se sacrificará. Sin embargo, la habilidad disparada será controlada por el controlador de la ordalía, y no por el controlador de la criatura encantada.

Hic sunt dracones!

Lo que sigue trata un tema que es muy complicado y que definitivamente no es requisito para un candidato a juez. Si estás estudiando para tu examen, te sugerimos que saltes hacia la página siguiente. Si ya estás certificado y quieres expandir tus conocimientos, procede bajo tu propio riesgo.



Si un aura está entrando al campo de batalla sin ser lanzada (y no fue puesta en el campo de batalla por un efecto que especifique a qué estará anexada), entonces su controlador elegirá un permanente que cumpla la restricción de la habilidad de encantar, y el aura entrará al campo de batalla anexada a eso. Noten que esto permite que las auras estén anexadas a permanentes que no podrían haber sido objetivo, pero no a permanentes que no podrían estar encantados por ese objeto.

Ejemplo. Mi **Control Magic** está entrando al campo de batalla sin haber sido lanzado, por cortesía de un **Academy Rector**. Yo puedo elegir que entre anexado a un **Geist of Saint Traft**, ya que no lo estoy haciendo objetivo. Sin embargo, no puedo anexárselo al **Progenitus** de mi oponente, ya que la protección no significa solamente que no pueda ser objetivo, sino que especifica que tampoco puede estar encantado.

Si un aura está intentando entrar al campo de batalla de esta manera, pero su controlador no es capaz de elegir un objeto para encantar, o se supone que entre al campo de batalla anexada a algo que no puede encantar, se queda en la zona en la que está actualmente y no se mueve en absoluto.

Ejemplo. Tengo una criatura en el campo de batalla y varias auras en mi cementerio, incluyendo un **Daybreak Coronet**. Si lanzo **Retether**, todas las auras intentarán moverse del cementerio al campo de batalla al mismo tiempo, y necesito elegir un objeto legal para encantar cada una de ellas. Como en ese momento mi criatura no está encantada por nada, no es legal que el Daybreak Coronet sea anexada a ella, por lo que el Daybreak Coronet se queda en el cementerio, y no se mueve.

Ejemplo. Puedo lanzar un **Aura Finesse** haciendo objetivo a un **Nylea's Presence** y un **Nylea's Disciple**. Sin embargo, dado que Nylea's Presence no puede estar anexada a una criatura, Aura Finesse fallará al intentar moverla.

Artefactos

Los artefactos son un tipo de permanente. No tienen características específicas a su tipo de carta. La mayoría no tiene maná de color en su coste de maná, y por ende son permanentes incoloros. Sin embargo, no hay una relación estricta entre ser artefacto y ser incoloro: los artefactos pueden tener color, y otros tipos de permanentes pueden ser incoloros.

Ejemplo. ***Executioner's Capsule**, aunque es negra, tiene la palabra "Artefacto" en su línea de tipo. Es un artefacto.*

***Ulamog's Crusher**, aunque es incoloro, no tiene la palabra "Artefacto" en su línea de tipo. No es un artefacto.*

Un jugador puede lanzar un artefacto durante su fase principal cuando la pila está vacía y tiene prioridad. Cuando el hechizo de artefacto resuelve, su controlador lo pone en el campo de batalla bajo su control.

Los artefactos pueden tener uno o más subtipos. Están listados como una sola palabra luego de un guión (ejemplo, "Artefacto - Equipo").

Equipo

Equipo es un tipo de artefacto que se merece un examen a fondo. Se identifican por el subtipo "Equipo". Pueden estar anexados a una criatura; un equipo anexado de esta forma está "equipado" a la criatura, y la criatura es la "criatura equipada."

Un equipo no puede ser legalmente anexado a un objeto que no sea una criatura. Cuando un equipo entra al campo de batalla, no se equipa inmediatamente a una criatura a menos que un efecto diga específicamente lo contrario.

El método normal de equipar una criatura es mediante la habilidad de palabra clave *equipar*. Activar una habilidad de equipar anexa el equipo a la criatura objetivo que controles. El controlador de la criatura y del equipo debe ser el mismo para activar la habilidad de equipar; de forma similar, el controlador debe ser el mismo cuando la habilidad de equipar resuelva (de otro modo el Equipo no se moverá). Otras habilidades pueden también anexar un Equipo a una criatura.

Ejemplo. *Activo la habilidad de equipar de mi **Bonesplitter**, haciendo objetivo a mi **Bear Cub**. En respuesta, mi oponente lanza **Act of Aggression**, haciendo objetivo al Bear Cub. Mi oponente gana el control del Bear Cub. Cuando la habilidad de equipar resuelve, el oso ya no es un objetivo legal, por lo que la habilidad no se resuelve y se elimina de la pila. Bonesplitter se queda donde estaba.*

Una vez que un Equipo esté anexado a una criatura, el controlador de cada uno no tiene por qué ser el mismo. Ganar el control de un Equipo no te da el control de la criatura equipada, y ganar el control de una criatura equipada no te da el control sobre un Equipo anexado.

Ejemplo. Controlo un **Bear Cub** equipado con un **Cranial Plating**. Mi oponente lanza **Zealous Conscripts**, y resuelve. Si hace objetivo al Bear Cub con la habilidad disparada de la criatura, ganará el control del oso, pero no del Cranial Plating. Aunque mi oponente controla al Bear Cub, Yo puedo activar cualquiera de las habilidades activadas de Cranial Plating para equipar a una de mis propias criaturas (aunque restricciones sobre cuando jugar siguen aplicándose - no puedo activar la habilidad de equipar en el turno de mi oponente).

De igual modo, si mi oponente hace objetivo al Cranial Plating con la habilidad disparada de su criatura, ganará el control del equipo, pero quien controla al oso sigo siendo yo. Mi oponente puede activar cualquiera de las habilidades activadas de Cranial Plating para anexarlo a una criatura objetivo que controle.

Si un Equipo está equipando a un permanente ilegal o inexistente, se desanexa como una acción basada en estado. El Equipo permanece en el campo de batalla. La causa más común de esto es que la criatura equipada deje el campo de batalla, pero la protección o efectos de cambio de tipo pueden hacer que un permanente sea incapaz de ser o estar equipado.

Ejemplo. Animo mi **Inkmoth Nexus** y lo equipo con un **Cranial Plating**. Ataco con esto, y paso el turno. Durante el paso de limpieza, el efecto de cambio de tipo de Inkmoth Nexus termina, y Cranial Plating "se cae"..

Ejemplo. Mi **Bear Cub** está equipado con un **Bonesplitter**. Lo hago objetivo con un **Apostle's Blessing** y elijo darle protección contra artefactos hasta el final del turno. El Equipo se cae como acción basada en estado.

Si un Equipo se convierte en una criatura (por ejemplo, gracias a **March of the Machines** o a **Tezzeret, Agent of Bolas**), no puede equipar nada -incluyéndose a si mismo- e inmediatamente se cae.

Planeswalkers

El tipo de carta Planeswalker fue introducido al juego con el set **Lorwyn**, junto con algunos cambios de reglas sobre el daño hecho con hechizos y el daño hecho durante la fase de combate. Este tipo de carta viene con un **efectos de reemplazo** implícito. Es importante recordar que estos son efectos de reemplazo normales, e **interactúan** normalmente con otros efectos de este tipo.

Los hechizos de Planeswalker pueden ser lanzados en cualquier momento en el que un jugador pudiese lanzar un conjuro. Si resuelven, entran al campo de batalla con el número de contadores de lealtad indicados en la esquina inferior derecha de la carta (este es el primer efecto de reemplazo implícito).

Lealtad es una característica que sólo los Planeswalker poseen. Un planeswalker en el campo de batalla tiene lealtad igual al número de contadores de lealtad en él; una carta de planeswalker en cualquier otra zona tiene una lealtad igual al valor impreso en la esquina de la carta. La lealtad de los planeswalker puede cambiar de varias formas: activando las habilidades de los planeswalker, haciéndoles daño, o manipulando los contadores.

Contents

- [1 Habilidades de lealtad](#)
- [2 Combatiendo planeswalkers](#)
- [3 Guerra de contadores](#)
- [4 Emblemas](#)

Habilidades de lealtad

La forma "natural" de modificar los contadores de lealtad en un planeswalker es mediante activar sus *habilidades de lealtad*. Cada planeswalker tiene un cierto número de estas habilidades, las cuales son habilidades activadas con símbolos de lealtad en sus costes.

Las habilidades de lealtad siguen reglas especiales: un jugador puede activar una habilidad de lealtad de un permanente que controle sólo en cualquier momento en el que ese jugador pudiera lanzar un conjuro, pero solamente si ninguna de las habilidades de lealtad de ese permanente habían sido activadas ese turno.

El coste para activar la habilidad de lealtad de un permanente es poner o quitar un cierto número de contadores de lealtad de ese permanente, como se muestra en el símbolo de lealtad del coste de la habilidad.

Ejemplo. Si lanzo a **Jace, the Mind Sculptor**, este entrará al campo de batalla con 3 contadores de lealtad. Dado que yo recibo prioridad luego que un hechizo resuelve, puedo activar inmediatamente una de las tres primeras habilidades, pagando el coste de añadir o quitar la cantidad de contadores de lealtad indicados cerca de la habilidad.

Esto significa que si activo la primera habilidad, la lealtad de Jace se volverá 5; si decido utilizar la tercer habilidad, la lealtad de Jace se volverá 2.

Combatiendo planeswalkers

Otra forma de modificar los contadores de lealtad de un planeswalker es mediante daño. El daño hecho a un planeswalker se traduce en remover esa misma cantidad de contadores de lealtad de este. Igual que los jugadores, los planeswalkers pueden ser golpeados por criaturas o quemados por rayos.

Los planeswalkers pueden ser atacados. Cuando un jugador tiene que declarar criaturas atacantes, y el jugador defensor controla al menos un planeswalker, el jugador atacante tiene que declarar si cada criatura está atacando al oponente o a uno de los planeswalkers que controla ese oponente.

Si una criatura que está atacando a un planeswalker no es bloqueada, hará daño de combate a ese planeswalker durante el [paso de daño de combate](#), lo cual, como dijimos, resultará en que esa misma cantidad de contadores de lealtad sean removidos del planeswalker.

Ejemplo. Si yo ataco a **Chandra, Pyromaster**, la cual tiene 4 contadores de lealtad sobre ella, con una **Asb Zealot** y mi oponente no bloquea, Chandra tendrá 2 contadores de lealtad luego de que el daño se haya hecho.

Los Planeswalkers también pueden recibir daño que no sea de combate. Los jugadores pueden hacer objetivo a un planeswalker directamente con hechizos que infligen daño a un planeswalker o cualquier objetivo.

Ejemplo. Si yo lanzo un **Lightning Bolt** haciendo objetivo a la **Liliana Vess** que controla mi oponente; la cuál tiene 5 contadores de lealtad. En cuanto el Relámpago resuelve el daño hecho por el mismo causara que 3 contadores de lealtad sean removidos de **Liliana Vess**.

Guerra de contadores

El último modo de interactuar con la lealtad de un planeswalker es el de utilizar un efecto que manipule contadores. Por ejemplo, *proliferar* añadirá un contador de lealtad, y la habilidad de la **Vampire Hexmage** reducirá la lealtad de un planeswalker a 0.

Si la lealtad de un planeswalker es 0, es puesto en el cementerio de su propietario como una [acción basada en estado](#).

Ejemplo. Si yo controlo una **Vampire Hexmage** y mi oponente controla un **Nicol Bolas, Planeswalker**, yo puedo activar la habilidad de la Maga vampira para remover todos los contadores de lealtad de Nicol Bolas, planeswalker, básicamente matándolo.

Lo último que hay que saber sobre los planeswalker es que tienen subtipos y que son siempre legendarios, por lo que siguen la [regla de leyendas](#). Los subtipos de los planeswalker siempre son una sola palabra y están listados luego de un guión: "Planeswalker — Jace". Los subtipos de los planeswalker no tienen impacto alguno, pero existen otras cartas que buscan un subtipo específico de planeswalker. .

Ejemplo. Yo controlo un **Jace, Architect of Thought**, y activo su segunda habilidad, sin reducir la lealtad de Jace a 0. Luego que la habilidad resuelve, lanzo un **Jace, Memory Adept**. Pese a que ambos permanentes son representaciones del mismo personaje, tienen distintos nombres, por lo que no se aplica la regla de leyendas.

Por otro lado, si lanzo otro Jace, Architect of Thought, controlaré dos planeswalker con el mismo nombre, por lo que tendré que elegir a uno de ellos y poner el otro en mi cementerio. Si retengo el más nuevo, podré activar una de sus habilidades de lealtad este turno, ya que es un permanente distinto al que utilicé anteriormente.

Jace's Sentinel recibe una bonificación si controlo un "planeswalker Jace". Esto significa que debo controlar un planeswalker con el subtipo Jace.

Emblemas

Algunos planeswalker tienen habilidades que generan un efecto persistente en el juego. La forma en la que lo hacen es creando un *emblema* en la **zona de mando**. Incluso aunque podamos pensar en los emblemas como "hechizos de encantamiento lanzados por mi planeswalker", los emblemas no son cartas, y por sobre todo *no* son permanentes. No pueden ser destruidos y no se puede interactuar con ellos, y no tienen ninguna característica, excepto por las habilidades definidas mediante el efecto que los haya creado.

Reglas de Oro

Como cualquier juego, Magic tiene sus propias reglas, pero algunas son mas importantes que otras. Estas reglas forman las bases de las reglas de Magic y es muy importante apropiárselas.

Contents

- 1 Las cartas les ganan a las reglas
- 2 Las prohibiciones le ganan a los permisos
- 3 Lo imposible es ignorado
- 4 Primero el jugador Activo, luego el no-Activo

Las cartas les ganan a las reglas

Cuando el texto de una carta directamente contradice las reglas, la carta predomina. La carta sobrescribe solo la regla que se aplica sobre esa situación específica. La única excepción es que un jugador puede conceder el juego en cualquier momento.

Ejemplo. La **Esfinge de la Isla Jwar** tiene una habilidad que establece que podés ver la carta superior de tu biblioteca, aún si las reglas establecen que la biblioteca es una zona secreta donde todas las cartas deben ser mantenidas boca abajo y nadie puede verlas..

Ejemplo. Luego de que el oponente lanza un **Confiscar Pensamientos**, un jugador se da cuenta que al dejar que ese hechizo se resuelva el tendrá que revelar información importante que el oponente puede utilizar en los juegos que siguen. Si el juego actual está a punto de ser perdido, él puede conceder el juego y detener la resolución del hechizo.

Las prohibiciones le ganan a los permisos

Cuando una regla o efecto dice que algo puede suceder y otro efecto dice que no, el efecto de prohibición prevalece.

Ejemplo. Si **Exploración** está en el campo de batalla bajo tu contro, y tu oponente lanza **Turf Wound** haciéndote objetivo, no puedes jugar tierras.

Agregar habilidades a objetos y remover habilidad de objetos no entra en esta regla. Para esta categoría de efectos, el último efecto en resolver se establece sobre el otro.

Ejemplo. Si una criatura es hecha objetivo por **Jump** y **Jump** resuelve, y luego es hecha objetivo por la habilidad de **Adarkar Windform** y resuelve, la criatura no tiene vuelo.

*Pero si la habilidad de **Adarkar Windform** resuelve y luego resuelve **Jump**, la criatura tiene vuelo.*

Lo imposible es ignorado

Si una instrucción requiere que un jugador tome una acción imposible, esta instrucción es ignorada. A veces, la carta especificará consecuencias para esto; si no lo hace, simplemente no hay efecto.

Ejemplo. **Smallpox** hace que los jugadores sacrifiquen una tierra, una criatura y que descarten una carta. Si un jugador no contra una criatura, esa instrucción es imposible para él, por lo que será ignorada: El jugador simplemente sacrificará una tierra y descartará una carta. Ya que no hay consecuencias específicas escritas en la carta por no sacrificar una criatura, nada sucederá si el jugador no controla una.

*En cambio, si un **Lord of the Pit** me indica sacrificar otra criatura, pero no controlo una, esa parte del efecto es ignorada, pero una consecuencia está especificada: el Demonio me hace 7 puntos de daño.*

Primero el jugador Activo, luego el no-Activo

A veces, múltiples jugadores deben hacer una elección o tomar una acción al mismo tiempo. En este caso el jugador activo (el jugador del cual es el turno) hace sus elecciones o lleva a cabo su acción, luego el otro jugador hará lo mismo. [1] Entonces las acciones suceden al mismo tiempo. Esta regla es usualmente referida como la regla de "Jugador Activo, Jugador No-Activo", o JAJNA para abreviar (APNAP en inglés).

Si un efecto hace que cada jugador elija una carta en una zona secreta, como su mano o su biblioteca, esas cartas permanecen boca abajo al ser elegidas. Pero si la elección involucra objetos en una zona pública, el jugador no-activo hará su elección luego de ver qué eligió el jugador activo.

Ejemplo. La primera habilidad de **Liliana of the Veil** fuerza a cada jugador a descartar una carta. Ya que descartar una carta involucra elegir una carta de la mano (una zona secreta), el jugador activo elegirá una carta primero y la separará boca abajo de una manera que sea claramente identificable. Luego el jugador no-activo hará lo mismo. Luego ambos jugadores pondrán las cartas elegidas en su cementerio simultáneamente.

Pero si una elección involucra objetos en una zona pública, el jugador no-activo hará su elección después de ver lo que eligió el jugador activo.

Ejemplo. **Barter in Blood** obliga a ambos jugadores a sacrificar dos criaturas. Si ambos jugadores controlan criaturas, el jugador activo elegirá las criaturas a sacrificar primero, luego el jugador no-activo (conociendo la elección hecha por el otro jugador) elegirá las suyas. Cuando todos los jugadores hayan hecho sus elecciones, las criaturas elegidas serán sacrificadas simultáneamente.

Estructura del juego

Esta sección trabaja sobre lo aprendido en [la anterior](#), describiendo los aspectos principales de **Magic**: lanzar hechizos y atacar con criaturas. Luego de leer esta sección, seguramente podrás jugar sin problemas un juego de *Portal*, una versión reducida de **Magic** pensada para introducir a nuevos jugadores en Dominaria usando poco más que conjuros y criaturas vainilla (que no poseen habilidades), lo que obviamente significaba un juego aburrido. [\[1\]](#)

Contenidos

1. [Zonas del juego](#)
2. [Fases y pasos](#)
3. [En la pila](#)

La vida solía ser más sencilla.

Empezaremos con una descripción de las [zonas de juego](#), las distintas áreas con nombres evocativos en las que ubicamos nuestras cartas. Luego hablaremos de cómo un turno se estructura en [fases y pasos](#), y qué podemos y no podemos hacer en cada uno de ellos; esto incluye una disección de la [fase de combate](#), quizás la más relevante estratégicamente hablando en el juego moderno. [\[2\]](#)

1. ↑ Por lo que no sorprende que lo hayan discontinuado [¿En qué estaban pensando?](#)
2. ↑ Quizás hayas escuchado hablar del [power creep](#) (aumento de poder) de las cartas que Wizards generó para lograr este resultado. No los escuches. Habitualmente son sólo jugadores de la vieja escuela llorando por los tiempos en que se consideraba no sólo aceptable, sino *cool*, poder [impedir que tu oponente juegue](#), y pasan horas escribiendo y lamentándose por [la muerte de control](#). En fin, ya estoy divagando.

Zonas del juego

Las zonas son áreas virtuales en las que están todos los objetos en cualquier juego de **Magic**. Los objetos pueden cambiar de zonas por efecto de las reglas del juego, sus propias reglas, hechizos, habilidades o costos. Las zonas son, sin ningún orden en particular: biblioteca, mano, pila, campo de batalla, cementerio, exilio y la zona de comando (los jugadores más antiguos pueden conocer la zona de ante o apuesta, pero hoy día ha quedado virtualmente obsoleta). Las zonas pueden ser accesibles sólo para algunos o ningún jugador (como la biblioteca y la mano, llamadas zonas ocultas), o ser accesibles para todos los jugadores (todas las zonas menos la biblioteca y la mano, llamadas zonas públicas).

Existen bibliotecas, cementerios y manos separados para cada jugador; mientras que el resto de las zonas son compartidas. El orden de los objetos que se encuentran en la biblioteca, el cementerio o la pila no puede ser alterado, a menos que algo nos indique lo contrario. Las cartas que están fuera del juego no tienen zona, así como el sidebar tampoco es una zona (las cartas del sidebar son consideradas fuera del juego).

Contents

- [1 Biblioteca](#)
 - [1.1 Robar](#)
 - [1.2 Barajar](#)
- [2 Mano](#)
 - [2.1 Descartar](#)
- [3 Campo de batalla](#)
 - [3.1 Destruir](#)
 - [3.2 Sacrificar](#)
 - [3.3 Morir](#)
- [4 Cementerio](#)
- [5 Pila](#)
 - [5.1 La pila y los panqueques](#)
- [6 Exilio](#)
 - [6.1 Exiliar boca abajo](#)
- [7 Mando](#)

Biblioteca

Al principio de un juego de **Magic**, se baraja tu mazo (normalmente por uno mismo, pero a veces también por tu oponente) y este se convierte en tu biblioteca. En este momento se determina el orden en que van a jugar y se realizan los mulligans. La biblioteca es oculta a todos los jugadores y el orden de las cartas es inalterable salvo que un efecto diga lo contrario. La cantidad de cartas en una biblioteca es información accesible a todos los jugadores.

Robar

Robar una carta significa poner la primera carta de la biblioteca en tu mano. Normalmente esto se hace al principio de tu [paso de robar](#), o cuando un hechizo o habilidad te indica que lo hagas ([Divination](#) y [Howling](#)

Mine son ejemplos de este tipo de habilidades). *Robar* es una acción específica, por ende mover cartas del tope de la biblioteca a la mano *no* es robar.

Ejemplo. Tanto la segunda habilidad de **Jace, Architect of Thought** como la primera habilidad de **Jace, Memory Adept** implican mover cartas de la biblioteca a la mano. Sin embargo, únicamente el segundo utiliza específicamente el término "robar", por lo que es el único que hará que se dispare la habilidad de una **Horizon Chimera**.

Barajar

Barajar es aleatorizar una zona o una pila de cartas (casi siempre la biblioteca), de tal forma que los jugadores no puedan conocer el orden de las cartas. Los hechizos y habilidades pueden indicar que lo hagas (por ejemplo **Diabolic Tutor**). También ocurre al principio de cada juego.

Mano

La mano es una zona única para cada jugador, a la que van las cartas robadas o que son puestas ahí por algún efecto. Cualquier jugador puede conocer la cantidad de cartas en la mano de otro, pero sólo puede ver las cartas en su propia mano, salvo que un hechizo o habilidad indique lo contrario, por ejemplo **Duress**. Los jugadores pueden cambiar el orden de las cartas en sus manos.

Descartar

Descartar es una acción de palabra clave. Descartar significa mover una carta de la mano de un jugador a su cementerio. Esto suele hacerlo el jugador cuya carta se está descartando, pero algunos efectos pueden indicar otra cosa (**Hymn to Tourach** y **Duress** cambian quien elige la carta a descartar).

Campo de batalla

Generalmente, el espacio que hay entre ambos jugadores es el campo de batalla. Las cartas que están en el campo de batalla son permanentes; los permanentes sólo pueden existir en el campo de batalla. Los permanentes controlados por un jugador se suelen colocar cerca de dicho jugador.

Nota: *El campo de batalla se solía llamar "la zona de juego", hasta la salida de **Magic 2010**. Si bien nunca se usó esta designación en las propias cartas, los permanentes "entraban en juego" y "dejaban el juego", lo que generaba confusión ya que también los hechizos eran "jugados" en lugar de ser "lanzados". Para evitar la ambigüedad contenida en el término esta zona fue eliminada, y una gran cantidad de cartas modificadas.*

Destruir

Destruir es una acción de palabra clave. Ocurre cuando un hechizo o habilidad específicamente usa la palabra "destruye", o cuando una **acción basada en estado** mata a una criatura que tiene daño letal, y significa mover el permanente destruido al cementerio. Si cualquier objeto va al cementerio por cualquier otra causa, no ha sido destruido. . Una criatura que ha sido destruida puede ser salvada al regenerarla, pero no las que van al cementerio por otras causas.

Ejemplo. Tanto **Doom Blade** como **Planar Cleansing** usan la palabra "destruye", por lo que puedo usar una **Mending Touch** para salvar a la criatura. En cambio, si una criatura muere como consecuencia de que un **Bile Blight** hace que tenga resistencia igual a 0 o como consecuencia de la "regla de leyendas", **Mending Touch** no puede salvarla.

Sacrificar

Sacrificar es una acción de palabra clave. Al sacrificar un permanente, su controlador lo mueve del campo de batalla al cementerio. Sólo el controlador de un permanente puede sacrificarlo. Ejemplos de esto son las cartas **Blood Bairn** y **Far // Away**.

Ejemplo. Mi oponente copia su **Sundering Titan** con un **Kiki-jiki, Mirror Breaker** y me ataca con el token creado, pero yo tomo control del mismo gracias a mis **Vedalken Shackles**. Al final del turno, la habilidad disparada retrasada creada por el efecto del **Kiki-jik** le indica a mi oponente que sacrifique el token, pero como en ese momento no es su controlador, le resulta imposible hacerlo. El token permanece en el campo de batalla.

Morir

Un permanente *muere* cuando es puesto en el cementerio desde el campo de batalla. Este verbo se usa únicamente en criaturas, y se dice que la misma muere sin importar de la causa por la que haya ido al cementerio.

Ejemplo. **Kokusbo, the Evening Star** tiene una habilidad que se dispara cuando este muere. La misma se disparará si **Kokusbo** muere en combate, es destruido por un **Terminate**, su resistencia es reducida a cero por un **Dismember**, es sacrificado por la segunda habilidad de **Liliana of the Veil** o es puesto en el cementerio por aplicación de la "regla de leyendas".

Cementerio

El cementerio es la zona a la que se mueven todos los objetos que se descartan, destruyen, sacrifican o contrarrestan (al igual que la mayoría de los hechizos que resuelven). Las cartas pueden moverse a esta zona como efecto de un hechizo, habilidad o una regla de juego. El orden del cementerio no puede ser alterado, ya que existen algunas cartas que se fijan en el mismo. Sin embargo, las reglas de torneo le permiten a los jugadores no tener en cuenta esta regla en formatos en los que este tipo de cartas no son legales, o sea, formatos que sólo incluyen cartas de *Urza's Saga* o posteriores. Todos los cementerios se encuentran vacíos al comenzar el juego.

Pila

La pila es la zona en la que se colocan las **habilidades disparadas**, las **habilidades activadas** y los **hechizos lanzados**. Permanecen allí hasta que son **contrarrestados**, **resuelven** o son puestas en otro lugar por un hechizo, habilidad o regla de juego. Los siguientes objetos no van a la pila:

- **Las habilidades estáticas** no van a la pila. Por ejemplo, la habilidad de **Archetype of Imagination** no se dispara ni se activa, sencillamente *es cierta*.
- **Las habilidades de maná** no van a la pila. Por ejemplo, **Nykthos, Shrine to Nyx** tiene dos habilidades de maná; si activo la segunda, mi oponente no puede matar una de mis criaturas "en respuesta" para bajar mi devoción y hacer que obtenga menos maná.
- **Las acciones especiales** no van a la pila. El mejor ejemplo de una acción especial es jugar una tierra: una vez que juego mi **Starlit Sanctum**, mi oponente no puede matar mi Clérigo "en respuesta".
- **Las acciones basadas en turno** no van a la pila. El mejor ejemplo de una acción basada en turno es robar una carta durante el paso de robar.
- **Las acciones basadas en estado** no van a la pila.
- El hecho de conceder una partida no va a la pila.

La pila y los panqueques

Podés imaginar a la pila como una pila de panqueques:



La pila	Panqueques
La pila sigue la regla de último adentro, primero afuera	Los panqueques sólo pueden ser puestos en el tope de la pila, y siempre comés el panqueque del tope.
El controlador de un hechizo es el jugador que lo lanzó, el controlador de una habilidad es el controlador de su fuente	Tus panqueques son los que te fueron dados, que hiciste o que compraste.
Todas las características de un objeto en la pila están definidas por el hechizo lanzado o por el objeto que lo creó	El gusto de un panqueque es definido por quien lo hizo.
Si la pila esta vacía, el turno o fase termina	Si no hay más panqueques, se acaba la comida.

Si dos o más habilidades disparadas están esperando para ir a la pila, el jugador activo pone todas sus habilidades en la pila en cualquier orden, luego el otro jugador pone todas sus habilidades en la pila en cualquier orden.

Ejemplo. Controlo un **Murderous Redcap** y mi oponente controla un **Kitchen Finks**. Ninguna de las criaturas tiene un contador. Lanzo **Volcanic Fallout**, por lo que ambas criaturas mueren y volverán al campo de batalla por su habilidad de persistir. ¿Puedo matar al Kitchen Finks con el daño de mi Murderous Redcap?

¡Depende en el turno de quien estemos! Si es mi turno, la habilidad de persistir de mi Murderous Redcap irá primero a la pila, seguida por la del Kitchen Finks. El Kitchen Finks vuelve al campo, mi oponente gana dos vidas, luego de esto volverá el Murderous Redcap y podré hacer objetivo al Kitchen Finks con su habilidad. Si estamos en el turno de mi oponente, la habilidad de persistir del Kitchen Finks irá primero a la pila, seguida por la del Murderous Redcap. Este volverá primero al campo de batalla y hará el daño, pero no podrá hacerlo al Kitchen Finks, ya que este sigue en el cementerio en este momento; luego volverá al campo el Kitchen Finks.

Si cada jugador pasa prioridad en forma consecutiva (es decir, sin realizar acciones ni uno ni el otro), el objeto que está en el tope de la pila resuelve. Esto se analizará en más detalle al ver la [prioridad](#)).

Ejemplo. Lanzo **Divination** y mi oponente lanza **Dissolve** en respuesta. Ninguno de los dos quiere agregar nada a la pila, por lo que el objeto en el tope de la pila resuelve: **Dissolve** contrarresta el **Divination**. Vuelvo a pasar prioridad sin hacer nada, y mi oponente hace lo mismo: termina la fase.

Exilio

El exilio es una zona compartida, que puede contener objetos. Hay dos usos principales para esta zona:

- algunos hechizos (como **Path to Exile** o **Swords to Plowshares**) lo usan para matar una criatura asegurándose que *permanezca muerta*, y no puedan volver al juego gracias a algo como un **Disentomb**
- algunos efectos (como las habilidades del **Restoration Angel**, **Banishing Light** y **Astral Slide**) usan el exilio para sacar temporalmente un objeto del campo de batalla, al que volverán eventualmente

El orden de las cartas en esta zona es intrascendente, aunque se recomienda que los jugadores distingan aquellas cartas que se esperan vuelvan al campo de aquellas que ya no retornarán.

Nota: Los jugadores más antiguos recordarán la frase "remover del juego". La misma fue eliminada de todas las cartas en el Oracle, y reemplazadas por el término exiliar. La zona que se llamaba "removido del juego" es la que ahora llamamos "exilio". Esto cambió en la actualización de reglas que se realizó con la salida de M10. Antes de este cambio, **Cunning Wish** y sus amigos podrían encontrar cartas removidas del juego, lo que cambió con la introducción de la zona de exilio: ahora sólo tienen acceso a las cartas del sidebar.

Exiliar boca abajo

Por defecto, todos los objetos se exilian "boca arriba", de tal forma que cualquier jugador puede ver la carta. Cuando una carta es exiliada boca abajo, algunas veces el efecto que la exilia especifica qué jugador puede verla. Este jugador podrá ver la carta siempre que siga exiliada, incluso si pierde control del permanente que la exilió.

Ejemplo. ***Bane Alley Broker** tiene una habilidad que te permite robar una carta y luego exiliar una carta boca abajo. Además, tiene otra habilidad que te permite mirar dichas cartas exiliadas. Si el **Bane Alley Broker** deja el campo de batalla, igualmente podrás seguir mirando las cartas que fueron exiliadas, ya que existió un efecto en el pasado que te permitió hacerlo.*

Mando

La zona de mando es una zona con objetos especiales que pueden tener un efecto en el juego. También es usada por algunas variantes del juego para contener cartas especiales. Las cosas que existen en la zona de mando son:

- **Emblemas**, como los creados por la última habilidad de **Elsbeth, Sun's Champion**. Los emblemas se crean en la zona de mando, y permanecen allí durante el resto del juego. Recordá que los *emblemas no son permanentes*, y actualmente no existe forma de que los jugadores puedan destruirlos o interactuar en modo alguno con ellos.
- Comandantes. En la variante **Commander**, una única criatura legendaria es puesta en esta zona al principio del juego. Algunas de ellas tienen habilidades que se disparan o pueden activarse desde la zona de mando.
- Planos, usados en la variante **Planechase**.
- Cartas de plan, usadas en la variante **Archenemy**.

Fases y pasos

En esta sección vamos a analizar cómo se divide un turno, cómo el juego fluye a través del turno y las características de cada fase y paso.

Cada turno consta de cinco **fases**:

Fase inicial

Fase principal de precombate

Fase de combate

Fase principal de poscombate

Fase de finalización

Con excepción de las dos fases principales, cada fase está subdividida en **pasos**:

Fase inicial

Paso de enderezar
Paso de mantenimiento
Paso de robar

Fase principal de precombate

Fase de combate

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

Fase principal de poscombate




Fase de finalización

Paso final
Paso de limpieza

Además del nombre, no hay diferencia entre fases y pasos. Funcionan de modo idéntico.^[1]

Exceptuando el paso de enderezar y el paso de limpieza, los jugadores reciben prioridad en cada paso. Un paso o fase termina cuando ambos jugadores pasan prioridad sucesivamente con la pila vacía. Simplemente tener la pila vacía no hace que una fase o un paso termine. Esto se discutirá en detalle en el capítulo [Cuándo jugar y prioridad: cómo el juego se vuelve interactivo](#).

Cuando una fase o paso termina, todo el maná sin usar de la reserva de un jugador se vacía.

Ejemplo. *Ataco con **Radha, Heir to Keld**. Su habilidad disparada agrega   a mi reserva de maná. Puedo usar ese maná únicamente durante el paso de declarar atacantes, por ejemplo para jugar **Searing Blood** para despachar a un posible bloqueador. Sin embargo, si mi oponente bloquea a Radha con **Death Charmer**, no podré usar el maná para pagar  y prevenir la pérdida de vida, ya que durante el paso de declarar bloqueadoras mi reserva de maná ya se habrá vaciado.*

Acciones basadas en el turno

A medida que el juego avanza durante un turno, algunos pasos necesitan que un jugador realice una acción específica. Estas acciones se llaman **acciones basadas en el turno**. Las acciones basadas en el turno no usan la pila y no se puede responder a ellas. Los jugadores no reciben prioridad en estos pasos hasta que la acción basada en el turno correspondiente se ha llevado a cabo.

La siguiente es una lista de las acciones basadas en el turno y cuando ellas ocurren:

Fase inicial	Paso de enderezar	El jugador activo endereza sus permanentes.
	Paso de mantenimiento	
	Paso de robar	El jugador activo roba una carta.

Fase principal de precombate

Fase de combate	Paso de inicio del combate	
	Paso de declarar atacantes	El jugador activo escoge cuáles criaturas atacarán.
	Paso de declarar bloqueadoras	El jugador no activo escoge cuáles criaturas bloquearán, luego el jugador activo anuncia el orden de asignación de daño.
	Paso de daño de combate	Ambos jugadores asignan daño de combate, luego se hace el daño.
	Paso de final del combate	

Fase principal de poscombate

Fase de finalización	Paso final	
	Paso de limpieza	El jugador activo descarta de su mano hasta

tener siete cartas. El daño es removido de todas las criaturas.

Ejemplo. *Controlo una **Mutavault** y pienso atacar con ella. La última oportunidad que tengo de animarla es en el paso de inicio de combate. Si procedo a declarar atacantes sin activar a la **Mutavault**, las reglas me exigen declarar atacantes primero, mientras la **Mutavault** es aún una tierra. Hay que tomar en cuenta que como las acciones basadas en el turno no usan la pila, no puede ser animada en respuesta a la declaración de atacantes.*

- i. ↑ Antes de **Magic 2010**, el maná sin usar se vaciaría de la reserva de maná sólo cuando las fases terminaran, no cuando los pasos lo hicieran. Ya no es así.

Fase inicial

La fase inicial se divide en tres pasos:

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

Cada una de estos pasos tiene alguna peculiaridad, así que vamos a verlos en detalle a cada uno.

Paso de enderezar

Durante este paso vas a enderezar todos los permanentes que estén girados. Esta acción no usa la pila y no puedes escoger dejar un permanente girado, a menos que un efecto diga que lo puedes hacer, como se ve en **Vedalken Shackles**. En este caso, primero determinas cuáles permanentes enderezar y cuáles quedarán girados, luego enderezas los permanentes correspondientes simultáneamente.

Ningún jugador recibe prioridad durante este paso, lo que significa que una vez que todos los permanentes hayan sido enderezados el juego avanzará directamente al paso de mantenimiento. Si alguna habilidad dispara durante el paso de enderezar, esperará al paso de mantenimiento para ir a la pila.

Ejemplo. ***Undiscovered Paradise** regresa a tu mano durante el paso de enderezar, porque **no** es una habilidad disparada. Ella crea una nueva regla para el juego, la cual establece que pones de vuelta en tu mano esta carta durante el paso de enderezar. **Magic extraño de la vieja escuela.***

*La decisión de enderezar del **Vedalken Shackles** se toma durante el paso de enderezar, puedes incluso pensarlo pero el juego no lo verá, sólo lo dejará enderezado o girado de acuerdo a tu decisión.*

Paso de mantenimiento

Este paso es usado tradicionalmente para los permanentes que necesiten pagar algún costo turno tras turno. No muchas cartas hacen esto, pero sigue siendo un momento estratégicamente relevante en el turno, pues es la primera ocasión que un jugador puede actuar.

Ninguna acción basada en el turno se lleva a cabo en este paso, así que todas las habilidades que se disparan durante el paso de mantenimiento son habilidades disparadas normales que van a la pila y que pueden ser respondidas.

Ejemplo. *Yo rompo tu combo durante tu turno usando un **Pact of Negation**, ¡pero yo sólo controlo cuatro tierras! No obstante, al comienzo de mi mantenimiento, la habilidad disparada retrasada generada por el **Pact of Negation** irá a la pila y tendré oportunidad de responder a ella y encontrar una manera de permanecer vivo: tal vez con un **Dark Ritual**, una **Angel's Grace** o un **Stifle**.*

Paso de robar

El paso favorito de cada jugador, creo. La acción basada en el turno que se lleva a cabo en este paso es, como fácilmente puedes adivinar, robar una carta. Entonces, y sólo entonces, disparos de cartas extrañas como el de Howling Mine van a ser puestos en la pila. Luego, los jugadores recibirán prioridad normalmente.


Ejemplo. *¡Nótese la importancia de reconocer la diferencia entre acciones basadas en el turno y disparos! Después del paso de mantenimiento, lo primero que ocurrirá al entrar al paso de robar será la acción basada en el turno que hace que el jugador activo robe una carta. Sólo después de esto es que pondremos cualquier habilidad disparada en la pila.*

Fase principal

¡Bienvenido a la parte de nuestro turno donde tienen lugar la mayoría de tus jugadas!

Ninguna acción basada en el turno se lleva a cabo en esta fase y los jugadores reciben prioridad normalmente. No obstante, la mayoría de las cartas sólo pueden ser jugadas esta fase específica: aquí es cuando juegas criaturas, conjuros, encantamientos, artefactos y jugar tu tierra.

En realidad hay dos fases principales en un turno normal: una antes y una después de la fase de combate, y así ellas se denominan generalmente "fase principal de precombate" y "fase principal de poscombate", sólo para diferenciarlas. Por supuesto, aunque tengas dos fases principales, sólo puedes jugar una sola tierra por turno.

Ejemplo. Si tenemos una guerra de contrarrestrar sobre un hechizo que jugué en mi fase principal de precombate y lo gano usando un **Mana Drain**, recibo los  mana en la fase de poscombate. Si resuelvo el Mana Drain en mi fase de poscombate, recibiré el maná en la fase de precombate de mi próximo turno.

Fase de combate

En esta fase las criaturas que tienes en el campo de batalla van a retumbar con las de tus oponentes y tratarán de hacerle daño a tus enemigos. De la misma manera que en las otras fases, la fase de combate está dividida en cinco pasos, y tan pronto comienza el paso de combate, también lo hace su primer paso.

La fase de combate ocurre invariablemente cada turno, incluso si no hay criaturas en el campo de batalla. Esto puede ser relevante cuando algo dispara *al comienzo del combate* o algo por el estilo, y entrar a un "falso" paso de combate es un truco popular para forzar que la reserva de maná se vacíe.

Contents

- 1 Paso de inicio de combate
- 2 Paso de declarar atacantes
 - 2.1 Trucos
- 3 Paso de declarar bloqueadoras
 - 3.1 Disparos de combate
- 4 Paso de daño de combate
 - 4.1 Reglas especiales
 - 4.2 Efecto del daño
- 5 Paso de final de combate
- 6 Restricciones y requisitos

Paso de inicio de combate

Este paso parece trivial pero en realidad es bastante denso. Cualquier habilidad que dispare *al comienzo del combate* va ahora a la pila, entonces los jugadores pueden jugar hechizos y activar habilidades.

Esta es la última oportunidad de los jugadores para jugar cosas antes de la declaración de atacantes, lo que significa que si tienes planificado atacar con esa **Mutavault** o ese **Glint Hawk Idol** tienes que animarlos *ahora*. Sin embargo, no hay una necesidad estricta de esperar hasta tan tarde para hacer esto - discutiremos las sutilezas en la sección [trucos](#).

Este paso es también el momento estratégicamente más adecuado para usar efectos que giran o rebotan criaturas a fin de prevenir que ataquen, ya que el jugador activo no puede lanzar hechizos que no sean instantáneos ni mover equipos antes del fin del combate.

Ejemplo. Controlas un **Lord of Atlantis** equipado con una **Umezawa's Jitte** y también controlas una **Mutavault**. Entrás al comienzo del paso de inicio de combate y activas a la **Mutavault**, lo cual te lo deja hacer tu oponente. Sin embargo, después que la habilidad de la **Mutavault** resuelve, tu oponente juega **Twiddle** en tu **Lord of Atlantis** para girarlo y prevenir que ataque.

Como ya estás en tu fase de combate, no puedes activar la **Umezawa's Jitte** para equipar a la **Mutavault** - no hasta que termine el combate, lo cual sería completamente inútil!

Paso de declarar atacantes

Tan pronto como este paso comienza, el jugador activo declara sus atacantes. No hay más tiempo para animar o girar cosas: iese es exactamente para lo que existe el paso de inicio de combate!

Declarar atacantes es una acción de juego que no usa la pila, así que no se puede responder a ella. Si el jugador defensor controla uno o más planeswalkers, o estás jugando una partida de varios jugadores que permite atacar a varios jugadores al mismo tiempo, el jugador activo debe indicar, para cada criatura atacante, a cuál planeswalker o jugador está atacando. Si omites esto en un duelo, se asume que estás atacando con tus criaturas a tu oponente.

Algunos efectos que incluyen a una criatura atacante pueden hacer referencia al "jugador defensor": este es el jugador que la criatura está atacando (si está atacando a un jugador) o al controlador del planeswalker que la criatura está atacando (si está atacando a un planeswalker).

Recuerda que las criaturas atacantes se escogen simultáneamente. Este es un proceso completo, incluso si requiere algo de tiempo para completarse, es considerado una sola acción. Durante todo este tiempo el oponente no puede intervenir de ninguna manera, y hasta que el jugador termine la declaración de forma legal y completa puede cambiar de opinión al respecto.

Nota: *En el juego real, los jugadores no dicen "Este es mi conjunto final de atacantes" cada turno, porque usualmente no es necesario. No obstante, los desacuerdos pueden ocurrir en este momento y a veces el jugador activo puede querer cambiar su elección, pero el jugador defensor no quiere dejarlo. En estos casos, como no hay límites claramente definidos queda del juez decidir si la declaración está completa o no. Algunos jugadores cuidadosos, cuando se dan cuenta que necesitan tiempo para declarar atacantes, podrían decir algo como: "Estoy haciendo algunas pruebas, les diré cuando esté listo" o similares. Esta buena práctica aclarará todas las dudas.*

Usualmente, declarar atacantes es algo rápido. Cuando las cosas se complican, tenemos un procedimiento paso a paso para manejarlo. Si en cualquier momento de este proceso el jugador activo no es capaz de completar alguno de los pasos a continuación, la declaración completa se considera ilegal y se retrocede. El juego regresa al inicio de este paso, todas las acciones tomadas hasta ese punto se anulan, y el jugador activo tendrá que proponer un nuevo grupo de atacantes.

1. El jugador activo escoge cuales criaturas de las que controla, si las hay, atacarán. Las criaturas escogidas deben estar enderezadas y cada una de ellas debe tener prisa o haber sido controladas continuamente por el jugador activo desde el inicio del turno.^[1] Para cada uno de las criaturas seleccionadas, el jugador activo escoge un oponente o un planeswalker controlado por un oponente para que esa criatura ataque. Entonces él o ella determina si este conjunto de atacantes es legal.
2. El jugador activo gira cada criatura que escogió para atacar, exceptuando aquellas que tienen **vigilancia**. Girar una criatura cuando es declarada como atacante no es un costo, simplemente atacar causa que la criatura sea girada.
3. Si una o más de las criaturas seleccionadas requieren pagar un costo para atacar, el jugador activo determina el costo total para atacar. Los costos pueden incluir pagar maná, girar permanentes, sacrificar permanentes, descartar cartas, entre otras. Una vez que el costo total es determinado, se "fija": incluso si cambia después de este momento, ignora ese cambio.
4. Si cualquiera de los costes requiere un pago de maná, el jugador activo tiene la oportunidad de activar habilidades de maná

5. Una vez que el jugador tiene suficiente maná en su reserva de maná, paga todos los costes en cualquier orden. No se permiten los pagos parciales.
6. Finalmente, cada una de las criaturas elegidas se convierte en una **criatura atacante** si todos los costos han sido pagados, si las **restricciones y requisitos** fueron respetados y si sigue siendo controlada por el jugador activo. Permanece como una criatura atacante hasta que sea removida del combate o la fase de combate termine, lo que pase primero.

Después de la declaración de atacantes, las habilidades que han disparado son puestas en la pila y es cuando el jugador activo recibe prioridad.

Ejemplo. Las cartas como **Propaganda** o la **Ghostly Prison** agregan un costo adicional que se aplica a todas las criaturas: en este caso, ellas agregan un costo de 2 a cada criatura atacante. El **Leviathan**, por otro lado, tiene un costo intrínseco que sólo se aplica a sí mismo.

Estos costos son acumulativos: si un Leviathan es declarado como atacante y el jugador defensor controla tanto una Propaganda como una Ghostly Prison, el costo total de atacar será la friolera de "4, sacrifica dos islas". Como el costo total para atacar incluye pagar maná, el jugador activo puede activar habilidades de maná durante el paso 4. Durante el paso 5, habrá usado el maná y sacrificado las dos islas - posiblemente las mismas de las que sacó maná en el paso 4.

Trucos

La fase de combate es obviamente crítica para el resultado de cada juego. Los jugadores pueden intentar engañar a sus oponentes a jugadas no óptimas, aprovechando las múltiples oportunidades donde la prioridad va y viene. Si bien no apoyamos ambigüedades en las reglas y la comunicación, no debemos recompensar a los jugadores por sus descuidos.

Es muy importante que los jugadores sean correctos y usen un lenguaje, técnicamente apropiado. En el caso de un desacuerdo, será tarea del juez "traducir" las palabras que digan los jugadores a un lenguaje técnico. Para evitar forzar a los jugadores a que claramente digan cada paso de prioridad (lo cual sería un ejercicio que nubla la mente), algunos **atajos** ampliamente usados han sido definidos. Si bien una discusión completa de este tema está más allá de nuestro alcance, vamos a repasar los principales puntos de comunicación en el combate.

- Si un jugador pasa prioridad o hace alguna declaración o pregunta que implica que está pasando prioridad mientras la pila está vacía, su oponente puede pasar la prioridad a sí mismo para tener el paso final actual: en este punto, el jugador activo no tendrá oportunidad de jugar durante este paso.
- Por otro lado, si el jugador defensor pregunta "¿Vas a hacer algo?", le está preguntando al oponente para pasar la prioridad. Si el jugador activo pasa y el jugador defensor dice esto, después de todo, él no quiere en realidad jugar algo, el jugador activo puede pedir retroceder el juego al momento en que él pasó prioridad. Resumiendo, no puedes pedir prioridad y luego no hacer nada. Si te excedes en apurar a tu oponente, te arriesgas a cometer una infracción de Conducta antideportiva.

Ejemplo. El jugador activo controla una **Mutavault** y un **Chameleon Colossus**, pero sospecha que su oponente puede tener un **Cryptic Command** y sólo está esperando por él para animar su Mutavault y girar su pandilla. Así que le pregunta a su oponente si quiere jugar algo, tratando de obtener información adicional. Preguntándole al oponente algo como esto es igual a pasar la prioridad. Si la respuesta del oponente es "No tengo nada para jugar", el inicio del combate termina y el jugador activo ahora tiene que declarar atacantes: es muy tarde para animar su Mutavault y atacar con ella.

Sin embargo, si el jugador no activo realmente juega su **Cryptic Command**, el juego permanece en el paso de inicio de combate de y hay suficiente tiempo para activar la Mutavault.

Paso de declarar bloqueadoras

Tan pronto como este paso inicia, el jugador defensor declara las bloqueadoras. No hay oportunidad para animar o enderezar cosas: todas estas tareas debieron ser llevadas a cabo durante el paso de declaración de atacantes

En resumen, esta declaración es casi lo mismo que la declaración de atacantes, con las siguientes diferencias:

- las criaturas deben estar enderezadas para ser capaces de bloquear, pero bloquear *nunca* hace que ellas se giren;
- por cada criatura declarada como bloqueadora, el jugador defensor debe escoger una criatura atacante para bloquear;
- las habilidades de evasión de las criaturas atacantes (como volar o desvanecerse) son consideradas como **restricciones** cuando verificamos si un grupo de bloqueadoras es legal.

Algunas veces, el jugador defensor asignará más de una bloqueadora a la misma atacante. Esta técnica, coloquialmente conocida como *gang blocking* (bloqueo grupal), es perfectamente legal pero añade un nuevo paso en el proceso: el jugador atacante tendrá que decidir cómo la criatura atacante enfrentará a múltiples enemigos.

¿Por qué atacar juntos?

Como parte de la declaración de bloqueadoras, por cada criatura atacante que fue bloqueada por más de una criatura, el jugador activo *ordenará* las bloqueadoras. El modo más sencillo de pensar esto es en términos de una película de acción de Hong Kong:^[2] tu atacante Bruce Lee será confrontado por muchos oponentes, que lo hacen *uno a la vez*. Después que Lee despecha al primero, el segundo vendrá y así sucesivamente.

En términos del juego, este orden afectará el modo en que el daño es hecho en el **siguiente paso**. En este momento, sólo vamos a recordar ordenar las criaturas donde aplique (*nadie* nunca recuerda esto, por supuesto). Además, en el raro caso que una criatura pueda bloquear a múltiples atacante, esos atacantes deberan ser ordenados igualmente (por el jugador defensor).

Así como hicimos para la declaración de atacantes, presentamos aquí un procedimiento completo paso a paso que debe ser seguida cuando la situación se complique.

- i. El jugador defensor elige cuáles criaturas de las que controla, si las hay, bloquearán. Las criaturas elegidas deben estar enderezadas. Para cada criatura elegida, el jugador defensor selecciona una criatura para que

la bloquee que esté atacándolo a él o a un planeswalker que controle. Luego determina si el conjunto de bloqueadoras es legal.

2. Si más de una criatura requiere pagar un costo para bloquear, el jugador defensor calcula el costo total de bloquear. Los costos pueden incluir pagar maná, girar permanentes, sacrificar permanentes, descartar cartas, entre otras. Una vez que el costo total es determinado, se "fija": incluso si cambia después de este momento, ignora ese cambio.
3. Si cualquiera de los costes requiere un pago de maná, el jugador defensor tiene la oportunidad de activar habilidades de maná
4. Una vez que el jugador tiene suficiente maná en su reserva de maná, paga todos los costes en cualquier orden. No se permiten los pagos parciales.
5. Finalmente, cada una de las criaturas elegidas se convierte en una **criatura bloqueadora**, pero sólo si sigue siendo controlada por el jugador defensor. Cada una está **bloqueando** a la criatura atacante para la que fue elegida. Permanece como criatura bloqueadora hasta que es removida del combate o la fase de combate termina, lo que ocurra primero. Si las restricciones y requisitos no son respetadas, siguiendo la misma regla válida para pasos previos, la declaración es ilegal y debemos reiniciarla desde el principio. Simultáneamente, cada criatura atacante con una o más criaturas declaradas como bloqueadoras para ella se convierte en una **criatura bloqueada**, y cada una sin bloqueadoras se convierte en una **criatura no bloqueada**. Esto permanece así hasta que la criatura es removida del combate o la fase de combate termina, lo que ocurra primero. (Algunos efectos pueden cambiar si una criatura es bloqueada o no bloqueada.)

Inmediatamente después de la declaración de bloqueadoras, las criaturas que están haciendo gang blocking (bloqueo grupal) deben ser ordenadas. Entonces las habilidades que han disparado son puestas en la pila y el jugador activo recibe prioridad

Ejemplo. *Algunas habilidades como **ninjutsu** necesitan que hagamos algo con una criatura no bloqueada (en caso de ninjutsu, la rebota). Ninguna criatura puede estar en el estado "no bloqueada" antes de la declaración de bloqueadoras, por lo tanto no podemos activar esta habilidad antes que el jugador defensor haya tenido oportunidad de bloquear.*

Disparos de combate

En el paso por paso de los procedimientos anteriores, hemos especificado exactamente cuando cada criatura gana el estatus ^[3] de criatura "atacante", "bloqueadora", "bloqueada", o "no bloqueada". Esto permite la existencia de ciertas cartas diseñadas para interaccionar sólo con las criaturas atacantes y/o bloqueadoras. Para manejar apropiadamente cartas como **Condemn** y su estirpe, tenemos que saber exactamente cuando este estatus es ganado y cuando es perdido.

También mencionamos que las habilidades pueden disparar cuando las criaturas entran a combate. Estas habilidades están escritos como "*cuando [una o más criaturas] ataca(n)*" o *bloquea(n)*, y sólo llegan a disparar durante el último paso de los procedimientos antes mencionados. Son muy parecidas a las habilidades que disparan cuando un permanente es girado: buscan por una *transición* de un permanente con ciertas características de "no atacante" a "atacante".

Ellas no van a disparar si la criatura ataca y luego sus características cambian para coincidir con la condición de disparo de la habilidad, porque el permanente no coincidía cuando la transición ocurrió; las habilidades no

dispararán si una criatura fue puesta en el campo de batalla como un atacante, dado que no ocurrió ninguna transición.

Ejemplo. La **Righteous Cause** disparará una vez por cada criatura que gana el estatus de "atacante"; no importa si terminará o no el combate. No disparará para las criaturas puestas en el campo de batalla ya atacando de la **Militia's Pride**, porque nunca "se convirtieron" en atacantes, ellas ya estaban atacando cuando fueron creadas

Se vuelve más sutil que esto a medida que avanzamos a considerar habilidades que disparan para criaturas que se convierten en bloqueadas. Las siguientes habilidades son muy diferentes entre ellas:

- "Cuando esta criatura sea bloqueada, <haz algo>."
- "Cuando esta criatura sea bloqueada por una criatura, <haz algo>."

La primera habilidad dispara sólo la primera vez que la criatura sea bloqueada ese combate. Disparará si una criatura es bloqueada por una criatura declarada como bloqueadora, por una criatura que es puesta en el campo de batalla como bloqueadora, o por un efecto, pero sólo si la criatura atacante no ha sido bloqueada aún durante ese combate. No dispararán si una criatura es bloqueada, y entonces las características de la criatura bloqueadora cambian para coincidir la condición de disparo, y sólo disparará una vez como máximo, sin importar el número de criaturas que estén haciendo gang block (bloqueo grupal) a esa atacante específica.

La segunda habilidad, por otro lado, dispara cada vez que una criatura bloquea a una atacante específica. El caso más compun es cuando múltiples criaturas hacen gang block: tal habilidad disparará una vez para cada una de ellas.

Ejemplo. Cuando **Ichorclaw Myr** sea bloqueada, siempre tendrá +2/+2, incluso si es bloqueada por más de una criatura. **Cave Tiger**, por el contrario, ganará un +1/+1 acumulativo por cada bloqueadora.

Si **Ichorclaw Myr** ya está bloqueada por una criatura y luego una **Flash Foliage** resuelve haciéndola objetivo, la habilidad del Myr no disparará: el Myr no está cambiando su estado a "bloqueada". En oposición, si lo mismo ocurre con un **Cave Tiger**, el Tigre volverá a disparar otra vez.

Si una criatura es puesta atacando en el campo de batalla, su controlador elige cuál jugador defensor o cuál planeswalker que sea controlado por un jugador defensor está atacando en cuanto entre al campo de batalla, a menos que el efecto que lo ponga en el campo de batalla especifique a qué está atacando. Si una criatura es puesta bloqueando en el campo de batalla, su controlador elige cuál criatura atacante está bloqueando en cuanto entre al campo de batalla, a menos que el efecto que la ponga en el campo especifique a qué está bloqueando. Estas criaturas que están "atacando" o "bloqueando" pero, para los fines de disparar eventos y efectos, nunca "atacaron" o "bloquearon."

Ejemplo. Cuando **Brimaz, King of Oreskos** ataca y engendra su pequeño amigo, dice que está atacando pero no a quién está atacando, así que cuando lo pones en el campo de batalla eliges a un jugador o planeswalker para que ataque. Por otro lado, cuando **Brimaz** bloquea, pone en el campo de batalla un **Cat Soldier** bloqueando, y especifica que está bloqueando a la misma criatura que está bloqueando él. Tú no tienes que elegir nada.

Paso de daño de combate

Tenemos un capítulo entero dedicado a estas frivolidades.

Ahora que cada criatura dispuesta a entrar en combate ha escogido a su oponente, es el momento real de cruzar las espadas! En cuanto este paso comienza, las criaturas asignarán y harán daño a sus enemigas. Luego los efectos basados en el estado dispondrán de los cadáveres, las habilidades disparadas serán puestas en la pila, y finalmente el jugador activo recibirá prioridad.

Ten en cuenta que los jugadores no pueden actuar en el momento en que el daño es asignado, el momento en que realmente es hecho y el momento en el que las criaturas con daño letal son destruidas. ^[4] Si tú tienes la intención de inflar a tu criatura con un **Giant Growth**, regenerarlo, o **Humble** al **Reveillark** de tu oponente, ¡mala suerte! Estas son el tipo de cosas que se supone debes hacer durante el paso de declarar bloqueadoras.

Cada criatura asignará daño igual a su fuerza. Específicamente, cada criatura no bloqueada asignará daño de combate al jugador o planeswalker que está atacando; cada criatura bloqueada asignará su daño a su(s) bloqueadora(s); cada criatura bloqueadora asignará su daño a la(s) criatura(s) que está bloqueando. Inmediatamente después que este daño es asignado, es realmente hecho por las criaturas, y sus **efectos** son aplicados inmediatamente.

Las criaturas no pueden voluntarias "optar por salirse" del combate: ellas van a asignar y hacer siempre daño, si es posible. Sin embargo, las criaturas con fuerza de 0 o menos y las criaturas que quedaron sin receptor para su daño no asignarán daño de combate alguno. Esto puede ocurrir, por ejemplo, si está bloqueando una criatura ha sido rebotada a seguridad, o el planeswalker que iba a borrar has sido sacrificado por su empleador despiadado.

Algunas criaturas tienen habilidades que disparan cuando hacen daño. En todos los casos anteriores estas habilidades no van a disparar.

En ocasiones, una criatura atacante será gang blocked (bloqueada grupalmente) por múltiples criaturas pequeñas (o, más raro, una defensora podrá ser capaz de bloquear múltiples atacantes). Estos son los casos cuando el *orden de asignación de daño* que eliges al momento que las bloqueadoras son declaradas se vuelve relevante. Asumimos que nos estamos enfrentando a un gang blocking, ya que el caso contrario es muy parecido y mucho más raro.

Las bloqueadoras asignarán todas el daño a sus atacantes. La última tendrá que pelear con la primera criatura, y será forzada a asignarle al menos **daño letal**. Luego irá a por la segunda criatura y asignarle al menos daño letal, y así sucesivamente. Ten en cuenta que siempre es posible asignar más daño a una criatura que lo estrictamente necesario - quizá tiene algún **escudo de prevención** sobre ella. Después que el daño es asignado, es todo hecho simultáneamente.

El daño letal es definido como la cantidad de daño igual a la resistencia de la criatura menos cualquier otro daño ya marcado en ella. En este momento, no podemos estar seguros que este daño será literalmente "letal" para la bloqueadora: puede tener protección relevante de algún tipo, o ser indestructible. Esto es irrelevante: la definición del daño letal se mantiene.

Ejemplo. El jugador activo controla un **Enormous Baloth**, el jugador no activo controla un **Grizzly Bears**, una **Giant Spider** y un **Blastoderm**. En su primera fase principal, el jugador activo juega un **Pyroclasm** (que mata al Grizzly Bear y le hace daño a las otras criaturas), después ataca. El jugador defensor bloquea con ambas criaturas, y el jugador activo decide que le hará daño primero a la Giant Spider, y al Blastoderm de segundo.

Después de ver cómo están ordenadas las criaturas bloqueadoras, el jugador defensor juega un **Giant Growth** haciendo objetivo a la Giant Spider. Luego el paso de daño de combate comienza: el Blastoderm asigna 5 de daño al Enormous Baloth, la Giant Spider le asigna 5 más de daño, el Baloth debe asignar daño letal a la primera bloqueadora, más Giant Spider. La Spider es ahora una 5/7 con 2 de daño marcado, lo que significa que el Baloth debe asignarle al menos $7 - 2 = 5$ de daño, y el resto a cualquier criatura. Escoge asignar los 2 de daño al Blastoderm.

El Baloth está haciendo un gran total de 10 de daño, la Spider recibe 5 y el Blastoderm, 2. Las acciones basadas en el estado ven que el Baloth y la Spider tienen daño igual o superior que su resistencia, y las destruye. El Blastoderm ha sufrido 4 puntos de daño, y sobrevive.

Reglas especiales

Algunas habilidades modifican la manera en que el daño es asignado. Vamos a ver los casos más comunes.

- Las criaturas con **arrollar** no serán detenidas por bloqueadores menores. Después que todos sus bloqueadores tienen asignado al menos daño letal, cualquier remanente puede ser asignado al jugador o planeswalker al que están atacando. Esto implica que, en caso que cada bloqueador deje el combate, todo el daño se arroja más allá. Toma en cuenta que las criaturas nunca pueden arrollar sobre un planeswalker, incluso cuando el daño es más que suficiente para remover todos sus contadores de lealtad.
- Las criaturas con **dañar primero** o **dañar dos veces** tienen una oportunidad de matar a sus enemigos antes que ellos puedan responder. Al comienzo del paso de daño de combate, si al menos una criatura atacante o bloqueadora tiene dañar primero o dañar dos veces, las criaturas sin dañar primero o dañar dos veces no asignan daño de combate. En lugar de proceder con el paso de final de combate, la fase tiene un segundo paso de daño de combate para manejar las criaturas restantes. En el segundo paso de daño de combate, cualquier atacante y bloqueadora que no asignó daño de combate en el primer paso, más cualquier criatura con dañar dos veces, asignan su daño de combate.
- Otras criaturas tienen habilidades estáticas que modifican la asignación del daño (ejemplo **Rhox**). Su controlador debe decidir si quiere usar esta habilidad o dejar que haga daño normalmente esta vez, y no puede cambiar su decisión más tarde. No es posible hacer decisiones "parciales": asignas todo el daño normalmente o asignas todo el daño de acuerdo a la habilidad.

Efecto del daño

Es importante entender la manera en que funciona el daño, para manejar correctamente las cartas que lo afectan. El daño es siempre **hecho** por una fuente; luego genera un efecto en detrimento de su recipiente:

- Si el recipiente es un jugador, él o ella pierde vidas iguales al daño que es hecho.
- Si el recipiente es un planeswalker, esa cantidad de contadores de lealtad son removidos de él/ella.
- Si el recipiente es una criatura, esa cantidad de daño es marcado en ella. ^[5]

Algunas habilidades afectan el daño que es hecho, otras afectan su resultado. Estas dos no deben confundirse. Las siguientes son habilidades de palabra clave muy comunes:

- Si una fuente tiene **infectar**, el efecto de daño que hace son esas cantidad de contadores -1/-1 si el recipiente es una criatura, y esa cantidad de contadores de veneno si es un jugador. Toma en cuenta que estos contadores son otorgados *en vez* de su efecto normal.
- Si una fuente tiene **debilitar**, el efecto del daño que hace son esa cantidad de contadores -1/-1 si el recipiente es una criatura (los jugadores afectados simplemente perderán vidas como es usual).
- Si una fuente tiene **vínculo vital**, su daño tiene un efecto adicional: el controlador de la fuente gana esa cantidad de vida.

Ejemplo. La carta que es más probable de crear interacciones peculiares con efectos daño es **Worship**. No genera un efecto de prevención: todo el daño se hace regularmente. En su lugar, **Worship** modifica el efecto del daño: si el efecto fuera a disminuir la vida del controlador del **Worship** a 0 o menos, en vez de eso lo hará a 1.

Vamos a decir que un **Excruciator** equipado con un **Loxodon Warhammer** está atacando a un jugador con 5 de vida que controla un **Worship** y una criatura. A ese jugador se le hace un total de 10 de daño. Este daño resultaría en que ese jugador pierda 10 vidas, lo cual llevaría su total de vidas a -5. Sin embargo, el **Worship** reemplaza esto, y el jugador sólo perderá 4 vidas, disminuyéndolo a 1 vida. El otro efecto de daño, generado por el **vínculo vital**, no es afectado, así que el controlador del **Excruciator** gana un total de 10 vidas. La habilidad del **Excruciator** no tiene efecto, porque el **Worship** no está tratando de prevenir el daño.

Toma en cuenta que todos los efectos de daño son simultáneos: si pierdes vida por un atacante pero ganas vidas por un defensor con **vínculo vital**, se considera que ganaste y perdiste esa cantidad de vidas respectivamente de las habilidades que dispararon de ellas, pero ajustas tu total de vidas una vez.

Ejemplo. Estoy en 1 de vida y controlo un **Pillarfield Ox** encantado con **Unflinching Courage**. Mi oponente está atacándome con dos **Canyon Minotaur**, y yo bloqueo uno de ellos con mi **Ox**. Como el daño se hace todo al mismo tiempo, ganaré simultáneamente 4 vidas y perderé 3 vidas, así que después que el daño es hecho estaré en 2 de vida.

Ahora vamos a reemplazar **Unflinching Courage** con su antepasado **Armadillo Cloak**, que viene de una época donde no existía **vínculo vital** ^[6] y las criaturas que te hacían ganar vidas lo hacían a través de una habilidad disparada. En este caso, perderé 3 vidas y el **Armadillo Cloak** disparará... pero nunca será puesto en la pila, ¡porque estaré ya muerto para ese momento con -2 de vida!

Paso de final de combate

Cuando el paso de final de combate comienza, todas las habilidades que disparan "al final del combate" disparan y van a la pila. Luego el jugador activo obtiene prioridad y los jugadores pueden jugar hechizos y activar habilidades. Durante este paso, las criaturas se consideran aún en combate, así que sigue siendo posible jugar hechizos que afecten a criaturas atacantes o bloqueadoras.

Ejemplo. *Vamos a decir que estamos compitiendo furiosamente, y para ganar este juego necesito tanto hacer daño con mis criaturas no bloqueadas y ganar algo de vida usando **Condemn** en alguna de ellas. Esto es perfectamente factible: te ataco normalmente, y luego juego el Condemn en el paso de final de combate.*

Tan pronto como termina el paso de final de combate, todas las criaturas y planeswalkers son removidas del combate y no están atacando, atacaron, bloqueando, bloquearon o no bloquearon. Una vez que termina el paso de final de combate, la fase de combate termina y comienza la segunda fase principal.

Hic sunt dracones!

Lo que sigue trata un tema que es muy complicado y que definitivamente no es requisito para un candidato a juez. Si estás estudiando para tu examen, te sugerimos que saltes hacia la página siguiente. Si ya estás certificado y quieres expandir tus conocimientos, procede bajo tu propio riesgo.



Restricciones y requisitos

¿Sabías que una vez estuvo prohibida?

Hay un número de efectos que intervienen con la manera en que las atacantes o bloqueadoras son declaradas, limitando las opciones de los jugadores. Estos efectos están divididos en dos clases, **restricciones** y **requisitos**.

- Las restricciones son efectos que prohíben una combinación particular de atacantes. Ellas pueden restringir la declaración global (**Dueling Grounds**) o concentrarse en una sola criatura (**Hulking Cyclops**).
- Los requerimientos son efectos que obligan a una decisión a un jugador. Ellas pueden afectar la declaración global (**War's Toll**) o cegar a una sola criatura (la primera habilidad del **Juggernaut**).

A veces, varios de estos efectos van a interactuar para formar una situación bien confusa. En estos casos, aplicamos las **Tres Leyes del Combate de Magic**^[7]:

1. Un jugador nunca está obligado a pagar costos para atacar o bloquear. Si una criatura no puede atacar o bloquear a menos que pagues un costo, eres libre de ignorarlo para los efectos de determinar un conjunto legal de atacantes. Sin embargo, si eliges pagar los costos, estará completamente ligado para todos los efectos aplicables.
2. Un jugador debe obedecer todas las restricciones, excepto cuando tales restricciones entren en conflicto con la Primera Ley. Si terminas violando una restricción, **lo estás haciendo mal**.
3. Un jugador debe obedecer tantos requisitos como sea posible, mientras que no entren en conflicto con la Primera o Segunda Ley. Cuenta el número total de requisitos, y cuántos de ellos estás obedeciendo. Si pudieras satisfacer más requisitos sin infringir ninguna restricción, **tu ataque no es válido**.

Toma en cuenta que las criaturas giradas siempre son ignoradas cuando calculas ataques legales, y las habilidades evasivas generan restricciones.

Ejemplo. Vamos a decir que controlamos un **Juggernaut**, un **Otarian Juggernaut**, un **Lodestone Golem** (o cualquier criatura ordinaria, incluso) y una **Dueling Grounds**. Vamos a tratar de declarar un ataque. La restricción de la **Dueling Ground** debe ser obedecido sin importar nada, así que vamos a poder atacar hasta con una criatura. Ahora vamos a tomar en consideración los requerimientos de los **Juggernauts**:

1. Sólo ataca un **Juggernaut**. Obedecemos un requerimiento de dos.
2. Sólo ataca el **Otarian Juggernaut**. Obedecemos un requerimiento de dos.
3. Sólo ataca el **Lodestone Golem**. Obedecemos ningún requerimiento de dos.
4. Ninguna criatura ataca. Obedecemos ningún requerimiento de dos.

Como las opciones 3 y 4 respecto a a ningún requerimiento y una declaración existe que satisface un mayor número de requerimientos, son ilegales. Sólo podemos elegir cuál **Juggernaut** atacará.

Ejemplo. El jugador activo controla un **Juggernaut**, un **Darksteel Juggernaut**, y un **Leveler**; el jugador defensor controla un **Wall of Junk** y un **Crawlspace**. El jugador activo no puede atacar con el **Leveler**, pues dejar cualquiera de los **Juggernaut** de lado violaría su requerimiento; así que, el único ataque legal es enviar al **Juggernaut** y al **Darksteel Juggernaut**. El jugador defensor juega **Blaze of Glory**^[8] en su **Wall of Junk**; sin embargo, él no es capaz de cumplir con su requerimiento (que pide que la **Wall** bloquee todas las criaturas), porque la restricción del **Juggernaut** prevalece. El **Wall of Junk** tendrá que bloquear al **Darksteel Juggernaut**.

Ejemplo. El jugador activo controla un **Taunting Elf** equipado con **Infiltration Lens**, un **Taunting Elf** encantado por **Lure**, y un **Juggernaut**; el jugador defensor controla un **Wall of Glare** y un **Wall of Junk**. El jugador activo ataca con sus tres criaturas. El **Wall of Glare** puede bloquear cualquier número de criaturas, así que bloquear a ambos **Taunting Elves** maximizará el número de requerimientos. El **Wall of Junk**, por otro lado, sólo puede bloquear al **Taunting Elf** encantado con **Lure**: esto satisface dos requerimientos (**Taunting Elf** y **Lure**), mientras que bloquear el otro **Elf** sólo satisfecería uno.

1. ↑ La regla que evita que una criatura recién jugada sea declarada como atacante se conoce comúnmente como "mareo de invocación", pues la explicación original era que la criatura estaba muy confundida por el viaje a través del Espacio Interplanar para ser capaz de abalanzarse inmediatamente.
2. ↑ En realidad, *todo* debería ser definido en términos de las películas de acción de Hong Kong. Pero estoy divagando.
3. ↑ Ten cuidado: estamos usando "estatus" en su significado sencillo en español. No nos referimos al significado técnico de la palabra en **Magic**.
4. ↑ Algunos jugadores pueden divagar acerca de "poner el daño en la pila" y cosas como esa. No los escuches, ieselas son reflexiones de tontos! Así es como se el juego se juega ahora, y como siempre estuvo hecho para ser jugado. - Tengo una pila llena de folletos desde *Alpha* hasta *Urza's Saga* que prueban esto.
5. ↑ Hay una ambigüedad aquí, usamos el término *daño* para indicar tanto el daño hecho por fuentes como su efecto en criaturas
6. ↑ Y los nombres podían ser más tontos que los de ahora
7. ↑ Sí, acabo de inventarlo.
8. ↑ Asegúrate de hacer clic en el vínculo y leer el texto del Oracle: la carta real no es la más legible.

Fase final

La fase final está dividida en dos pasos:

- Paso final
- Paso de limpieza

Paso final

El paso final es bastante simple: no hay acciones basadas en turno en el mismo y los jugadores reciben prioridad en forma normal. Al igual que el paso de mantenimiento, es estratégicamente relevante ya que es la última oportunidad que tienen los jugadores de tomar acciones en el turno - por ejemplo, mazos de control habitualmente lanzarán hechizos para robar cartas en el paso final de su oponente. En general, cuando un jugador dice que lanza algo "al final del turno" o "antes de mi turno", lo está haciendo en el paso final.

El paso final es también un momento en que suelen disparar muchas habilidades disparadas. Estas solían escribirse con la frase "*Al final del turno, [haz algo]*", pero para que quede más claro que disparan en este paso, ahora dicen "*al comienzo del paso final, [haz algo]*". Muchas veces, estas son **habilidades disparadas retrasadas** creadas para terminar algún efecto. En caso de que el paso final ya haya comenzado cuando estas habilidades disparadas retrasadas son creadas, quedarán a la espera del paso final del siguiente turno para disparar.

Ejemplo. *Kiki-Jiki, Mirror Breaker* crea una copia temporaria de una criatura, poniendo un token en el campo de batalla que luego elimina usando una habilidad disparada retrasada que dispara al final del turno. Sin embargo, si activo mi *Kiki-Jiki* en el paso final de mi oponente, la habilidad no se va a disparar este turno (puesto que el paso final ya ha comenzado), por lo que en mi turno puedo enderezar, activar a *Kiki-Jiki* nuevamente y atacar con ambos tokens, los que morirán al final de mi turno.

Paso de limpieza

Durante un paso de limpieza normal, los jugadores no reciben prioridad, por lo que no pueden jugar nada. Lo único que ocurre en el paso de limpieza son una cantidad de acciones basadas en turno:

1. Primero, el jugador activo se descarta cartas hasta quedar con su tamaño máximo de mano (normalmente siete).
2. Segundo, se remueve todo el daño marcado en las criaturas y se terminan al mismo tiempo todos los efectos que duran "hasta el final del turno" y "este turno".
3. Por último, se comprueba si se fueran a realizar **acciones basadas en estado** o si hay alguna **habilidad disparada** esperando ir a la pila.

Si no hubo acciones basadas en estado ni habilidades disparadas, el turno termina sin que ningún jugador reciba prioridad durante el paso de limpieza. En cambio, si hubiera alguna de ellas, los jugadores *sí* reciben prioridad y pueden tomar acciones durante este paso. En estos casos, habrá un nuevo paso de limpieza luego de este. Este ciclo se repite hasta tener un paso de limpieza sin que se realicen acciones basadas en estado ni se disparen habilidades, en cuyo caso el turno finalmente termina.

Ejemplo. Controlo una **Planar Void** y tengo ocho cartas en mi mano al final de mi turno, por lo que procedo a descartar una de ellas. Lo hago en cuanto comienza el paso de limpieza. Como esta acción disparó la habilidad de la **Planar Void**, la misma va a la pila y recibo prioridad. Tanto yo como mi oponente podemos hacer algo en respuesta a la habilidad, o luego de que la misma resuelve. Una vez que la habilidad resolvió y todos los jugadores pasan prioridad con la pila vacía, comenzará un nuevo paso de limpieza: de nuevo me descarto hasta tener siete cartas, el daño es removido de las criaturas y los efectos "hasta el fin del turno" terminan. Idealmente nada más ocurre en esta ocasión y se dará inicio a un nuevo turno.

En la pila

En el Magic físico, lanzar y resolver hechizos es un proceso muy simple. Giro una montaña y lanzo mi **Lightning Bolt** a tu **Liliana of the Veil**. Asientes y pones al planeswalker en tu cementerio. Pero para la educada mente de un juez, esta simple jugada involucra un gran número de ligeros tecnicismos que exploraremos en las próximas secciones. Si bien no podemos esperar que los jugadores jueguen en una forma estrictamente técnica, debemos poder ubicar sus acciones al procedimiento correcto con el fin de desenredar escenarios complejos.

¡Eso es una pila!

En este capítulo vamos a seguir el ciclo de la vida de un hechizo: cómo los hechizos son **lanzados**, cómo los hechizos **resuelven**, qué pasa si es **contrarrestado**, o incluso si es **redirigido** a otro objetivo. Por ahora nos vamos a concentrar en el proceso seguido por cada una de estas acciones. En los últimos capítulos veremos cómo los jugadores **interactúan entre ellos**.

Contenidos

1. **Lanzando hechizos**
2. **Resolviendo hechizos**
3. **Contrarrestando hechizos**
4. **Cambiando objetivos**

Lanzando hechizos

Para lanzar un hechizo, simplemente lo colocas en la mesa y giras algunas tierras, ¿no? Bueno... no *precisamente*. Lanzar hechizos, una de las cosas más básicas que hacemos en cada juego de **Magic**, es descrito en gran detalle por las Reglas Completas. Empecemos por ver la definición de qué es un "hechizo" según el juego, luego discutiremos en detalle el proceso de lanzar un hechizo.

Contents

- 1 ¿Qué es un hechizo?
- 2 "Lanzar" vs. "jugar"
- 3 Partes del proceso
 - 3.1 Paso 1: Anunciar el hechizo
 - 3.2 Paso 2: Dinos qué quieres hacer
 - 3.3 Paso 3: Elige objetivos
 - 3.4 Paso 4: Divide y distribuye
 - 3.5 Paso 5: Calcular los costes
 - 3.6 Paso 6: Activa habilidades de maná
 - 3.7 Paso 7: Pagar el coste

¿Qué es un hechizo?

Un hechizo es *una carta en la pila* (o una copia de una carta en la pila). Esto significa que los hechizos son sólo considerados hechizos cuando están *en la pila*. Una vez que entran al campo de batalla, son *permanentes*, y en cualquier otro lugar son *cartas*. Aunque se trata de una diferencia muy sutil, descubrirás que hay momentos donde esto tiene un enorme impacto en como funcionan las cosas.

Ejemplo. *Meddling Mage* dice que la carta nombrada no puede ser lanzada. Ya que la habilidad de **Isochron Scepter** te permite jugar una copia de la carta estampada, no una carta real, no es prevenida por la habilidad de *Meddling mage*.

"Lanzar" vs. "jugar"

Magic existe hace un *largo* tiempo. Hace años, solíamos "jugar" hechizos.^[1] Ahora "lanzamos" hechizos por que, bueno, es una mejor palabra para ello y por que R&D lo dijo. Por supuesto, no hay un botón mágico que cambia el texto en todas tus cartas viejas simplemente por que decidimos que hay una mejor manera de decirlo (a menos que estés jugando **Magic Online**^[2]). Así que no importa lo que esté impreso en tu carta, estás *lanzando* el hechizo. Cualquier cosa que dispare cuando "juegas" un hechizo disparará cuando "lances" un hechizo. ¿Entendido? Bien.

Algunas cartas aún usan la palabra "jugar". Lo único que se juega estos días son las tierras. Si una carta requiere que "lances algo si es un hechizo, o lo juegues si es una tierra", lo resumirán diciendo que lo "juegues".

Ejemplo. *Daxos of Meletis* exilia una carta y te dice que la lances. Esto significa que si esa carta es una tierra, no puedes jugarla, ya que una tierra no puede ser lanzada. Comparemos el texto de *Daxos* con el de **Nightveil Specter**: como el espectro dice que tu puedes jugar la carta exiliada, tienes permitido jugarla si es una tierra o lanzarla si es un hechizo.

Partes del proceso

Así que has decidido lanzar un hechizo. Bien por ti. Oh espera, ¿no tienes suficiente maná para lanzarlo? ¿Ningún objetivo legal para elegir? ¿Alguien tiene una carta en la mesa que no te permite lanzar el hechizo? Regrésalo a tu mano, y nos olvidaremos de ello. Bueno, excepto que ahora todos saben que tienes esa carta en tu mano, pero el juego no te obligará a terminar de hacer algo que no puedes hacer. Continúa.

En un torneo, este error puede acarrear una penalización. En cualquier caso, nunca serás forzado a hacer objetivo con **Terror** a una criatura que tu controles por que olvidaste que el **White Knight** de tu oponente tiene protección contra negro.

Por supuesto, si ya pagaste por el hechizo y *luego* te das cuenta que tu jugada no fue estratégicamente correcta, o que tu querías utilizar otro mana para pagarlo, es muy tarde. No hay vuelta atrás.

Paso 1: Anunciar el hechizo

El primer paso para lanzar un hechizo es decirle a tu oponente que quieres hacerlo. Lo tomas de donde sea que se encuentre en ese momento (usualmente tu mano) y lo colocas en la parte superior de la pila. Ya no está en tu mano, o en el cementerio, o donde sea que estaba cuando decidiste lanzarlo. *Tú* lo lanzas, así que *Tú* lo controlas. Puede que tu oponente lo contrarreste, o quizás resuelva, pero hasta entonces, ahí se queda.

Ejemplo. *La primer cosa que haces luego de anunciar que vas a lanzar **Force of Will** es ponerlo en la pila, lo que significa que ya no estará en tu mano cuando sea momento de exiliar una carta azul para pagar su coste alternativo.*

Paso 2: Dinos qué quieres hacer

Una vez que has decidido qué hechizo lanzar, deberás decidir *cómo* vas a lanzarlo. Si te permite elegir entre diferentes opciones, es hora de decidir. Si te da diferentes opciones de pago, elige una (y *solo* una - ve los ejemplos más abajo). Ten presente que en realidad no lo estás pagando en este momento, solo estás decidiendo qué método utilizar. Esto puede significar que tendrás distintas opciones más adelante, así que necesitamos saberlo ahora. Por ejemplo, si anuncias que quieres estimular **Rushing River**, necesitarás elegir dos objetivos en vez de uno solo.

Aquí hay una lista completa de las cosas que necesitas anunciar en este paso:

- Si empalmas alguna carta;

- Si pretendes pagar un coste adicional (como recuperar o estímulo) o quieres usar un coste alternativo (como retrospectiva o el coste de "quitarse una carta" de **Force of Will**)- ten en cuenta que puedes elegir *únicamente un* coste alternativo;
- El valor de X, si es elegido por ti en vez de ser calculado por el juego;
- Cómo pagarás los símbolos híbridos o pirexianos de maná.

Ejemplo. Si usas la habilidad de **Snapcaster Mage** para dar retrospectiva a la **Force of Will** que está en tu cementerio, puedes lanzarla, pero no puedes hacerlo exiliando una carta azul de tu mano, ya que retrospectiva te permite jugarla de tu cementerio sólo si pagas el coste de retrospectiva (el cual es un coste alternativo), y no tienes permitido usar dos costes alternativos al mismo tiempo.

Paso 3: Elige objetivos

Si tu hechizo contiene alguna instancia de la palabra "objetivo", aquí es donde los eliges. Si en este punto descubres que tu objetivo deseado no es legal, o si no tienes objetivo válido, el lanzamiento del hechizo es rebobinado por las reglas de juego (y tu oponente te agradece por mostrarle una de las cartas de tu mano).

Ten en cuenta que algunos hechizos te permiten hacer objetivo al mismo objeto más de una vez, y otros hechizos no. Puedes notar la diferencia de esta manera:

- Si el hechizo contiene la palabra objetivo varias veces, puedes elegir el mismo objeto varias veces.
- Si el hechizo pide un número de "objetivos", debes elegir esa misma cantidad de objetos diferentes.
- Si el hechizo te permite decidir cuántos objetivos eliges, puedes elegir cada objeto sólo una vez.
- Si el hechizo contiene la palabra "hasta" antes del número de objetivos, puedes elegir un sólo una vez cada objetivo, sin embargo, puedes elegir cero objetivos (a menos que el hechizo indique lo contrario) o cualquier número que sea menor al número total permitido.
- Si el hechizo contiene las palabras "cualquier objetivo", puedes elegir hacer objetivo sólo criaturas, planeswalkers o jugadores.^[3]

En este punto, cada criatura, jugador u objeto "se convierte en objetivo" de tu hechizo. Cualquier cosa que dispare cuando algo "se convierte en objetivo" dispara, pero el disparo esperará a ser puesto en la pila hasta después de que termines de lanzar el hechizo (y ya que tu hechizo está en la pila en este punto, cualquier habilidad que dispare al hacer objetivo resolverá antes que él).

Ejemplo. Si tu lanzas **Hex** debes elegir exactamente seis criaturas. No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces, y puedes ser obligado a elegir una criatura que controles, en caso de que tus oponentes controlen menos de seis.

Si lanzas **Downpour** puedes elegir cero, una, dos o tres criaturas. No puedes elegir la misma criatura dos veces, ya que la palabra "objetivo" aparece sólo una vez.

Si lanzas **Common Bond**, puedes elegir la misma criatura como el objetivo de ambas instancias de poner contadores, ya que la palabra "objetivo" aparece dos veces.

Paso 4: Divide y distribuye

Ahora que nuestros objetivos han sido seleccionados, es hora de decidir qué objetivo recibe cuánto de lo que sea que debamos distribuir. Usualmente esto es daño o contadores. Si el hechizo nos permite elegir la división, lo hacemos ahora. Cada objetivo debe recibir *al menos uno* de lo que sea que está siendo dividido.

A veces un hechizo dira "dividido equitativamente". En estos casos, no hay división a determinar. El hechizo dividirá lo que sea de igual manera entre los objetivos legales restantes cuando el hechizo resuelva.

Ejemplo. Deberás decidir cuando daño quieres hacer a cada criatura cuando lanzas **Flames of the Firebrand**. Por contraste, ya que **Fireball** dice que el daño es dividido "en partes iguales", no harás ninguna elección en este momento. El daño será dividido y asignado durante la resolución del hechizo.

Paso 5: Calcular los costes

Cuando vas al almacén, eliges los artículos, los llevas al mostrador y le permites a la cajera que cuente el total. Luego le das cupones, los resta, y te dice cuánto deberás pagar. Lanzar un hechizo sigue un procedimiento similar.

1. Comienza con el coste de maná impreso en la carta, o con el coste alternativo que elegiste en el paso 2. Recuerda que solo puedes pagar un coste alternativo - no puedes usar el coste de retrospectiva y además una habilidad de "jugarlo sin pagar su coste de maná". Ten en cuenta que no todos los costes son pagos de maná. A veces, el coste incluirá descartar una carta o sacrificar una criatura.
2. Luego, añade cualquier coste adicional (como estímulo o esfuerzo) o incrementos de coste (como **Thalia, Guardian of Thraben**).
3. Luego, resta cualquier reducción de costes. Si tu coste fuera a ser reducido a menos que cero, se reduce a cero. (Estamos tratando con cupones, no certificados de regalos.)
4. Finalmente, si algún efecto modifica el coste final, tómalo en consideración. Actualmente la única carta que lo hace es **Trinisphere**, que verifica si el coste total incluye menos de tres manás, y añade mana genérico al mismo hasta que haya tres manás si no los había ya.

Ahora que tenemos nuestro coste total, éste queda "fijado" y no se puede cambiar más. Por ejemplo, si controlamos una criatura con una habilidad que reduce el coste del hechizo y la sacrificamos para para pagarlo cuando llega el momento de pagar los costes, esto no cambiará el coste final, que ya habrá sido reducido.

Ejemplo. **Thalia, Guardian of Thraben** es un ejemplo de incremento de coste. **Heartless Summoning** es un ejemplo de reducción de coste.

Ejemplo. La habilidad de **Trinisphere** siempre se verifica al final. Si quieres lanzar **Path to Exile** haciendo objetivo a **Thalia, Guardian of Thraben**, no incrementarás el coste a 2* para luego añadir el maná extra de la habilidad de Thalia. Aplicarás la habilidad de Thalia antes, cambiando el coste a 1*, Luego **Trinisphere** verá que aún es menor que tres y lo cambiará a 2*.

Nota: El coste de maná convertido de una carta no es lo mismo que el coste total que determinamos en esta parte de lanzar un hechizo, y no está relacionado con él. El coste de maná convertido de un hechizo es **siempre** una representación numérica

del coste impreso en la carta. **Nada** puede alterar el coste de maná convertido de un hechizo. Si el coste de maná convertido incluye una X, la X es cero en todas las zonas excepto en la pila. Mientras un hechizo está en la pila, X es el valor que fue elegido cuando se lanzó el hechizo. Puedes encontrar más detalles sobre este tema en la página de [Colores, Maná Y Costes](#).

Paso 6: Activa habilidades de maná

Continuando con la analogía del almacén, este es el punto donde sacas el dinero de tu billetera. En este punto de lanzar un hechizo, puedes girar tierras o activar otras habilidades de maná. Solo el jugador que está lanzando el hechizo puede activar habilidades de maná - no intentes esto cuando tus oponentes están lanzando sus hechizos. Ten en cuenta que solo puedes activar **habilidades de mana**, que tienen una definición muy específica en las reglas. Por ejemplo, no puedes lanzar **Dark Ritual** o activar **Arbor Elf** en este punto.

Ejemplo. *Controlo cuatro tierras y un **Deathrite Shaman**, y mi oponente controla una **Thalia, Guardian of Thraben**. Lanzo **Bloodbraid Elf**, girando todas mis tierras para pagarla, y procedo a resolver la habilidad disparada de cascada. la primer carta que revelo **Lightning Bolt**, por lo que no puedo matar a Thalia... o sí puedo?*

No recibo prioridad entre el momento en que revelo el Lightning Bolt y el momento en que la habilidad de cascada me indica que lo lance. Sin embargo, seguiré todos los pasos marcados anteriormente para lanzar este hechizo, excepto que en el paso 5 cascada reemplazará al coste del hechizo con "pagar nada", lo que Thalia aumentará a 1. En el paso 6, tengo la oportunidad de activar habilidades de maná - pero la habilidad de Deathrite Shaman no es una habilidad de maná ya que tiene un objetivo, por lo que ino podré usarla para generar maná en este momento!

La jugada correcta es, claramente, pagar Bloodbraid Elf utilizando tres tierras y el Deathrite Shaman, para que en caso de que mi cascada me de un hechizo de no-criatura pueda generar maná de una habilidad de maná para cumplir con el coste que agrega Thalia.


Paso 7: Pagar el coste

Para terminar con nuestra analogía del almacén, entregaremos el pago a la cajera para completar la transacción. En términos de Magic, gastaremos nuestro maná, sacrificaremos criaturas, descartaremos cartas, o haremos lo que sea necesario para pagar por nuestro hechizo. Pagos parciales no están permitidos, y pagos impagables no pueden pagarse.

Si tu hechizo tiene la habilidad de convocar o excavar, puedes girar criaturas o exiliar cartas de tu cementerio, respectivamente, en lugar de pagar maná durante esta parte del proceso de lanzamiento. Ten en cuenta que esto es diferente de como funcionan el maná híbrido y el pireziano: Ya anuncié cómo quería pagar estos símbolos en el paso 2.

Ejemplo. *Digamos que controlo sólo tres tierras y un **Wild Cantor**, y necesito lanzar **Chord of Calling** siendo X=2. ¿Puedo girar el Wild Cantor para reducir el coste de Chord of Calling en 1 utilizando la habilidad de convocar y luego sacrificarlo para generar un cuarto maná? La respuesta es no: Necesito activar las habilidades de maná en el paso 6 y luego pagar los costes en el paso 7, por lo que si sacrifico el Wild Cantor para generar el cuarto maná, no estará para ser girado luego cuando pague por el hechizo.*

Nota: *En las Reglas de Torneo de Magic existe un atajo establecido para cartas con un X en su coste. Si un jugador olvida*

anunciar el valor de X, automáticamente será todo el maná restante en su reserva de maná. por ejemplo, si un jugador gira seis Montañas y lanza Fireball con solo un objetivo, el valor de X será automáticamente 5 (ya que el coste es , y un mana rojo será necesario para pagar el coste en adición a la X).

1. ↑ En realidad, al principio ya "lanzábamos" hechizos y luego empezamos a "jugarlos".
2. ↑ Lo que significa que probablemente tienes muchos más problemas que la terminología.
3. ↑ Con el lanzamiento de Dominaria más de 700 cartas recibieron errata, para que también puedan hacer daño a planeswalkers. Las normas más simples para recordar esto son:
 - Las habilidades que dicen "criatura o jugador objetivo" fueron cambiadas a "cualquier objetivo".
 - Las habilidades que hacen daño o previenen daño a "jugador objetivo" fueron cambiadas a "jugador o planeswalker objetivo". Sin embargo, si la cantidad de daño es calculado utilizando información de ese jugador o de los objetos que controla, la habilidad permanece sin cambios y ahora sólo puede hacer daño al jugador.
 - Las habilidades que hacen daño al "oponente objetivo" fueron modificadas a "oponente objetivo o planeswalker", con la misma excepción anteriormente mencionada. Estos hechizos y habilidades ahora pueden hacer objetivo a un planeswalker que tu controles.
 - Las habilidades que hacen daño pero no hacen objetivo no recibieron errata, con la única excepción de **Vial Smasher the Fierce**.

Resolviendo hechizos

Cada vez que todos los jugadores ceden prioridad en sucesión, el hechizo o habilidad en la parte superior de la pila resuelve. Lo que significa "resolver" en cada caso depende del tipo del objeto que está resolviendo.

Contents

- 1 Resolviendo instantáneos, conjuros y habilidades
 - 1.1 Verificar objetivos
 - 1.2 Llevar a cabo instrucciones
 - 1.3 Dejar la pila
- 2 Resolviendo hechizos permanentes

Resolviendo instantáneos, conjuros y habilidades

Hechizos instantáneos, hechizos conjuros y habilidades resuelven en un proceso de tres pasos:

Verificar objetivos

En primer lugar, si el hechizo o la habilidad especifica cualquier objetivo, verifica si dichos objetivos aún son legales. Un hechizo o habilidad no se resuelve y se elimina de la pila si todos sus objetivos ahora son ilegales. Cuando un hechizo no se resuelve y se elimina de la pila porque todos sus objetivos son ilegales, coloquialmente podemos decir que se esfuma..

Ejemplo. ***Dark Betrayal** requiere un objetivo, el cual debe ser una criatura negra. Cuando **Dark Betrayal** comienza a resolver, verificamos si el objetivo es aun legal. Si no lo es - por ejemplo, ya no es negro, ha ganado protección contra negro, o ha dejado el campo de batalla - **Dark Betrayal** no resuelve y es removido de la pila.*

Si el hechizo aun tiene al menos un objetivo legal, resolverá. No podrá afectar *de ninguna manera* a un objetivo que se ha vuelto ilegal, pero hará tanto como pueda a los objetivos legales.

Ejemplo. *Si yo lanzo **Electrolyze** a un solo objetivo, por ejemplo a **Precinct Captain**, y se vuelve ilegal, **Electrolyze** no resolverá, será removido de la pila y no podré robar una carta.*

*En cambio, si lanzo **Electrolyze** con dos objetivos diferentes, digamos quedos **Dark Confidants**, y uno se vuelve un objetivo ilegal, **Electrolyze** resolverá y realizara todas las acciones posibles: hará un daño al **Dark Confidant** "legal" y me hará robar una carta.*

Llevar a cabo instrucciones

Luego de verificar esto, el controlador del hechizo o habilidad seguirá sus instrucciones en el orden escrito.

Ejemplo. *Akroma's Vengeance* destruye cada artefacto, criatura y encantamiento como una acción única, todos los permanentes afectados son destruidos al mismo tiempo. Si un **Boon Satyr** se encuentra en el campo de batalla, es destruido una vez, por lo que puedes salvarlo con un escudo de regeneración.

En cambio, **Austere Command** realiza las dos acciones elegidas una después de la otra. Si yo elijo el segundo y el tercer modo, el Boon Satyr, será destruido dos veces, y dos escudos de regeneración serán necesarios para salvarlo.

En ciertas ocasiones, la instrucción en un hechizo o habilidad requerirá que ambos jugadores hagan elecciones o realicen acciones al mismo tiempo. En estos casos, el jugador activo hace su elección primero, luego el no activo - esto es conocido como **orden JAJNA**. Luego las acciones son realizadas simultáneamente. Luego el hechizo prosigue a la siguiente instrucción.

Ejemplo. Cada jugador pierde 1 vida, luego la primer elección de **Smallpox** es descartar una carta. El jugador activo elige una carta, luego el jugador no activo elige una carta, luego todas las cartas son descartadas simultáneamente. Ya que la mano es una zona oculta, los jugadores no pueden conocer la elección de otro hasta que la carta sea descartada. Continuemos: el jugador activo elige una criatura para sacrificar, luego el no activo elige una criatura para sacrificar, luego todos los sacrificios suceden simultáneamente. El jugador no activo puede ver que eligió el jugador activo ya que el campo de batalla es una zona pública. Lo mismo sucede con las tierras.

Robar cartas es una excepción a esta regla. Si un hechizo ordena que todos los jugadores roben un número de cartas simultáneamente, primero el jugador activo roba ese número de cartas, una a la vez; luego los otros jugadores hacen lo mismo en orden de turnos.

Ejemplo. Ambos controlamos un **Laboratory Maniac** y no tenemos más cartas en nuestras bibliotecas. Yo activo la primera habilidad de **Jace Beleren**. Cuando la habilidad resuelve, yo primero intento robar una carta. El efecto de reemplazo de **Laboratory Maniac** es aplicado, por lo que gano el juego en el momento.

Dejar la pila

El último paso en el proceso de resolver un conjuro, instantáneo o habilidad es disponer del objeto en la pila. Si es un hechizo, la carta asociada es puesta en el cementerio del propietario; si es una habilidad, el objeto en la pila simplemente deja de existir. Una implicancia notable de esto es que una carta de conjuro o instantáneo permanece en la pila durante su resolución, lo que significa que no está en el cementerio para ser contada, exiliada o movida a algún otro lugar, y es un objetivo legal para los contra-hechizos.

Ejemplo. ¿Quieres ver una mala carta? ¡Pues mira **Ire of Kaminari**! Puedes lanzarla cuando tu cementerio está vacío (por ejemplo para disparar la habilidad de **Horobi, Death's Wail**), pero ya que durante su resolución **Ire of Kaminari** aun está en la pila haría un total de 0 daño a su objetivo.

Por otro lado, si mi oponente lanza **Counterspell** a mi preciada **Ire of Kaminari**, yo puedo responder con **Ricochet Trap**. Mientras que **Ricochet Trap** resuelve, es aún un hechizo en la pila, lo que significa que es un objetivo legal para **Counterspell**. Como tal, puedo cambiar el objetivo de **Counterspell** a **Ricochet Trap**, luego ésta resuelve y es puesta en el cementerio. Cuando **Counterspell** resuelve, verá que su objetivo (**Ricochet Trap**) ya no es legal, ya que cambió de zona, y hace fizzle.

Resolviendo hechizos permanentes

Si el objeto que está resolviendo es un hechizo de permanente, su resolución involucra un único paso: la carta de hechizo se vuelve un permanente y es puesto en el cambio bajo el control del controlador de hechizo. Un hechizo permanente es un hechizo con al menos uno de estos tipos: criatura, artefacto, encantamiento o planeswalker. Las tierras son también permanentes, pero nunca son lanzadas como hechizos.

Hay una excepción a esta regla: Los **hechizos de aura** son permanentes, pero tienen un objetivo, aún cuando la palabra "objetivo" no aparece en su texto de reglas - en realidad está escondida en la definición de la palabra clave encantar. Los hechizos de aura resuelven en dos pasos, exactamente como los conjuros y los instantáneos. Primer el hechizo de aura verifica si su objetivo es aún legal; si lo es, entra en el campo de batalla anexado al objeto al cual estaba haciendo objetivo, de otra manera no resolverá y será removido de la pila.

A veces, un aura entra en el campo de batalla sin ser lanzada. En este caso, su controlador debe elegir un objeto que conforme a su palabra clave, y el aura entrará al campo de batalla anexado a él. Ten en cuenta que *no* hace objetivo, por lo que puedes elegir permanentes con velo o anti-maleficio; sin embargo, un permanente con la relevante **protección** no puede ser elegido de esta manera, ya que el aura no puede ser anexada a él.

Ejemplo. Mientras lanzo **Dead Weight**, debo elegir un objetivo para él. Mientras **Dead Weight** resuelve, entrará al campo de batalla anexado a esa criatura. Si mi oponente responde dándole ante-maleficio a esa criatura con **Ranger's Guile**, **Dead Weight** no resolverá, será removida de la pila e irá directamente de la pila a mi cementerio.

Ahora lanzo **Sun Titan** y elijo el **Dead Weight** en mi cementerio como el objetivo de su habilidad disparada. Ya que no estoy lanzando **Dead Weight** como un hechizo, no necesito elegir un objetivo. Mientras resuelve la habilidad, elegiré una criatura y regresaré **Dead Weight** al campo de batalla anexado a ésta. No estoy haciendo objetivo a la criatura, por lo que puedo elegir una criatura con anti-maleficio (esta era una manera muy popular de deshacerse de un **Geist of Saint Traft** oponente). De todas maneras, no puedo elegir una criatura con protección contra negro, como un **White Knight**, ya que **Dead Weight** no puede ser anexado a él.

Contrarrestando hechizos

Contrarrestar es una acción de palabra clave. Contrarrestar un hechizo o habilidad significa cancelarlo, removiéndolo de la pila. No se resuelve y *ninguno* de sus efectos ocurre. Un hechizo contrarrestado se pone en el cementerio de su propietario. El jugador que lanzó el hechizo o habilidad contrarrestado no obtiene una "devolución" de ningún costo que haya sido pagado.

Ejemplo. Yo lanzo un **Slice in Twain** haciendo objetivo a un encantamiento. Cuando mi oponente recibe prioridad lanza un **Cancel** haciendo objetivo a **Slice in Twain**. Cuando **Cancel** resuelve, **Slice in Twain** es removido de la pila y puesto en mi cementerio. Ninguno de sus efectos ocurre: El objetivo no es destruido y yo no robo una carta. Los cuatro manas pagados para lanzar **Slice in Twain** no son devueltos.

Algunos hechizos o habilidades no pueden ser contrarrestados por hechizos o habilidades. Significa que los hechizos o habilidades que dicen "contrarresta" no afectan a esos hechizos. Sin embargo, los hechizos incontrarrestables siguen siendo objetivos legales para hechizos o habilidades que contrarresten. Recuerda que si un efecto intenta hacer algo imposible, hace sólo lo máximo que sea posible.

Ejemplo. **Abrupt Decay** no puede ser contrarrestado. Un **Dissolve** que lo hace objetivo no va a removerlo de la pila, pero sí hará cuantas cosas sean posibles: el controlador del **Dissolve** podrá hacer *Adivinar* 1 durante la resolución. Similarmente, si lanzas un **Mana Drain** haciendo objetivo a un **Supreme Verdict**, no lo contrarrestarás, pero al comienzo de tu próxima fase principal, la habilidad disparada atrasada agregará 4 a tu reserva de mana.

Nota que los instantáneos y conjuros incontrarrestables dicen que no pueden ser contrarrestados por *hechizos o habilidades*, ya que si todos sus objetivos se vuelven ilegales no van a resolver y serán removidos de la pila.

Ejemplo. **Smash** es hecho incontrarrestable por la habilidad de **Vexing Shusher**. Si su objetivo se vuelve ilegal, **Smash** no resolverá y será removido de la pila: No destruirá a su objetivo y su controlador no robará una carta.

Algunos contrahechizos tienen un efecto de auto-reemplazo como parte de su efecto. Ejemplos comunes de esto son **Faerie Trickery**, **Remand**, **Dissipate**, **Lapse of Certainty**. Los efectos de auto-reemplazo son siempre aplicados antes que otros efectos de reemplazo.

Ejemplo. *Faerie Trickery* posee un efecto-que-no-se-repite (contrarrestar un hechizo) y un efecto de reemplazo que modifica lo que este efecto-que-no-se-repite hace (en vez de mover el hechizo al cementerio, lo moverá a la zona de exilio). Este es un ejemplo clásico de un efecto de auto-reemplazo.

Digamos que usamos un ***Faerie Trickery*** para contrarrestar un ***Darksteel Colossus***. La habilidad de reemplazo del Coloso intentará reemplazar el evento de "Poner al Coloso en el cementerio" con "Barájalo en la biblioteca de su propietario". Normalmente, el controlador del Coloso posee la elección, y él podría aplicar el efecto del Coloso primero, para evitar que éste se exilie. No obstante, como ***Faerie Trickery*** tiene un efecto de auto-reemplazo, siempre lo aplicamos primero: como el ***Darksteel Colossus*** ahora está dirigiéndose al exilio, su habilidad de reemplazo no puede ser aplicada.

Ejemplo. *Remand* tiene un efecto de auto-reemplazo que modifica a dónde va el hechizo que contrarresta. Si un jugador lanza ***Remand*** haciendo objetivo a un ***Lingering Souls*** jugado desde el cementerio por su coste de retrospectiva, primero aplicamos el efecto de auto-reemplazo de ***Remand*** que indica devolver a la carta a la mano de su propietario; luego aplicamos el efecto de reemplazo de Retrospectiva que indica exiliar la carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar. ***Lingering Souls*** será exiliada.

Cambiando objetivos

Algunos hechizos cambian el/los objetivo/s de otros hechizos o habilidades. Ejemplos comunes de cartas que hacen esto son: **Misdirection**, **Redirect**, **Deflection**.

La única cosa a la que estos hechizos hacen objetivo es a los hechizos que van a redirigir. Esto significa que deberás elegir al hechizo objetivo mientras lanzas Redirect, pero elegirás los nuevos objetivos redirigidos en resolución. El nuevo objetivo tiene que ser un objetivo legal para el hechizo que está siendo redirigido, y esto cambia mientras el hechizo que redirige esté resolviendo. Si el objetivo no puede ser cambiado a un objetivo legal (quizás porque el objetivo original es el único objetivo legal disponible en ese momento), el objetivo original permanece sin cambios.

Ejemplo. *My oponente lanza **Abrupt Decay** a mis **Vedalken Shackles**, y yo respondo lanzando **Redirect**. En ese momento, no tengo que anunciar a dónde voy a redirigir al **Abrupt Decay**. Cuando **Redirect** resuelva, voy a elegir el nuevo objetivo para **Abrupt Decay**. Si mi oponente de alguna manera logra deshacerse de cada otro objetivo posible después de que lanzo **Redirect** pero antes de que resuelva, yo no podré salvar a mis **Vedalken Shackles**.*

La palabra "Tu" en el texto de un objeto no indica un objetivo, por lo que no puede ser cambiado.

Ejemplo. *Yo lanzo **Lightning Helix** haciendo objetivo al **Pain Seer** controlado por mi oponente. En respuesta, el lanza **Misdirection** haciendo objetivo al **Lightning Helix**. Cuando **Misdirection** resuelve, mi oponente elige un **Ghazbán Ogre** que yo controlo como el nuevo objetivo de **Lightning Helix**. Éste es el único cambio que puede hacer; él no puede cambiar quién va a ganar las vidas, ya que esa parte del efecto de **Lightning Helix** no tiene objetivo. Cuando **Lightning Helix** resuelve, 3 daños son hechos al **Ogro** y yo gano 3 vidas.*

Un hechizo no puede hacerse objetivo a sí mismo, nunca.

Ejemplo. *Mi oponente lanza **Cryptic Command** para contrarrestar mi **Earwig Squad** y robar una carta, y yo respondo con **Ricochet Trap**. Mientras **Ricochet Trap** está resolviendo, no puedo cambiar al objetivo de **Cryptic Command** a sí mismo. Sin embargo, como **Ricochet Trap** todavía es un hechizo en la pila en ese momento (los hechizos dejan la pila como el último paso de su resolución), es un objetivo legal para **Cryptic Command**. Como tal, puedo cambiar el objetivo de **Cryptic Command** a **Ricochet Trap**, entonces **Ricochet Trap** termina de resolver y es puesto en el cementerio. Cuando **Cryptic Command** resuelve, verá que su objetivo (**Ricochet Trap**) ya no es legal, ya que cambió de zona, y será removida de la pila. Mi oponente no podrá robar la carta por su **Command**.*

Nota: *Muchos jugadores saben que los hechizos de redirección pueden ser usados para ganar guerras de counterspells, pero no tienen una idea clara de cómo sucede esto. El rol del juez en esta situación es explicar las reglas y asegurarse de que las cartas se jueguen y resuelvan correctamente, pero **no** explicarles a los jugadores cómo ellos deberían jugar sus cartas.*

Solo puedes cambiar los objetivos del hechizo. El controlador del hechizo no cambiará, como tampoco lo hará ninguna de las decisiones hechas, como modos, número de objetivos, costos adicionales, etc.

Ejemplo. Yo controlo **Geist of Saint Traft**, una criatura con *Antimaleficio*. Yo lanzo un **Lightning Bolt** haciendo objetivo a mi oponente, y él responde con un **Deflection** al **Lightning Bolt**. Mientras **Deflection** resuelve, mi oponente sólo elige un nuevo objetivo para **Lightning Bolt**, pero no gana control de él. Entonces, como el hechizo sigue siendo controlado por mí y **Deflection** sólo hace objetivo al **Lightning Bolt**, él puede elegir al **Geist of Saint Traft** como el nuevo objetivo.

Ejemplo. Yo controlo **Chandra, the Firebrand** y lanzo un **Lightning Bolt** haciendo objetivo a mi oponente. En respuesta él lanza **Redirect** y elige a mí **Chandra, the Firebrand** como el nuevo objetivo de **Lightning Bolt**. Cuando **Lightning Bolt** resuelve, 3 contadores de lealtad serán removidos de **Chandra**.

Una de las cartas más comunes con la habilidad de cambiar objetivos es **Spellskite**. **Spellskite** tiene una habilidad que cambia el objetivo de un hechizo o habilidad al **Spellskite** mismo. La habilidad de **Spellskite** no hace mención de ninguna restricción sobre cómo el hechizo o habilidad objetivo deber ser, por lo que siempre puede hacer objetivo a cualquier objeto en el stack, incluso si no tuviese objetivo o si no pudiese hacer objetivo al **Spellskite**. Cuando la habilidad resuelve, el objetivo será cambiado sólo si **Spellskite** puede ser un objetivo legal para ese hechizo o habilidad. Una buena regla de memoria es: si el jugador que originalmente lanzó el hechizo habría podido hacer objetivo al **Spellskite**, entonces tu puedes redirigirlo.

Ejemplo. Yo controlo un **Spellskite**. Mi oponente lanza un **Ordeal of Thassa** haciendo objetivo a una de sus criaturas. Mientras que un **Aura** sea un hechizo en la pila, tiene un objetivo, por lo que yo puedo cambiar el objetivo del **Ordeal** con **Spellskite**. Por el otro lado, si un **Aura** entra al campo de batalla sin ser lanzado, por ejemplo por las habilidades de **Sovereigns of Lost Alara** o **Sun Titan**, su controlador elegirá una criatura a la cual anexarla, pero en ningún momento es un hechizo y en ningún momento hace objetivo, por lo que **Spellskite** no podrá afectarla.

Ejemplo. Yo controlo una **Sword of Feast and Famine** y un **Oona's Blackguard**. Yo puedo activar la habilidad del Equipo para anexarlo al hada. En respuesta, mi oponente hace objetivo a la habilidad del equipo con la habilidad del **Spellskite**. Ésta es una jugada legal, ya que **Spellskite** puede hacer objetivo a cualquier objeto en la pila; sin embargo, como las habilidades de equipar de una fuente controlada por mí sólo pueden hacer objetivo a las criaturas que yo controlo, la habilidad del **Spellskite** no hará nada y el Equipo irá con la hermosa hada, sin importar a ese feo artefacto oxidado.

Nota: Algunos hechizos y habilidades cambian el objetivo de un hechizo "que tenga un solo objetivo". Estos efectos cuentan cada instancia de la palabra "objetivo" como un objetivo distinto, por lo que por ejemplo, no podremos usar una **Misdirection** para alterar un **Seeds of Strength**, incluso si las 3 instancias de la palabra objetivo se refieren a una misma criatura. En cambio, podremos usar un **Spellskite**, y redirigir todo el hechizo a sí mismo, pero necesitaremos activar su habilidad 3 veces, ya que cada activación te permite modificar un solo objetivo.

Habilidades y efectos

No todo aquello capaz de afectar el juego tiene una representación física. Las **habilidades** pueden ser tan poderosas como los hechizos, pero solo viven en la pila por un breve momento antes de desaparecer; si bien comparten bastantes similitudes con los hechizos, también tienen peculiaridades y una categorización estricta (e importante).

Sin embargo, hay algo todavía más impalpable que las habilidades. Los **efectos** son los **fantasmas de los hechizos y habilidades pasadas**, resultados persistentes de objetos que resolvieron. Aprenderemos a diferenciar entre una *habilidad* y su *efecto*, y luego exploraremos los diferentes tipos de efectos y los detalles y trampas que posee cada uno - dado que todo en el juego es o tiene un efecto, excepto quizás las criaturas *vainilla*, este capítulo es más grande de lo que aparenta.^[1]

Hay una clase de efectos que tiene una tendencia a hacer correr en pánico a los jueces: Los efectos continuos. Las **interacciones** entre estos efectos han sido, históricamente, un foco de prueba para los jueces pero, como veremos, no es un tema difícil si es tratado sistemáticamente y con un poco de - *guiño guiño* - **Humildad**.

Contenidos

1. **Habilidades**
2. **Efectos**
3. **Efectos con reglas especiales**
4. **Capas**

1. ↑ Como Commodore Guff **dijo una vez** en una representación tragicómica de la ruptura del cuarto muro, *Debería saberlo - Yo lo escribí*.

Habilidades

Magic es un juego basado en habilidades. Las habilidades definen la mayor parte de lo que una carta puede (y a veces lo que no puede) hacer: Cada "porción" del texto de reglas en una carta es una habilidad de esa carta. Esa "porción" puede ser tanto

- un solo párrafo de texto, aislado del resto mediante un espacio vacío; o
- una *palabra clave* (más apropiadamente, una *habilidad de palabra clave*), separada de otras palabras clave mediante espacios vacíos o comas.

Cuando ves una sola palabra en el texto de reglas, como "volar", se trata seguramente de una habilidad de palabra clave. El propósito de las palabras clave es el de ahorrar espacio en la caja de texto y en tu mente. Cada habilidad de palabra clave tiene su propia definición en las reglas .

Ejemplo. Podemos encontrar tres habilidades en la **Falkenrath Aristocrat**: "volar" y "prisa" son habilidades de palabra clave, y están separadas sólo por una coma; luego, tenemos un espacio en blanco y un párrafo de texto, que es todo una sola habilidad.

Noten que un punto entre "turno" y "si" no define una nueva habilidad, porque está en medio del mismo párrafo.

Las habilidades sólo funcionan mientras la carta está en el campo de batalla, a menos que esté especificado o que sea imposible de otra manera.

Ejemplo. **Lumberknot** tiene antimaleficio, que es relevante solamente en el campo de batalla. Antimaleficio no previene al Lumberknot de ser contrarrestado mientras está en la pila, ni de ser removido del cementerio por un **Creimate**. De igual forma, no puede obtener contadores mientras no esté en el campo de batalla. ¡Sería realmente extraño!

Ejemplo. La primera habilidad del **Loxodon Smiter** indica que éste no puede ser contrarrestado. Ya que solo los hechizos en la pila pueden ser contrarrestados, esta habilidad sólo tiene sentido si funciona mientras el Loxodon Smiter esté en la pila, y así lo hace.

La segunda habilidad del **Champion of Stray Souls** instruye a devolverlo "desde tu cementerio", por lo que sólo puede ser activada mientras esté en el cementerio - noten que esto no es cierto para la primera habilidad, que sólo funciona desde el campo de batalla.

Sin embargo, las habilidades no siempre están "solo ahí", como volar o las del **Lumberknot** mencionadas arriba. A menudo necesitas hacer un esfuerzo extra para ponerlas en uso. Por ejemplo, ciertamente sabrás que, para aprovechar la tercera habilidad del **Falkenrath Aristocrat**, necesitas sacrificar una criatura y tu oponente será capaz de responder, porque estás usando la pila. Esto nos lleva al segundo significado de la palabra "habilidad", que es "un objeto en la pila creado por una habilidad en una carta".

Nota: ¡Ten cuidado! Incluso aunque puedan ser objetos en la pila, **las habilidades no son hechizos**. Un hechizo está asociado a la carta entera, mientras que una habilidad siempre es un objeto virtual, generado por una porción del texto de reglas en una carta. Las cosas que afectan específicamente a hechizos no pueden afectar a habilidades, y viceversa.

Las habilidades pueden dividirse en cuatro categorías principales:

1. **Las habilidades activadas** son aquellas que permiten pagar un coste para ponerlas en acción. Están escritas en forma de **[Coste]: [Efecto]**. La presencia de los dos puntos es garantía de que estás tratando con una habilidad activada.

Ejemplo. La habilidad de **Fauna Shaman** necesita que su coste sea pagado para beneficiarse de su efecto. Nota la presencia de los dos puntos. La tercera habilidad de **Falkenrath Aristocrat** que estuvimos discutiendo más arriba también es una habilidad activada.

Vale la pena mencionar que las habilidades de lealtad de los **planeswalkers** son habilidades activadas, aunque no tengan visible los dos puntos en la carta.

2. **Las habilidades disparadas** son aquellas que tienen una condición de disparo y un efecto. Están escritas de forma **[Condición de disparo], [Efecto]**, y la condición de disparo siempre comienza con las palabras "**cuando**", "**siempre que**", "**al principio de** (alguna fase o paso)", o "**al final de** alguna fase o paso". Estas habilidades también usan la pila, pero lo hacen automáticamente cuando la condición de disparo se cumple. Puedes tener un control parcial sobre éstas, siempre y cuando puedas hacer que su condición de disparo ocurra.

Ejemplo. **Bloodgift Demon** no va a pedir permiso para usar su habilidad: inevitablemente irá a la pila justo después de enderezar. Al menos, puedes elegir a quién va a afectar...

Blood Artist necesita que una criatura muera para que su habilidad funcione. Tendrás que esperar hasta el combate o algún efecto de remoción para disparar su habilidad, ya menos que tengas a la **Falkenrath Aristocrat** cerca!

La forma en la que las habilidades disparadas funcionan está íntimamente ligada con el concepto de **prioridad**, por lo que será discutido en la sección **El juego en cámara lenta**.

3. **Las habilidades estáticas** son aquellas escritas como declaraciones. Simplemente son ciertas. Estas habilidades afectan al juego mientras que el permanente que la tenga impresa permanezca en el campo de batalla y tenga la habilidad.

Ejemplo. La habilidad de **Tempered Steel** otorga +2/+2 a las criaturas artefacto de su controlador. El efecto dura mientras el encantamiento esté en el campo de batalla.

4. **Habilidades de hechizo** es solamente un nombre para todas las instrucciones en las cartas de instantáneo y de conjuro que no encajan en ninguna de las categorías anteriores, por lo que nunca son objetos independientes en la pila. Simplemente representan el efecto de la resolución del hechizo.

Ejemplo. Cuando comienzas a resolver un **Ponder** tienes que seguir las instrucciones dadas por la habilidad del hechizo.

Resounding Thunder tiene una habilidad activada (ciclo) y una habilidad disparada que dispara cuando se usa la habilidad de ciclo. El resto del texto ("Resounding Thunder hace 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo") es una habilidad de hechizo.

También hablaremos sobre las **habilidades de maná**, que podemos definir libremente como todas las habilidades que añaden maná a la reserva de maná de un jugador como parte de su efecto, y que tienen reglas especiales: no usan la pila y en algunos casos pueden ser activadas incluso cuando no es posible activar habilidades "normales".

Ejemplo. Todas las tierras básicas tienen una habilidad de maná intrínseca "☉: Añade [maná de color]." La habilidad activada del **Avacyn's Pilgrim** también es una habilidad de maná.

Como una nota final, tengamos en cuenta que las habilidades pueden provenir del texto de un objeto o ser otorgadas a un objeto a causa de un efecto. El juego no distingue entre estas dos.

Ejemplo. **Serra Angel** tiene volar porque su habilidad está impresa en la carta, mientras que el **Zephyr Charge** y el **Trained Condor** pueden otorgar esta habilidad a criaturas. Sin importar el modo en que la criatura haya aprendido a volar, **Grounded** le arrancará esta habilidad.

Habilidades activadas

Las habilidades activadas tienen un coste y un efecto. Siempre están escritas como "**[Coste]:[Efecto.]** **[Restricción para activar (si es que tiene alguna)]**".

En cualquier momento en que un jugador tenga prioridad, puede activar una habilidad de este tipo.

Ejemplo. La habilidad activada de **Tectonic Edge** está escrita como: "1, Sacrifica Tectonic Edge: Destruye la tierra objetivo que no sea básica. Activa esta habilidad sólo si un oponente controla cuatro o más tierras."

Siguiendo este formato, tenemos:

- Un coste: paga 1, gira Tectonic Edge y sacrificala.
- Un efecto: destruye la tierra objetivo que no sea básica.
- Una restricción para activarla: el oponente debe controlar cuatro tierras o más en el momento en que la habilidad es activada.

Contents

- 1 Activando una habilidad
- 2 Habilidades activadas de palabra clave
- 3 Habilidades de lealtad
- 4 Habilidades que no son activadas con un coste de mana

Activando una habilidad

Activar una habilidad significa poner esa habilidad en la pila y pagar sus costes. Activar una habilidad básicamente sigue los mismos pasos que **lanzar un hechizo**, que están resumidos abajo para su comodidad:

1. Anunciar que se está activando la habilidad.
2. Si la habilidad tiene modos, anunciar el modo elegido; si la habilidad tiene un coste variable (como una {X} en su coste de maná o algún número de criaturas que sacrificar), anunciar el valor de esa variable.
3. Anunciar los objetivos requeridos por la habilidad. El mismo objetivo no puede ser elegido múltiples veces para cualquier instancia de la palabra "objetivo" en la habilidad.
4. Si la habilidad requiere que se divida o distribuya un efecto (por ejemplo daño o contadores) entre uno o más objetivos, anunciar la división. Cada uno de esos objetivos debe recibir al menos uno de lo que sea que esté siendo dividido.
5. Determinar el coste total de la habilidad, teniendo en cuenta efectos que incrementen o reduzcan el coste, como **Brutal Suppression** o **Training Grounds**.
6. Si el coste total incluye un pago de maná, ahora hay chances de activar habilidades de maná.
7. pagar el coste total en cualquier orden.

Un permanente puede tener varias habilidades activadas, independientes unas de las otras. El número de activaciones que se pueden obtener está usualmente limitado a los recursos requeridos solamente.

Ejemplo. La primer habilidad activada de *Shipwreck Singer* requiere un objetivo, lo que significa que se debe tener un objetivo legal para activarla y cuando la habilidad resuelva el objetivo deberá todavía ser legal. Si no lo es, la habilidad no resolverá y será removida de la pila. Si tienes maná disponible puedes activarla más de una vez.

La segunda habilidad no requiere un objetivo, pero requiere el ☹ para ser activada, y obviamente no se puede girar un permanente que ya esté girado.

Ejemplo. *Shiv's Embrace* es un aura que tiene una habilidad activada que requiere ☹ para ser activada. Puedes activar la habilidad varias veces pagando su coste todas esas veces, de esta forma puedes otorgarle a la criatura encantada múltiples instancias del mismo efecto. Cada una de ellas crea un único efecto que es independiente del resto.

Habilidades activadas de palabra clave

La mayoría de las habilidades describe exactamente lo que hacen en el texto de reglas de la carta. Algunas, sin embargo, son muy comunes o requerirían demasiado espacio para ser explicadas en la carta. En esos casos, encontramos en la carta solo el nombre de la habilidad, como una "palabra clave". A veces el texto recordatorio resume la regla de juego, y ahí es donde encontrarás los dos puntos que muestran que estás tratando con una habilidad activada.

Algunos ejemplos de habilidades activadas de palabra clave son: equipar, ciclo, desenterrar, carroñar, monstruosidad. Puedes encontrar la lista completa en el párrafo 702 de las Reglas Completas.

Ejemplo. *Equipar* es una habilidad activada de las cartas de Equipo. "Equipar [coste]" significa "[coste]: Anexa este permanente a la criatura objetivo que controles. Activa esta habilidad solamente cuando pudieses lanzar un conjuro."

Ejemplo. *Monstruosidad* es una habilidad activada de palabra clave. Dado que solo requiere un pago de mana, puedes activarla más de una vez, pero cuando resuelve, chequea si la criatura ya es monstruosa. Si no lo es, la habilidad pone esa cantidad de contadores +1/+1 en la criatura y la marca como monstruosa. Esto quiere decir que futuras activaciones no tendrán efecto. Si la habilidad de monstruosidad es contrarrestada de alguna manera, la criatura no obtiene los contadores ni se vuelve monstruosa, y la habilidad puede usarse nuevamente. Varias criaturas con la habilidad de monstruosidad tienen también una habilidad disparada que dispara cuando la criatura se vuelve monstruosa (en otras palabras, cuando su habilidad de monstruosidad resuelve por primera vez). Si el monstruo muere en respuesta a la activación de monstruosidad, nunca se volverá monstruosa, por lo que la habilidad disparada nunca disparará.

Las habilidades activadas usualmente pueden ser activadas solo desde el campo de batalla, a menos que de otra forma no tenga sentido.

Ejemplo. *Carroñar es una habilidad activada que solo funciona mientras la carta con carroñar esté en un cementerio. "Carroñar [coste]" significa "[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Pon una cantidad de contadores +1/+1 igual a la fuerza de la carta que exiliaste sobre la criatura objetivo. Activa esta habilidad solo en cualquier momento en que pudieras lanzar un conjuro." Dado que parte del coste es exiliar la carta del cementerio, esta tiene que estar ahí para poder activar la habilidad.*

Habilidades de lealtad

Las habilidades de lealtad son habilidades activadas muy peculiares que solo se encuentran en cartas de Planeswalker. Su coste está representado por un número que indica cuántos contadores de lealtad añadir o quitar para poder activar la habilidad. Dado que añadir o quitar contadores es un coste, no se puede responder a ello.

Las habilidades de lealtad siguen reglas especiales: un jugador puede activar una habilidad de lealtad de un permanente que controle solamente durante su fase principal mientras la pila esté vacía, y solo una vez por cada planeswalker.

Ejemplo. *Jace, the Mind Sculptor tiene cuatro habilidades de lealtad. La primer habilidad requiere añadirle dos contadores de lealtad. La tercera y la cuarta piden que le quites contadores. La segunda habilidad no cambia el número de contadores, y sólo requiere que hagas notar su activación.*

Una vez que Jace haya entrado al campo de batalla puedes activar inmediatamente una de sus habilidades de lealtad, ya que recibes prioridad luego que un hechizo resuelva en tu turno. Un jugador no puede responder antes que el número de contadores cambie, pero puede hacerlo luego de eso, antes que la habilidad resuelva.

Habilidades que no son activadas con un coste de mana

No todas las habilidades que requieran un pago son activadas. Para estar seguros que la habilidad que están mirando sea activada, debe haber dos puntos (':') en alguna parte. Habilidades típicas que pueden confundidas con habilidades activadas son las **habilidades disparadas** que pidan un pago durante su resolución. Las cosas pueden complicarse si alguna de esas habilidades fuese de palabra clave. Cuando haya dudas, referirse a las Reglas Completas.

Ejemplo. *Teleportal tiene la habilidad "sobrecarga", la cual es un coste alternativo en una palabra clave. Los costes alternativos están usualmente escritos como "Puedes [pagar algún coste] en lugar de pagar el coste de mana de [este objeto]", o "Puedes lanzar [este objeto] sin pagar su coste de mana". Las habilidades activadas están escritas "[coste]: [efecto.] [instrucciones para su activación (si es que tiene)]". Un coste alternativo es una habilidad estática, nunca una habilidad activada.*

Ejemplo. *Extorsionar es una habilidad disparada que puede ser confundida con una habilidad activada porque requiere de un pago para obtener su efecto. Dice: "Siempre que lances un hechizo, puedes pagar 🪙. Si lo haces, cada oponente pierde 1 vida y tu ganas esa misma cantidad de vida."*

Esto significa que su habilidad va a disparar cada vez que se lance un hechizo mientras Blind Obedience esté en el campo de batalla y, cuando su habilidad resuelva, se puede elegir entre pagar 🪙 para obtener su efecto, o simplemente hacer nada. Dado que cada instancia de la habilidad pide un único pago, no se puede pagar 🪙 más de una vez por cada disparo.

Una habilidad disparada que pida pagar un coste para tener (parte de) su efecto no es una habilidad activada. Sigue siendo una habilidad disparada y la elección de pagar se hace en la resolución.

Ejemplo. ***Frenzied Goblin** tiene una habilidad disparada que hace objetivo a una criatura. No se deberá pagar 🪙 hasta que la habilidad esté resolviendo. Si la criatura se convierte en un objetivo ilegal antes de eso, la habilidad no resolverá, será removida de la pila y no habrá que pagar - de hecho, ni siquiera se tendrá la oportunidad de pagar.*

Habilidades estáticas

Las habilidades estáticas, en oposición a las habilidades activadas o disparadas, afectan el juego constantemente. Usualmente se escriben como declaraciones y son usualmente representadas por una palabra clave. Realmente uno no *usa* una habilidad estática: no usan la pila, ya que su efecto es continuamente aplicado y revisado durante el juego. Las más comunes funcionan solo mientras la carta en la que están escritas se encuentre en la pila, pero puede haber excepciones a esto.

Puedes reconocer una habilidad estática por que no es ni activada (por lo que no hay dos puntos) ni disparada (por lo que no comienza con "Cuando", "Siempre" o "Al), y no es parte de las instrucciones cuando un instantáneo o conjuro resuelven. Las habilidades estáticas afectan el lanzamiento de un hechizo, las características de uno o más objetos o las reglas del juego mismo.

Ejemplo. *Convocar es un ejemplo común de una habilidad estática que afecta el hechizo solo mientras se encuentra en la pila, como tal es parte de la primera categoría. "Pon en el campo de batalla tres fichas de criatura Espíritu blancas 1/1 con la habilidad de volar." es el efecto que el conjuro tiene cuando resuelve, por lo que no es una habilidad estática, es un habilidad del hechizo*

Ejemplo. ***Glorious Anthem** es parte de la segunda categoría, ya que modifica las características de los permanentes que controlas. No tiene efecto en la pila, en tu mano o en el cementerio, y comienza afectando tus criaturas apenas se encuentra en el campo de batalla*

Ejemplo. ***Exploration** es parte de la tercer categoría: modifica las reglas del juego permitiéndote hacer algo que usualmente no serías capaz de hacer.*

Algunas habilidades estáticas establecen **restricciones o requisitos**, que son efectos que dicen que una criatura no puede atacar/bloquear, respectivamente.^[1]

Ejemplo. ***Goblin Raider** tiene una declaración clara escrita en el que afecta a la carta mientras se encuentra en el campo de batalla, estableciendo una restricción respecto a la fase de combate de la criatura: no puede ser declarada como bloqueadora.*

***Goblin Brigand** entra en la segunda categoría, ya que su habilidad requiere que sea declarada como atacante en cada fase de combate.*

Las habilidades estáticas pueden también otorgar otras habilidades a los permanentes que controles.

Ejemplo. Estas habilidades pueden ser fácilmente reconocidas ya que afectan todos los permanentes establecidos (criaturas que tu controla, en este caso) y su efecto solo funciona mientras estén en el campo de batalla.

Algunos permanentes pueden tener una habilidad estática que establece, aumenta, o reduce el costo de mana de otros hechizos.

Ejemplo. Todos estos son comunes y fáciles de reconocer cuando los conoces. ya que todos modifican el coste de los hechizos al estar en la pila, en ningún otro lugar.

A pesar de ser engañosos de reconocer, probablemente hayas visto u oído hablar de encantamiento, Auras específicamente, que tienen habilidades estáticas que otorgan habilidades al permanente que estén encantando.

Ejemplo. *Underworld Connections* otorga una habilidad a la tierra que encanta. *Splinter Twin* otorga una habilidad a la criatura que encanta. Ninguna tiene una habilidad activada propia, por lo que nombrar una de estas auras con *Pitbing Needle* es legal, pero completamente inútil.

Hic sunt dracones!

Lo que sigue trata un tema que es muy complicado y que definitivamente no es requisito para un candidato a juez. Si estás estudiando para tu examen, te sugerimos que saltes hacia la página siguiente. Si ya estás certificado y quieres expandir tus conocimientos, procede bajo tu propio riesgo.



Habilidades estáticas que no funcionan en el campo de batalla

Hasta ahora solo hemos visto habilidades estáticas que afectan permanentes en el campo de batalla. Sin embargo, las habilidades estáticas pueden hacer mucho más: cambian el coste de los hechizos que lanzas, los hacen incontrarrestables, o funcionan mientras que su fuente no se encuentra en el campo de batalla.

Ejemplo. La habilidad estática de *Riftstone Portal* solo funcionara mientras se encuentre en tu cementerio y dejara de funcionar en cualquier otro momento.

Ejemplo. *Slaughter Games* y *Supreme Verdict* tienen una habilidad estática que funciona mientras se encuentran en la pila, y los hace imposibles de contrarrestar. La única diferencia entre estas dos cartas yace en la posibilidad de la primera (y cualquier hechizo incontrarrestable que tenga que hacer un objetivo) de no resolver y ser removida de la pila, en caso de que solo existan objetivos ilegales en su resolución.

Ejemplo. En el primer caso, la habilidad afecta hechizos solo mientras se encuentran en la pila, y solo si el **Fist of Suns** se encuentra en el campo de batalla. En el segundo caso, la habilidad de **Fling** agrega un coste adicional solo al ser lanzado.

Habilidades que definen características

Algunas habilidades estáticas nos dan información respecto de las características del objeto en el que se encuentran impresas, como su color, su tipo o su poder y resistencia: estas son llamadas **habilidades que definen características** y funcionan en todas las zonas, incluso fuera del juego

Sin embargo, no todas las habilidades que definen algunas características entran en este grupo. Una habilidad estática es una habilidad que define características si cumple con los siguientes requisitos:

- Define el color, subtipos, poder o resistencia de un objeto.
- Es *intrínseca*, ejemplo: impresa en la carta que afecta.
- No es una habilidad que un objeto se da a sí mismo.
- No es condicional, es decir, no tiene los valores de dicha características establecidos solo si ciertas condiciones se cumplen.

Ejemplo. **Mistform Ultimus** tiene una habilidad intrínseca estática que define su tipo de criatura, y **Maro** una que define su poder y resistencia. Ambas funcionan en todas las zonas.

Algunas habilidades estáticas pueden crear **efectos de reemplazo** o **efectos de prevención**, hablaremos luego de estos en esta sección. Otras habilidades estáticas pueden generar un efecto que permite a un jugador tomar una **acción especial** para ignorar el efecto de esa habilidad.

Ejemplo. La habilidad estática de **Leonin Arbiter** puede ser un poco engañosa. Echemos un vistazo:

- Si es objetivo de **Path to Exile** o como sacrificio para la activación de un **Birthing Pod** ya se habrá ido del juego para cuando debas buscar en tu mazo, por lo que su efecto ya habrá terminado.
- Si hay dos **Leonin Arbiter** en el campo de batalla, cada **Arbiter** requiere que su pago sea efectuado, ya que habrá dos habilidades estáticas, una por cada **Arbiter**.
- Si **Leonin Arbiter** es "blinkeado" por un **Restoration Angel** o **Cloudsbift** luego de haber pagado el coste para ignorar su habilidad, deberás pagar su coste nuevamente, ya que el "nuevo" **Leonin Arbiter** no tiene ninguna memoria de su antigua existencia.

1. ↑ Ten en cuenta que las habilidades de evasión, como volar o se desvanece también crean restricciones

Habilidades de maná

Para jugar un hechizo un jugador debe seguir una secuencia de acciones bien establecida que comienza por poner el hechizo en la pila y termina con el pago del coste de maná del hechizo. Mientras se están llevando a cabo todas y cada una de las acciones necesarias para lanzar un hechizo, nada más se puede hacer; no se pasa prioridad y no hay oportunidad de lanzar instantáneos o activar habilidades, con una y sólo una excepción: las **habilidades de maná**.

La razón por la cual un jugador que está lanzando un hechizo puede activar habilidades de maná es porque las habilidades de maná no utilizan la pila. Con el maná generado por habilidades de maná, entonces el jugador puede pagar el coste del hechizo. Las habilidades de maná pueden ser activadas o disparadas; ambas resuelven inmediatamente después que fueron activadas o disparadas, sin usar la pila.

Habilidades activadas de maná

Una habilidad activada es una habilidad de maná si cumple las siguientes tres condiciones:

- Agrega maná a la reserva de maná de un jugador.
- No tiene objetivo.
- No es una habilidad de lealtad.

Ten en cuenta que habilidades como "endereza la tierra objetivo" *no* son habilidades de maná. Si quieres usarlas para jugar tu hechizo, tienes que activarlas antes y *dejar flotando el maná* (la jerga usada para decir "añade maná a la reserva para guardarlo para su futuro uso").

Ejemplo. El **Blood Pet** y los **Llanowar Elves** son ejemplos de habilidades de maná. Las tierras básicas tienen la habilidad intrínseca "☞: Añade [maná de color].", lo cual es, por supuesto, una habilidad de maná. La mayoría de las tierras no básicas también tienen habilidades que permiten girarlas para obtener maná.

Ejemplo. La habilidad del **Arbor Elf** hace objetivo, y en realidad no agrega ningún maná a tu reserva. **Koth of the Hammer** es un planeswalker, así que su habilidad de lealtad sólo puede ser activada a velocidad de conjuro, no durante el lanzamiento de un hechizo, y utiliza la pila como se hace normalmente.

Ambos son ejemplos de habilidades que te ayudan a generar maná pero que no son habilidades de maná.

Ejemplo. El **Lion's Eye Diamond** tiene una habilidad de maná. Sin embargo, también explícitamente indica que sólo puede ser activada "siempre que pudieras lanzar un instantáneo." Debido a esto, no podrás activar su habilidad mientras estás lanzando un hechizo. Tendrás que activarla y descartar tu mano antes de poder utilizar el maná -el punto de su diseño es que nunca puedas usar este maná para para lanzar un hechizo de tu mano. Aún así, es una habilidad de maná, por lo que no usa la pila.

Por otra parte, la primera habilidad del **Deathrite Shaman** es una habilidad activada que no es una habilidad de maná porque, para poder agregar maná a la reserva, hace objetivo a una tierra en un cementerio.

Ejemplo. El **Valleymaker** es también un ejemplo de habilidad activada de maná. La redacción aquí es bien cuidadosa. El **Valleymaker** no hace objetivo a un jugador: aunque hacer objetivo requiere una elección, "elegir" no es lo mismo que "hacer objetivo". Así que cumple el primer requisito básico, luego podemos ver que no es una habilidad de planeswalker y añade maná a la reserva. Este es el motivo por el cual es una habilidad de maná.

Algunas habilidades de maná también tienen otros efectos, como hacerle daño a su controlador o hacerlo robar una carta. Éstas siguen siendo habilidades de maná y su efecto completo ocurre sin usar la pila.

Ejemplo. Vamos a decir que ambos estamos en 1 y yo tengo un **Lightning Bolt** en mi mano, pero la única tierra enderezada que controlo es un **Shivan Reef**. Si juego mi Rayo (Bolt) y giro el Shivan Reef para obtener 🌀, inmediatamente me hará 1 de daño, causando que pierda el juego antes que el Lightning Bolt pueda resolver.

Por el contrario, si tengo una **City of Brass**, podría girarla para generar maná y poner su habilidad disparada en la pila (la cual es completamente independiente de su habilidad de maná). Como la habilidad de maná resuelve de una vez, puedo responder a la habilidad disparada jugando el Lightning Bolt, matándote antes que la City of Brass pueda matarme.

Habilidades disparadas de maná

Una habilidad disparada es una habilidad de maná si cumple las siguientes tres condiciones:

- Añade maná a la reserva de maná de un jugador.
- Su evento de disparo es la resolución de una habilidad activada de maná, o el hecho de haber agregado maná a la reserva.
- No tiene objetivo.

Las habilidades disparadas de maná no usan la pila, y si disparan durante el anuncio de un hechizo recibirás inmediatamente el maná y podrás usarlo para pagar por tu hechizo.

Ejemplo. El **Dictate of Karametra** y la **Fertile Ground** son ambos ejemplos de habilidades disparadas de maná. Activar una habilidad de maná hace que disparen. Como son habilidades de maná, los disparos no usarán la pila y el maná será añadido inmediatamente a la reserva de maná del jugador.

Ejemplo. La habilidad de **Mana Flare** agrega maná a la reserva de maná de un jugador y es disparada activando una habilidad de maná, así que es una habilidad disparada de maná. Lo mismo es cierto para **Overabundance**, pero junto con el maná extra producido por la habilidad disparada, el jugador recibirá 1 punto de daño. Como ambas son parte de una misma habilidad de maná, ninguna de estas acciones puede hacerse objetivo o ser contrarrestada.

Ejemplo. ¡Todo lo que brilla no es oro! Por ejemplo, la habilidad disparada de **Lotus Cobra** parece ser una habilidad disparada de maná ¡pero no lo es! Para ser una habilidad disparada de maná, el disparo de la Lotus Cobra debería ser generado por la activación de una habilidad de maná; desafortunadamente jugar una tierra no es una habilidad de maná, así que siéntete libre de hacerle **Stifle**.

Un hechizo nunca puede ser una habilidad de maná. Desde los viejos tiempos de **Magic: the Gathering** tenemos hechizos que nos garantizan algo de maná de repuesto, como **Dark Ritual** o, más recientemente, **Manamorphose**.

Aunque estos hechizos agregan maná a la reserva de un jugador (primera condición de una habilidad de maná), no hacen objetivo (segunda condición de habilidad de maná) y no son una habilidad de planeswalker (tercera condición de habilidad de maná), no pueden clasificarse como habilidades de maná.

Estos son *habilidades de hechizo* que agregan maná a la reserva. En otras palabras, son solo hechizos que se juegan y resuelven como cualquier otro hechizo; pueden ser contrarrestados (a menos que se establezca lo contrario) y respondidos antes que cualquier maná sea generado.^[1]

Ejemplo. **Cabal Ritual** y **Desperate Ritual** agregan maná a la reserva del jugador, no hacen objetivo y no son una habilidad de lealtad de planeswalker; sin embargo, no son habilidades de maná y cualquiera puede detenerlos con un **Counterspell**.

1. ↑ En el pasado antiguo algunos de estos hechizos estaban impresos con el tipo "**Mana Source**". Estos hechizos han recibido una actualización de texto en el Oracle que los identifica ahora como instantáneos.

Efectos

Cuando las habilidades y los hechizos resuelven, llevamos a cabo las instrucciones que dan en el orden que fueron escritas; siempre que se aplique una habilidad estática, algo está establecido para ser cierto. Siempre que algo pasa a causa de los hechizos o habilidades es un **efecto**; el hechizo o habilidad que genera un efecto es una **fuentes** de ese efecto

Los efectos no deben ser mezclados con las habilidades.^[1] Estos son conceptos de juego muy diferentes. *Habilidades* puede referirse a alguna de las siguientes:

- Cualquier texto impreso en una carta u otorgado a ella
- Los objetos pseudo-hechizo que ponemos en la pila cuando una habilidad es activada o disparada

Los *efectos*, por otro lado, son las cosas que pasan o cambian a causa de hechizos y habilidades, como cuando el daño es hecho, cosas son destruidas, incrementa o disminuye la fuerza o resistencia de una criatura, restricciones a lo que puede bloquear una criatura dada, entre otras.

Ejemplo. El **Prodigal Sorcerer** tiene una habilidad activada: es el texto impreso en él que dice "☛: Prodigal Sorcerer deals 1 damage to target creature or player." (El Hechicero pródigo hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo.)

Cuando activamos la habilidad del Sorcerer, ponemos en la pila un objeto que no es exactamente un hechizo, pero se asemeja mucho a uno. Lo que solía ser llamado "pseudo-hechizo" por viejas versiones de las reglas, ahora simplemente lo llamamos habilidad, aunque en un sentido diferente del que llamamos al texto de la habilidad de una criatura.

Cuando este objeto en la pila resuelve genera un efecto. En este caso, su efecto es que causa que un permanente en el campo de batalla (el Prodigal Sorcerer) alcance y toque al objetivo por un punto de daño.

Una regla importante, que es común para todo tipo de efectos, es que si un efecto trata de seguir acciones imposibles o no puede completar lo que está tratando de hacer, hará todas las acciones posibles y tanto como le sea posible de las incompletas.

Ejemplo. Juego un **Sleep** haciendo objetivo a mi oponente, quien controla tanto criaturas enderezadas como giradas. Su efecto trata de girarlas todas, pero como algunas de ellas ya están giradas, esta acción es parcialmente imposible. El efecto se encoge de hombros y hace tanto como puede: gira las criaturas enderezadas e ignora el resto. Entonces la otra mitad del hechizo entra en acción, y "bloquea" todas las criaturas -dado que no hay correlación con la forma en que fueron giradas y las criaturas que estaban ya giradas pueden ser bloqueadas sin problema, entonces lo hace (que no es el mismo bloqueo de combate, sólo el que aplica para esta situación).

Ejemplo. Un jugador activa un **Goblin Charbelcher**, pero no quedan tierras en sus bibliotecas. El efecto comenzará a hacer cosas, revelar todas las cartas restantes en la biblioteca y luego verá que es incapaz de completar la acción. Como no puede continuar hasta que una tierra sea revelada, se pasa a hacer el daño y se indica al jugador que debe apilar su biblioteca.

Nótese que esto es diferente para un hechizo **falle** porque todos sus objetivos son ilegales. Si el hechizo no tiene objetivo o al menos uno de sus objetivos sigue siendo legal, *resolverá*, pero no será capaz de tocar objetivos ilegales.

Ejemplo. Juego un **Electrolyze**, escogiendo hacer un punto de daño a mi oponente y uno de daño a su **Mother of Runes**, y en respuesta él activa la *Mother of Runes* para darle a ella misma protección de rojo. Cuando *Electrolyze* resuelve, no le hará nada a la ahora-ilegal *Mother*, pero como sigue teniendo un objetivo legal (mi oponente), hará 1 punto de daño a él y yo robaré una carta.

Por el contrario, si decido hacer 2 puntos de daño a **Mangara of Corondor** y mi oponente la rebota con **Karakas**, *Electrolyze* no resolverá y será removido de la pila porque todos sus objetivos (en este caso, la *Mangara* sola) son ahora ilegales. No voy a robar la carta.

Los efectos pueden dividirse en tres categorías, y es muy importante poder asignar efectos a la categoría apropiada, dado que cada uno sigue sus propias reglas.

Un efecto siempre pertenecerá a uno (y *sólo uno*) de los siguientes grupos:

- Efectos que no se repiten
- Efectos continuos
- Efectos de reemplazo

En las siguientes páginas discutiremos separadamente cada una de estas categorías.

- i. ↑ Esto ocurre en parte porque las cartas más antiguas usaban el término *fast effect* para indicar indistintamente habilidades, instantáneos e interrupciones (interrupts).

Efectos que no repiten

Los efectos que no repiten ejecutan alguna acción y están listos; por ejemplo, pueden hacer que daño sea hecho, que permanentes destruidos, pueden mover cartas de una zona a otra, o pueden crear fichas. Los efectos que no repiten sólo son creados por la resolución de hechizos y habilidades, las habilidades estáticas siempre resultan en [efectos continuos](#) o [efectos de reemplazo](#).

Ejemplo. El **Lightning Bolt** crea un efecto que no se repite cuando resuelve; en este caso, hace que la carta en la pila haga algún daño. Otros ejemplos, de efectos que no se repiten son los **Llanowar Elves**, el **Terror**, el **Unsummon**, el **Nekraatal**, el **Dragon Blood**, el **Young Pyromancer**.

Sin embargo, los efectos que no se repiten a veces pueden afectar el juego en otros momentos. Lo hacen creando [habilidades disparadas retrasadas](#) que se resolverán en el momento adecuado.

Efectos continuos

Los efectos continuos pueden ser generados por **habilidades estáticas** de permanentes en el campo de batalla, o por **hechizos y habilidades** cuando resuelven. Una vez que empiezan a aplicarse, la fuente de un efecto es irrelevante: las manejamos a todas de la misma manera. Sin embargo, hay una pequeña diferencia entre estos dos tipos de efectos: las reglas que identifican el grupo de objetos al que se aplican son diferentes.

Efectos de habilidades estáticas

Los efectos continuos de habilidades estáticas *re-evalúan constantemente* su impacto en el juego. En otras palabras, el grupo de objetos sobre el cual aplican y lo que hace en ellos nunca está "marcado en piedra", y puede ser modificado por acciones de juego.

Ejemplo. Yo controlo **Glorious Anthem** y animo mi **Treetop Village**. El encantamiento verá que una nueva criatura apareció en mi lado del campo, y comenzará a aplicar en ella: la Treetop Village pasará directamente de ser una tierra a ser una tierra criatura 4/4. Nunca es 3/3. Si pierdo control de ella porque mi oponente la roba con **Dominate**, Glorious Anthem inmediatamente deja de aplicarse en ella: mi oponente recibirá una criatura 3/3, y jamás controlará una 4/4, ni siquiera por una fracción de segundo.

Si lanzo una criatura con Glorious Anthem en el campo de batalla, entrará al campo de batalla ya con sus valores aumentados. por ejemplo, si lanzo una **Giant Spider** con un **Garruk's Packleader** y un Glorious Anthem en el campo de batalla, llegaré para robar una carta.

Estos efectos empiezan tan pronto como su fuente entre al campo de batalla. No hay momento alguno, por más corto que sea, en el que su fuente esté en el campo de batalla y estos efectos estén "apagados". De la misma manera, estos efectos expiran inmediatamente si el permanente del que vienen deja el campo de batalla.

Ejemplo. Si nombro rojo para **Voice of All**, no hay oportunidad para que mi oponente le lance un **Shock**.

Efectos de hechizos y habilidades resolviendo

Muy a menudo, estos efectos tendrán una duración bien específica. En este caso, siempre dicen que algo es cierto **hasta que** se encuentra una condición. En caso de que esta duración nunca empiece, o termine antes de que el efecto comience, el efecto no hace nada. No empieza e inmediatamente se detiene, y no dura para siempre. En caso de que no se especifique una duración, el efecto durará por el resto del juego. ,

Ejemplo. Si lanzas **Sower of Temptation** haciendo objetivo a la criatura de tu oponente, y tu oponente responde a la habilidad disparada lanzando un **Unsummon** al Hada, la habilidad va a resolver no tendrá ningún efecto. No cambiará el control en absoluto, por lo que la criatura objetivo ni siquiera será afectada por el "mareo de invocación" otra vez.

Dominate no especifica una duración, lo que significa que me quedaré con la criatura hasta que muera o hasta que sea robada de nuevo con otro hechizo.

El comportamiento de estos efectos cambia dependiendo en qué hacen. Si alteran las reglas del juego, funcionarán de la misma manera que los efectos de las habilidades estáticas: "van rondando" en busca de objetos para afectar según su texto. Si modifican características o el control de objetos, enumerarán los objetos que afectan y procesarán lo que les hacen *sólo al momento en que resuelven*, aferrándose a esto por su duración.

Ejemplo. Si yo resuelvo **Glorious Charge** (que interesantemente tiene el mismo texto que **Glorious Anthem**, excepto que es un instantáneo en vez de un encantamiento) y luego animo una **Treetop Village**, la tierra criatura no será afectada, ya que no es parte del grupo de objetos que **Glorious Charge** encontró al momento de resolver. Por otra parte, si la animo, lanzo **Glorious Charge** para inflarla, y mi oponente la roba con **Dominate**, mantendrá el efecto, ya que el efecto de inflación está fijado en ella.

Digamos que lanzo **Inner Calm, Outer Strength** haciendo objetivo a mi **Gnarled Mass**. Mientras resuelve, cuento las cartas en mi mano: son tres, por lo que el Espíritu obtendrá +3/+3. Si yo luego lanzo más hechizos o robo más cartas, el bonus otorgado a mi criatura no cambiará.

Ejemplo. Considera la carta **Teleportal**. Aunque su texto sea una sola oración, en verdad tiene dos efectos separados: le da a su objetivo +1/0, y declara que no puede ser bloqueada. Si la juego por su coste de Sobrecarga, y entonces animo una **Izzet Keyrune**, no obtiene +1/+0, ya que no era una criatura en el momento en que el efecto calculó el grupo de objetos al que afectaría. Sin embargo, no puede ser bloqueada, porque este efecto no está cambiando sus características (no dice "las criaturas que controlas ganan 'esta criatura no puede ser bloqueada.'"), está cambiando las reglas del juego.

Aquí hay una tabla que resume lo que estuvimos viendo hasta ahora:

Efectos	de una habilidad estática de un permanente	de un hechizo o habilidad resolviendo
que modifican características o control	re-evalúan constantemente lo que le hacen a qué	evalúan su efecto sólo cuando resuelven
que alteran las reglas del juego	re-evalúan constantemente lo que le hacen a qué	re-evalúan constantemente lo que le hacen a qué

Interacción de efectos continuos

Los efectos continuos están en abundancia **Magic**, y como tienen duración, usualmente interactúan el uno con el otro. Como el resultado final puede ser muy dificultoso y ambiguo para evaluar, existe una estructura comprensiva para manejar tales interacciones. Dada la preeminencia que tiene, fue dividida en [su propia sección](#).

Efectos de reemplazo

Los **Efectos de reemplazo** son efectos continuos, pero son tan peculiares que es mejor tratarlos como un tipo propio y particular. Actúan como "centinelas" y observan a que pase un evento específico. Entonces "interceptan" ese evento particular y hacen que ocurra algo diferente en su lugar. Es facil reconocer un efecto de reemplazo: siempre utilizan las palabras **En vez de** o **Saltar**. (Bueno, *casi* siempre: ver [debajo](#)). ,

Nota: *¡No confundas efectos de reemplazo con habilidades disparadas! Las habilidades disparadas permiten que el evento de disparo ocurra, y entonces hacen algo; los efectos de reemplazo detienen el evento y lo sustituyen con otro evento - o sustituyen algo con nada en absoluto.*

Ejemplo. ***Darksteel Colossus** tiene el icónico efecto de reemplazo. Digamos que su controlador es obligado a sacrificarlo: el evento resultante sería ponerlo en su cementerio. Sin embargo, su efecto de reemplazo cambiará este evento, mezclándolo en su biblioteca. El Colossus nunca toca el cementerio: Si **Fecundity** está en el campo de batalla, no disparará.*

Los efectos de reemplazo pueden ser generados tanto por habilidades estáticas como por objetos resolviendo. Si son generados por hechizos, habilidades activadas o habilidades disparadas, sólo reemplazan el evento *la próxima vez* que ocurra, y entonces desaparecen. Si son generados por habilidades estáticas, estarán activos por todo el tiempo que existan las habilidades estáticas que los generan.

Ejemplo. *Si yo controlo un **Words of Wind** y activo su habilidad, genera un efecto de reemplazo que sólo aplicará la primera vez que ocurra en el turno el evento de "Yo robo una carta". Puedo activarla más de una vez para reemplazar más robos de carta. Por otro lado, si yo controlo **Thought Reflection**, su efecto de reemplazo aplicará a todos los robos de carta, ya que está siendo generada por una habilidad estática.*

Interacción de efectos de reemplazo

A veces, dos o más efectos de reemplazo intentarán modificar el mismo evento. En este casoos, el jugador afectado o el controlador del objeto afectado elegirá el orden en que estos efectos serán aplicados. Como el evento cambiará cada vez que un efecto sea aplicado, los otros efectos podrían volverse inapropiados y entonces no los aplicaríamos más, o efectos que inicialmente no estaban relacionados podrían verse involucrados.

En cualquier caso, cada efecto aplicará una sola vez en cada evento dado.

Ejemplo. *Fire Servant* genera un efecto de reemplazo que modifica cómo los hechizos rojos que yo controlo hacen daño. Tan pronto como vea que tal hechizo fuese a hacer daño, se entromete y duplica el daño. En caso de que controlase dos *Fire Servants* mientras estoy resolviendo un ***Lightning Bolt***, ambos intentarían reemplazar el evento.

El jugador que está siendo dañado o el controlador de la criatura que está siendo dañada es quien decide que efecto es aplicado antes, incluso aunque en este caso sea irrelevante ya que son idénticos. El primer efecto reemplazará el evento "*Lightning Bolt* hace 3 daños" con "*Lightning Bolt* hace 6 daños". Ahora tenemos que corroborar que el segundo es todavía aplicable: como el evento sigue siendo un hechizo rojo haciendo daño, es aplicable, por lo que el evento se convierte en "*Lightning Bolt* hace 12 daños". Ya que el primer evento fue utilizado, no sigue intentando reemplazar el evento.

Ejemplo. Ahora digamos que yo lanzo un ***Lightning Bolt*** haciendo objetivo a mi oponente mientras controlo un ***Fire Servant*** y el controla un ***Benevolent Unicorn***. Él puede elegir el orden el cual los efectos son aplicados; si elige aplicar el del *Benevolent Unicorn* primero, el evento se convertirá en "*Lightning Bolt* hace 2 daños", el cual *Fire Servant* convertirá en "*Lightning Bolt* hace 4 daños"; Si él decide hacerlo de otro modo, *Fire Servant* hará que el *Bolt* haga 6 daños, los cuales *Benevolent Unicorn* reducirá a 5.

Ejemplo. Yo controlo ***Furnace of Rath***, ***Words of War*** y ***Thought Reflection***, y activo *Words of War* una vez durante mi mantenimiento, el cual crea un efecto de reemplazo de "un sólo uso". Estoy por robar una carta por mi turno, por lo que tengo que elegir cual de los efectos de reemplazo disponibles quiero usar primero.

Si elijo en convertir mi robo en daño, *Thought Reflection* no será más aplicable.

Entonces probablemente elija aplicar *Thought Reflection* primero. Esto transformará al evento "Roba una carta" en "Robas 2 cartas". Entonces el efecto de *Words of War* se convertirá en "Roba una carta y haz 2 daños". *Furnace of Rath* verá que el efecto ahora involucra daño, y se meterá para modificarlo a "Roba una carta y haz 4 daños".

Hay un tipo especial de efectos de reemplazo que juega con esta regla: **efectos de auto-reemplazo**. Un efecto de auto-reemplazo no es un efecto continuo, sino el efecto de un hechizo o habilidad que modifica lo que fuere a hacer el resto del mismo hechizo o habilidad. Los efectos de auto-reemplazo *siempre* se aplican antes que otros efectos de reemplazo. ,

Ejemplo. *Dissipate* tiene un efecto que no se repite (contrarrestar un hechizo) y un efecto de reemplazo que modifica lo que este efecto que no se repite hace (en vez de mover el hechizo al cementerio, lo moverá a la zona de exilio). Este es un ejemplo clásico de un efecto de auto-reemplazo.

Digamos que usamos un *Dissipate* para contrarrestar un ***Darksteel Colossus***. La habilidad de reemplazo del Coloso intentará reemplazar el evento de "Ponlo en el cementerio" con "Mézclalo en la biblioteca de su propietario". Normalmente, el controlador del Coloso tendría que elegir, y podría aplicar primero el efecto del Coloso para evitar que sea exiliado. Sin embargo, como *Dissipate* tiene un efecto de auto-reemplazo, siempre lo aplicamos primero: como el *Darksteel Colossus* está yendo a la zona de exilio, su habilidad de reemplazo no puede aplicarse más.

Los **Planeswalkers** tienen un efecto de reemplazo intrínseco, que nos permite quemar a los oponentes y entonces dirigir todo el daño hecho a un planeswalker que ellos controlen. Puedes leer más sobre esto en la página dedicada exclusivamente a los planeswalkers.

Otras reglas

Los efectos de reemplazo deben existir en el momento en que los eventos fuesen a ocurrir: si algo ocurre, es demasiado tarde como para reemplazarlo. Esto significa que quizás tengas que crear efectos de reemplazo *esperando* que algo que tu quieras reemplazar pase. En caso de que el evento que esperabas reemplazar nunca pase, el efecto simplemente no hace nada.

Ejemplo. *Mi oponente lanza **Lightning Bolt** haciendo objetivo a mi **Gnarled Mass**. Como yo espero que Bolt le vaya a hacer daño a mi criatura, la protejo con **Healing Salve**. mi oponente lanza **Misdirection** a su **Lightning Bolt**, eligiendome a mí como su nuevo objetivo. Cuando el Bolt resuelve, yo recibo felizmente 3 daños, y el efecto de **Healing Salve** no hace nada, excepto expirar al final del turno.*

Un evento que es reemplazado por algo o es saltado nunca ocurre, lo que significa que ninguna habilidad disparada puede disparar a causa de él. Sólo el nuevo evento va a ser tomado en cuenta para revisar si alguna condición de disparo fue dada. Similarmente, si el daño es reducido a 0 o mientras se están aplicando efectos de reemplazo, no es hecho en absoluto: otros efectos de reemplazo que sean aplicables al daño no le afectarán.

Ejemplo. *Yo activo **Words of Wind** durante mi mantenimiento para reemplazar el evento de "Robo una carta" que ocurre durante mi paso de robar. Mi **Jace's Erasure** no disparará, ya que no estoy robando una carta.*

Ejemplo. *Yo controlo **Sulfuric Vapors** y lanzo un **Lightning Bolt** haciendo objetivo a mi oponente. Él responde defendiéndose a sí mismo con un **Healing Salve**. Cuando **Lightning Bolt** resuelve, él elegirá aplicar al **Healing Salve** antes. Como esto reducirá el daño a 0, no hay daño hecho en lo absoluto, por lo que **Sulfuric Vapors** no puede aplicar. Mi oponente no recibe daño alguno.*

Algunos efectos les ofrecen a ti o al oponente la elección de hacer algo, y entonces hacer algo en base a tu decisión. En caso de que tu acto de elección quede reemplazado con algo más, al efecto original no le importa, sólo nota lo que *elegiste*, no lo que actualmente pasa. Sin embargo, jamás puedo elegir hacer algo que sería imposible, incluso si fuese a terminar siendo reemplazado.

Ejemplo. La habilidad disparada del **Riddlesmith** te pregunta si quieres robar una carta y, en caso de que lo bagas, causa que tu te descartes una carta. Si eliges robar y reemplazas el evento de robar con otra cosa (por ejemplo con **Words of War**), Riddlesmith te forzará a que descartes una carta de todos modos.

Sin embargo, si un **Spirit of the Labyrinth** está actualmente prohibiéndome robar cartas, no puedo elegir robar con la habilidad del Riddlesmith, incluso si se que el robo sería reemplazado por Words of War, ya que ni siquiera puedo intentar elegir una acción considerada imposible.

En el mismo camino, si juegas **Browbeat** y tu oponente previene le daño que fuese a hacer (por ejemplo, activa un **Circle of Protection: Red** en respuesta), aún puede elegir recibir daño, y tu no robarás: incluso aunque el daño no fue realmente hecho, él tomo la opción.

Hay una excepción a esto: si un efecto reemplaza robo de cartas, se aplicará incluso si la biblioteca del afectado no tuviese más cartas. Esto no hará que el jugador pierda el juego.

Ejemplo. Si yo controlo **Words of Wind** y tu me vacías la biblioteca con un masivo **Brain Freeze**, yo aún puedo activar Word of Wind durante mi mantenimiento y reemplazar el robo de carta que me haría perder con el efecto de devolver los permanentes.

Efectos especiales de reemplazo

Algunos efectos de reemplazo no usan las claves en vez de/saltar. Estos aún son efectos de reemplazo, por lo que siguen las reglas generales que vimos hasta el momento, pero también tienen un par de cuerdas más atadas.

1. Los **Efectos de prevención** siempre usan la palabra **previene**
2. Los **Efectos de redirección** siempre usan la palabra **es hecho a otra cosa en vez de**
3. Los **Efectos de regeneración** siempre usan la palabra **regenerar**
4. Efectos que modifican cómo los permanentes **entran al campo de batalla** , también son efectos de reemplazo.

En las siguientes páginas, veremos en detalle a cada categoría de estos efectos.

Efectos de prevención

Los **Efectos de prevención** Son un tipo de **efecto de reemplazo**, por lo que todas las reglas que aplican a los efectos de reemplazo aplican también a los efectos de reemplazo. Los efectos de prevención (y sólo ellos) usan siempre la palabra **prevén**.

Los efectos de prevención funcionan como escudos anexados a criaturas o jugadores, que absorben parte del daño que fueran a recibir. Si son generados por hechizos, habilidades activadas o habilidades disparadas, siempre hay una duración asociada a ellos, y usualmente una cantidad de daño que prevendrán: cada vez que un punto de daño es prevenido, un escudo es utilizado. Cuando todos los escudos son utilizados, el efecto expira. Si vienen de habilidades estáticas, por lo otro lado, están activos mientras que la habilidad que los genera exista, y continúan previniendo daño.

Si todo el daño que fuera a ser hecho por una fuente es prevenido, la fuente no hace daño, por lo que ninguna habilidad que dispara por daño por esa fuente lo hará.

Ejemplo. Fog hace que todo el daño de combate sea prevenido: el efecto tiene una duración (el turno actual) y un tipo de daño (daño sólo de combate), pero no un límite de cantidad.

Dolmen Gate posee una habilidad estática que previene daño. En este caso, no hay un tiempo límite: si una criatura está atacando, el daño de combate que se le haga será detenido.

Healing Salve prepara una cantidad limitada de escudos: si una fuente fuera a hacer más de 3 daños, solo una parte será prevenida. Aunque, si el jugador protegido está recibiendo daño de varias fuentes al mismo tiempo, puede decidir que daño será prevenido. Por ejemplo, si **Scroll Thief** y una criatura 3/3 están atacando, él puede elegir prevenir 2 daños de la criatura 3/3 y 1 del **Scroll Thief**, para que su oponente no robe una carta.

La prevención no es opcional: si un escudo puede ser utilizado, debe serlo. De todas maneras, en caso de que más de un efecto de prevención esté disponible, el jugador o el controlador de la criatura que fuera a recibir daño puede elegir cual utilizar primero.

Ejemplo. Phage the Untouchable Me está atacando, por lo que estoy **muy** motivado a prevenir su daño. Puedo lanzar **Orim's Cure** haciendome objetivo. Luego de que resuelva, mi oponente lanza **Lightning Bolt** haciendome objetivo. Aunque prefiera recibir 3 daños del Bolt y guardar todos los escudos para el daño de Phage, no puedo: el daño del Bolt es prevenido, y quedo con muy poco tiempo para encontrar una solución al toque de Phage.

De todas maneras, supongamos que controlo un **Burrenton Forge-Tender**. Puedo sacrificarlo, eligiendo prevenir el daño del **Lightning Bolt**: ahora, cuando el Bolt resuelva, tendré dos efectos de prevención tratando de aplicarse a él. Ya que soy el jugador recibiendo daño, elijere aplicar el efecto de **Burrenton Forge-Tender** antes, para que **Orim's Cure** no sea aplicado, y pueda utilizarse para detener el daño de Phage (¡y su habilidad disparada!).

Algunos efectos especifican que algún daño (o directamente todo el daño) no puede ser prevenido. Esto evita que los escudos sean utilizados, pero otros efectos ocurrirán normalmente - aunque, si verifican cuando daño es

prevnido, la respuesta será cero. Ten en cuenta que solo efectos que explícitamente digan "prevén" son efectos de prevención y son inútiles contra daño que no puede ser prevenido; efectos que reducen o redirigen daño pero no dicen "prevén" funcionan normalmente.

Ejemplo. Yo lanzo **Pyroclasm**, y mi oponente intenta el truco de **Refraction Trap** del ejemplo anterior. Estoy listo para responder con **Flaring Pain**. Cuando **Pyroclasm** resuelve, **Refraction Trap** no podrá prevenir el daño, por lo que no hará daño. Además, ya que la inmunidad al daño dada por la protección es en realidad un efecto de prevención, el preciado **Silver Knight** de mi oponente será tragado por las llamas y perecerá.

Si, en vez de eso, mi oponente lanza **Harm's Way**, funcionará normalmente, ya que no utiliza la palabra "prevenir"

Fuentes de daño

Los efectos de prevención a veces hacen referencia a una **fente de daño**. La fuente de daño es objeto que está haciendo daño, y sus características son lo que cuentan para verificar si este daño puede ser prevenido.

Algunos efectos piden a un jugador elegir una fuente de daño a prevenir, y a veces restringen esta elección (por ejemplo, especifican que la fuente debe ser roja). Usualmente usan los terminos **una fuente [restriccion] de tu eleccion**, lo que significa que como parte de su resolución, su controlador eligira una fuente, teniendo en cuenta la restriccion dada.

Ejemplo. Muchos permanentes te harán daño: criaturas (que a veces tienen habilidades que valen la pena ser detenidas, como **Scroll Thief**), encantamientos (como **Pyromancy** o **Pestilence**), artefactos (**Aladdin's Ring**, **Moonglove Extract**), tierras (**Shivan Gorge**, **Valakut, the Molten Pinnacle**), y Planeswalkers (**Chandra Naalar**, **Sorin Markov**).

Los hechizos son también una fuente comun de daño: **Lightning Bolt**, **Pyroclasm** y otros han rostizado miles de criaturas y jugadores. Interesantemente, si lanzas **Hallow** haciendo objetivo a **Crater Hellion** mientras es un hechizo en la pila, el efecto de prevención será aplicado al daño que hará desde el campo de batalla.

A veces, la fuente terminará sin hacer daño o haciendo daño luego de haber cambiad características. Si estas características no coinciden con la restriccion dada por el efecto de prevención, el escudo no funcionará.

Ejemplo. Lanzó **Lightning Bolt** haciendote objetivo, mientras controlas un **Circle of Protection: Red**. Debes activar tu encantamiento antes que el Bolt resuelva, y así lo haces. Ten en cuenta que la habilidad del Circle of Protection no tiene objetivos, por o que todas las elecciones no hechas al resolver: mientras que la habilidad resuelve, tu eliges el **Lightning Bolt** que aun se encuentra en la pila como la fuente roja

Si el **Lightning Bolt** resolviera ahora, su daño sería prevenido. De todas maneras, yo lanzo **Deathlace** en el **Lightning Bolt**, haciendolo negro. **Lightning Bolt** resuelve, y ya que ahora no cumple con la restriccion del efecto de prevención del Circle of Protection, hace daño satisfactoriamente.

Tal y como tenemos un nombre para el objeto que hace el daño, tenemos un término tecnico para el jugador, criatura o planeswalker que lo sufre: **receptor de daño**.

Efectos de redirección

Los **Efectos de redirección** son un tipo especial de **efectos de reemplazo**, por lo que todas las reglas que aplican a los efectos de reemplazo aplican también a los efectos de redirección. Los efectos de redirección (y sólo ellos) siempre usan las palabras **en vez de eso, se le hace a algo más**.

A veces, después de que un efecto de redirección haya sido establecido, el nuevo receptor de daño desaparece (por ejemplo es sacrificado si es una criatura, o deja el juego si es un jugador) o deja de poder recibir daño (por ejemplo se convierte en un encantamiento^[1]). En este caso, el efecto de redirección no hará nada, y el receptor original del daño lo recibirá.

Ejemplo. *Mi oponente lanza un **Lightning Bolt** haciendo objetivo a una de mis criaturas, y yo respondo activando la habilidad del **Oracle's Attendants**, que resuelve, creando un efecto de reemplazo. Entonces mi oponente lanza un **Doom Blade** haciendo objetivo a mi Oracle's Attendants, y lo destruye. Cuando Lightning Bolt resuelve, el efecto de redirección no hace nada, y mi criatura recibo el daño.*

1. ↑ te estoy mirando a ti, **Soul Sculptor!**

Efectos de regeneración

Los **efectos de regeneración** son un tipo especial de **efectos de reemplazo**, por lo que todas las reglas que aplican a efectos de reemplazo aplican a los efectos de regeneración también. Los efectos de regeneración (y solo ellos) siempre utilizaran la palabra **regenerar**.

Regenerar es una *acción de palabra clave*, que es un verbo especializado que es utilizado con paquete de reglas sobre su significado literal. "Regenerar" es un poco mas complicado que esto, ya que su verdadero significado cambia basado en el sujeto de la oración.^[1]

- Si decimos que un jugador **regenera** un permanente, decimos que está creando un efecto de reemplazo que reemplazara la destrucción de este permanente.
- Si decimos que un permanente se **regenera**, decimos que el efecto de reemplazo previamente mencionado ha sido aplicado a un evento de destrucción.

Esto significa, por cierto, que los efectos que dicen que un permanente no puede ser regenerado no evita que los jugadores *traten* de regenerarlo. De todas maneras, el efecto de regeneración se quedará sin hacer nada.

Ejemplo. *Debt of Loyalty* utiliza el verbo con ambos significados. La primer oración es un efecto que no se repite que crea el escudo de regeneración; la segunda oración es un disparo retrasado que espera que el efecto de regeneración reemplace un evento de destrucción.

*Incluso si una criatura ha recibido daño por **Incinerate** antes durante el turno, yo puedo aun lanzar Debt of Loyalty haciéndola objetivo. Por supuesto, la habilidad disparada no disparará, por lo que no es una jugada sabia.*

Cuando regeneramos un permanente, ponemos una especie de "escudo de regeneración" en él. Este escudo es utilizado (y no podemos elegir no hacerlo) la próxima vez que ese permanente fuera a ser destruido este turno. En vez de ser destruido, ese permanente:

- se queda en el campo de batalla;^[2]
- se gira;^[3]
- es sanada;^[4]
- si está atacando o bloqueando, es removido del combate.

Ejemplo. *Mi oponente me ataca con un **Youthful Knight**, y yo bloqueo con un **Drudge Skeletons**. Antes de asignar daño, activo la habilidad del Drudge, creándole un efecto de regeneración. El Youthful Knight hace su daño primero, el cual es suficiente para destruir Drudge Skeletons, el cual en cambio es girado, removido de combate y el daño es removido del mismo. Durante el paso normal de daño, Drudge Skeletons ya no está en combate por lo que no le hará daño al Youthful Knight.*

Las unicas cosas que causan efectos de destrucción son efectos que utilizan la palabra **destruir** y daño letal. Hay muchas **acciones basadas en estado** que mueven criaturas del campo de batalla al cementerio, pero no son

destrucción, por lo que la regeneración no puede reemplazarlas.

Ejemplo. *Otorgarle un escudo de regeneración a una **River Boa** significa que:*

- *sobrevivirá a un **Doom Blade** (es un efecto de destrucción).*
- *sobrevivirá luego de bloquear una criatura mucho mayor, como un **Kalonian Behemoth** (es daño letal).*
- *un humilde **Stabbing Pain** saltara su campo de regeneración, y sin piedad enviara la Boa al cementerio (una criatura con resistencia cero no es destruida, es 'puesta en un cementerio).*

Si una criatura con un escudo de regeneración recibe daño letal, la regeneración reemplaza el evento de destrucción - no reemplaza el daño siendo hecho. Habilidades y efectos que verifican daño aplicarán.

Ejemplo. *Si una **River Boa** bloquea a un **Knight of Meadowgrain**, y la Boa es regenerada, no será destruida, pero el controlador del Knight ganará 2 vidas debido al vínculo vital. Además, si el Knight está equipado con un **Umezawa's Fitte**, el equipo ganará dos contadores de carga.*

1. ↑ Esto se ve menos raro si consideramos las reglas pre-clásicas. En ese tiempo, cuando un permanente era destruido una "ventana de regeneración" se abría, durante la cual *solo* los efectos de regeneración (que no eran legales *en ningún otro momento*) eran legales. Como puedes imaginar, esos eran tiempos bastante locos.
2. ↑ Una criatura que es regenerada nunca toca el cementerio.
3. ↑ Si una criatura es girada al momento de regenerarse, no pasa nada. Girar es un *efecto* en este caso, no un coste.
4. ↑ En términos técnicos, todo el daño que tenga asignado es removido. Exactamente como sucede durante el paso de limpieza.

Efectos de entrar-al-campo-de-batalla

Algunos efectos de reemplazo modifican la manera en la que los permanentes **entran en el campo de batalla**, usualmente alteran su estado,^[1] Poniendo alguna clase de contadores en ellos, o afectando sus características. Estos efectos siempre utilizan uno de los siguientes modelos: ,

- **[Este permanente] entra al campo de batalla con [algún contador o habilidad]**
- **En cuanto [este permanente] entra al campo de batalla [haz algo]**
- **[Este permanente] entra al campo de batalla como [algo]**
- **[Este permanente] entra al campo de batalla [en algún estado]**
- **[Objetos] entran al campo de batalla [Con una de las previas modificaciones]**

Ten en cuenta que el ultimo afecta a una clase entera de objetos, mientras que los otros modelos solo afectan el objeto en el cual son impresos: vale la pena destacar que los objetos con habilidades que afectan una clase de objetos que se incluyen *no* aplicaran su propio efecto de entrar en el campo de batalla a ellos mismos.

Ejemplo. Triskelion tiene una habilidad que le hace entrar al campo de batalla con contadores +1/+1. Nunca entra al campo como un 1/1.

Voice of All pide a su controlador elegir un color como parte del proceso de moverlo de la zona en la que está al campo de batalla. Nunca se encuentra en el campo de batalla sin un color elegido. Si un toque que es una copia de un Voice of All es creado, un color es elegido como parte de su creación.

Clone modifica sus características cuando esta aun entrando al campo. Es una criatura azul o/o, luego se convierte en cualquier criatura que ese copiando en el campo de batalla.

Scarwood Treefolk posee un efecto que lo hace (y solo a él) entrar en el campo de batalla girado. No entra al campo y luego es girado; nunca esta en el campo de batalla enderezado en un primer lugar

Orb of Dreams hace que todas las clases de un objeto (en su caso, todos los permanentes) entren al campo de batalla girados. Incluso si está incluido en el grupo de objetos que afecta, no funciona en él mismo - entrará al campo de batalla enderezado.

Si un efecto de reemplazo de entrar-al-campo-de-batalla da a una criatura que está entrando al campo de batalla una habilidad disparada, dicha habilidad disparará luego de que el proceso esté terminado.

Ejemplo. Si un **Clone** que está entrando al campo de batalla se vuelve una copia de un **Æther Adept**, lo hace en el proceso de cambio de zona, por lo que entra con una habilidad lista para disparar.

Interacción con otros efectos

A veces, no será inmediatamente claro cuáles efectos aplicarán a un permanente entrando al campo de batalla, y como estos efectos aplicarán. En este caso, revisamos las características del permanente como si existiera en el campo de batalla considerando:

- efectos de reemplazo que ya han sido aplicados.
- efectos continuos que cambiaron sus características en la pila.
- efectos continuos de las habilidades estáticas del permanente.
- efectos continuos de cualquier otra fuente que lo afectará una vez el permanente se encuentre en el campo de batalla.

Notablemente, si el permanente está entrando al campo de batalla desde una zona distinta a la pila, ignoramos efectos continuos que lo afectaban en la zona de la cual proviene.

Ejemplo. Clone está resolviendo. Su efecto de reemplazo pide a su controlador elegir una criatura en el campo de batalla: un **Voice of All** es elegido. Ahora el Ángel clonado tiene un nuevo efecto de entrar-al-campo-de-batalla, por lo que su controlador elige un color.

Ejemplo. Mi oponente controla una **Blood Moon** y yo juego una **Watery Grave**. Como consideramos el efecto de la **Blood Moon** al analizar qué efectos de reemplazo aplicar, mi tierra entra al campo de batalla como una **Mountain** enderezada sin preguntarme si quiero pagar vidas (de hecho, no puedo elegir pagar 2 vidas, aunque quisiera, ya que la habilidad de mi **Watery Grave** es eliminada por la **Blood Moon**).

Ejemplo. Yo controlo un **Sage of Fables** y **Conspiracy** para el cual elegí "hechicero", y lanzo un **Lord of Atlantis**. **Lord of Atlantis** entrará al campo de batalla como un Hechicero (disparando un **Diviner's Wand** en el proceso), y le aplicaremos el efecto de **Sage of Fables**, ya que el efecto de **Conspiracy** es uno de los cuatro tipos que detallamos arriba.

En cambio, si controlo un **Ashes of the Fallen** para el cual elegí "hechicero", y lanzo un **Reanimate** haciendo objetivo a un **Lord of Atlantis** en mi cementerio, no le aplicaremos el efecto del **Sage of Fables**, ya que el **Lord of Atlantis** no será un hechicero en el campo de batalla y los efectos continuos que aplicaban cuando se encontraba en el cementerio son ignorados.

i. ↑ Por ejemplo, haciéndolos entrar al campo girados o boca abajo.

Efectos con reglas especiales

En este capítulo presentamos, uno a uno, algunos efectos con múltiples partes, las cuales es necesario explicar detalladamente pues pueden generar interacciones complejas.

Los efectos de copia han existido desde los comienzos del juego. Se los puede dividir en dos categorías: Efectos que copian objetos en la pila, como **Fork**, y efectos que copian permanentes, como **Clone**. ¡Tener muchos de estos últimos puede resultar un dolor de cabeza!

Los efectos de cambio de tipo son sumamente comunes y, la mayoría del tiempo, intuitivos. Hasta que decidimos jugar **Blood Moon**.

Los efectos que modifican la fuerza y resistencia son parte importante en la estrategia del juego, pero ¿qué pasa exactamente cuando combinamos un **Giant Growth** con un **Turn to Frog**?

Finalmente, daremos una mirada a las protecciones, una habilidad muy útil y bastante engañosa, ya que en realidad esta compuesta por *cuatro* habilidades distintas.

Contenidos

1. Efectos de copia
2. Efectos que cambian el tipo
3. Modificadores de fuerza y resistencia
4. Protección

Efectos de copia

Algunos objetos se convierten (o convierten otros objetos) en una copia de un un hechizo, permanente o carta. Otros ponen en el campo de batalla fichas que son copias de otros objetos. Estos efectos, y solo estos, usan la palabra **copia**, ya sea como sustantivo o verbo.,

Contents

- 1 Copiando un Permanente
 - 1.1 Valores Copiables
 - 1.2 Entrando en el campo de batalla como una copia
- 2 Copiando hechizos
- 3 Interacción de efectos de copia
 - 3.1 Copiando cartas boca abajo y transformadas

Copiando un Permanente

Esta es la forma más común en que un jugador copia un objeto. Hay tres formas en las que se puede copiar un objeto:




- Un hechizo resuelve como un permanente que entra en el campo de batalla como una copia de un objeto que ya esta en el campo de batalla (**Clone**);
- Un hechizo o habilidad crea una ficha que es una copia de un objeto que ya esta en el campo de batalla (**Spitting Image**);
- Un objeto en el campo de batalla tiene una habilidad que puede convertirlo en una copia de otro objeto que también esta en el campo de batalla (**Shapesharer**).

Sin importar la forma en que un permanente se vuelve una copia de otro, siempre se aplican las siguientes reglas.

Valores Copiables

Cuando se copia un permanente, la copia solo adquiere los valores **copiables** de las características del objeto original. Para un permanente normal, estos valores copiables se derivan del texto impreso^[1] en dicho permanente.

Nótese que, al adquirir la copia el coste de mana e indicadores de color, también adquiere el color de dicho objeto. Notablemente, los efectos de copia no copian ningún contador que se halle ya en el objeto, ningún efecto estático que lo este afectando al momento de copiarlo, su estado (enderezado, girado, boca arriba o boca abajo), su ilustración ni su numero de orden en el set.

Ejemplo. Polis Crusher esta girado, es monstruoso y tiene tres contadores +1/+1 sobre el. Si **Clone** entra en el campo de batalla como una copiándolo, se convertirá en una carta llamada "Polis Crusher", con coste de mana 2   y tendrá el tipo Criatura - Ciclope. Cendra las siguientes habilidades: Arrollar, protección contra encantamientos, "4 : Monstruosidad 3. (Si esta criatura no es monstruosa, pon tres contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)" y "Siempre que el Aplastapolis haga daño de combate a un jugador, si el Aplastapolis es monstruoso, destruye el encantamiento objetivo que controla ese jugador". Su fuerza y resistencia serán 4/4 y entrara en juego enderezado.

Nota: como se ve, que el permanente original este girado, sea monstruoso y tenga tres contadores +1/+1 sobre el no afectan a la copia.

Ejemplo. Se usa la habilidad de **Phyrexian Totem** para convertirlo en una Criatura Artefacto - Horror negra 5/5 con arrollar. Luego, un **Clone** entra en el campo de batalla como una copia del Phyrexian Totem. El **Clone** **no** sera una Criatura Artefacto - Horror negra 5/5 con arrollar. Entra en el campo de batalla como una copia del [Phyrexian Totem] sin animar. Por supuesto, tiene todas sus habilidades, por lo que podra convertirse en criatura activando su habilidad.

Entrando en el campo de batalla como una copia

Algunos permanentes especifican que se convierten en copias "cuando [permanente] entre en el campo de batalla" o que "puedes hacer que [permanente] entre en el campo de batalla como" una copia de otro permanente. Es importante entender que estas *no son habilidades disparadas*, sino habilidades sujetas a **efectos de reemplazo**. La decisión sobre que objeto se copia se hace mientras el hechizo esta resolviendo o mientras dicho permanente esta entrando en el campo de batalla, y nunca hace objetivo a otro permanente. Por esto, estos objetos entran en el campo de batalla directamente como copias, no entran en el para luego copiar un permanente - no hay ningún momento en el cual el permanente este en el campo de batalla sin ser una copia. Notese que esto significa que el permanente que entra en campo de batalla como una copia dispara cualquier habilidad de ETB que tuviese el permanente copiado.

Ejemplo. Si un Clone entra en el campo de batalla como un **Kor Skyfisher**, la habilidad de entra-en-el-campo que devuelve un permanente que controlas a la mano de su propietario se disparara.

Las elecciones hechas al jugar un permanente usualmente no se repiten cuando este es copiado, En vez de eso, cuando un objeto entra en el campo de batalla como una copia de un permanente que requiere una elección "cuando [ESTO] entra en el campo de batalla", el controlador de la copia puede elegir un nuevo objetivo para la habilidad.

Ejemplo. Controlo un **True-Name Nemesis**, obviamente nombrando a mi oponente para su habilidad. Mi oponente juega un **Clone**, eligiendo que entre en el campo como una copia del True-Name Nemesis. La elección que hice para mi True-Name Nemesis no se copia, con lo que mi oponente debe elegir un jugador para la habilidad su copia.

Si un permanente se vuelve una copia de otro con este tipo de habilidad, su controlador no podrá hacer ninguna elección, porque esa copia no entro en el campo de batalla.

Ejemplo. Un **Vesuvan Shapeshifter** boca abajo y una **Voice of All**, para la cual se eligió rojo están en el campo de batalla. El [Vesuvan Shapeshifter] es puesto boca arriba copiando la Voice of All. La elección de color no se copia, y como el Vesuvan Shapeshifter ya estaba en juego, el efecto de reemplazo de la Voice of All no se aplica. Como no se elige un color, la habilidad que le da protección queda sin efecto.

Copiando hechizos

Algunos hechizos o habilidades crean copias de hechizos mientras están en la pila. Una copia de un hechizo es un hechizo en sí misma, aunque tenga una carta asociada a él.

Todas las opciones hechas en el hechizo original se reflejan en la copia. Esto incluye modos, objetivos, el valor de X, el modo en que afecta objetivos múltiples, y así sucesivamente. También incluye cualquier coste alternativo o adicional (como Estimulo, Sobrecargar o Entrelazar) que se hayan pagado. Las elecciones que normalmente se hacen en resolución no se copian. Si un efecto de la copia refiere a algún objeto utilizado para pagar su coste, utiliza el objeto para pagar el coste del hechizo o habilidad original.

Algunos efectos de copia ^[2] permiten al controlador de la copia elegir nuevos objetivos para la copia. El controlador puede no cambiar cualquiera de los objetivos originales, incluso si estos son ilegales. Sin embargo, si decide cambiar alguno, los nuevos objetivos deben ser legales.

Ejemplo. Juego **Twincast** copiando **Fling**. La cantidad de daño hecho al objetivo es igual al poder de la criatura sacrificada para pagar el hechizo original. Un nuevo objetivo puede elegirse solo porque el Twincast lo permite.

Una copia de un hechizo nunca se lanza, así que cualquier habilidad que se dispare cuando se lanza un hechizo no se dispara.

Ejemplo. Si estás en el proceso de vaciar mi biblioteca con un **Brain Freeze** con múltiples instancias de Storm, puedo copiar sin problemas el Brain Freeze con un **Twincast**, pero como las copias son puestas directamente en la pila sin castearse, su habilidad de Storm no se dispara.

Por otro lado, algunos efectos (como los del **Elite Arcanist** y el **Isochron Scepter**), copian una carta y luego te permiten lanzar la copia. En este caso, la copia se crea en la misma zona en que esta el objeto original, para

luego lanzarse mientras la habilidad todavía esta resolviéndose.

Ejemplo. *Fire // Ice* esta estampado en un **Isochron Scepter**. Después de que la habilidad del Cetro se activa, se crea en el exilio una copia de *Fire // Ice* mientras que la habilidad del **Isochron Scepter** esta resolviendo. Luego, el controlador del **Isochron Scepter** puede elegir lanzar *Fire* o *Ice* y ponerlo en la pila.

Hic sunt dracones!

Lo que sigue trata un tema que es muy complicado y que definitivamente no es requisito para un candidato a juez. Si estás estudiando para tu examen, te sugerimos que saltes hacia la página siguiente. Si ya estás certificado y quieres expandir tus conocimientos, procede bajo tu propio riesgo.



Interacción de efectos de copia

Hemos explicado más arriba que los valores copiables de una permanente derivan del texto impreso en este, y solo de su texto. Sin embargo, hay excepciones. La más notable es que, al copiar un permanente que ya está copiando a otro, esta "copia de una copia" tiene los valores del objeto que fue copiado inicialmente.

Ejemplo. Un **Goblin Guide** y un **Clone** copiándolo están en el campo de batalla. El Goblin original es destruido con **Terminate**, luego de lo cual se castea un segundo Clon, eligiendo al Clon que está en el campo de batalla para su efecto de copia. El segundo Clon no entra en el campo de batalla como un **Shapeshifter** con fuerza y resistencia o, sino como otra copia del **Goblin Guide**.

Algunos efectos de copia pueden modificar el proceso de copiado, haciendo que la copia gane un habilidad o no copiando ciertos aspectos del objeto original. Estas excepciones son igualmente consideradas efectos de copia, y dichas excepciones o modificaciones se vuelven valores copiables para esa copia, por lo que una copia de dicha copia los retiene.

Ejemplo. Cuando **Sakashima the Impostor** entra en el campo de batalla, elige a un **Snapping Drake** como la criatura a copiar. Se vuelve una Criatura Legendaria - Draco, llamada "Sakashima the impostor", con coste de mana convertido 3 y fuerza y resistencia base 3/2. Tiene volar y "2: Regresa Sakashima the impostor a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final". A continuación, una **Phantasmal Image** entra en juego copiando a Sakashima the impostor. La **Phantasmal Image** será entonces una Criatura Legendaria - Draco Ilusión, llamada "Sakashima the impostor", con coste de mana convertido 3 y fuerza y resistencia base 3/2. Tiene volar y "2: Regresa Sakashima the impostor a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final" y "Cuando esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad, sacrificala". Si un Clon entra en el campo de batalla copiando la **Phantasmal Image**... bueno, ya van entendiendo.

Copiando cartas boca abajo y transformadas

Otro efecto que afecta los valores copiables de un permanente es poner ese permanente boca abajo. Si una carta boca abajo es copiada, la copia es una criatura con fuerza y resistencia base 2/2, incolora, sin nombre, tipo, habilidades ni coste convertido de mana. Nótese que la copia no será una carta boca abajo, sino una simple criatura 2/2 boca arriba. Por otro lado, si una criatura boca abajo se vuelve una copia de otro objeto, este efecto será "enmascarado" por el efecto de Morph, por lo que la criatura seguirá siendo una simple 2/2... pero al ser puesta boca arriba, revelará el objeto que estaba copiando. Si, es complicado.

Al copiar una carta con doble cara, solo la parte que está boca arriba en ese momento se copia. Si la criatura que está copiando la carta con doble cara no tiene otra cara, no puede transformarse, no importa cuánto lo intenten. Tener dos caras es una propiedad física de la carta (como ser un token, por ejemplo), y como tal no es un valor copiable.

Ejemplo. *Casteamos un inocente **Clone**. La pesadilla comienza:*

- Si el Clon copia un **Blistering Firecat** boca abajo, entra en el campo de batalla como una simple 2/2 sin coste, color, tipo, texto ni coste de mana, ya que esos son los valores copiables de la carta en ese momento. Como Clon no está boca abajo, no puede ser puesto boca arriba.
- Si copiase un **Blistering Firecat** boca arriba, y luego un **Ixidron** entra en el campo de batalla, será puesto boca abajo, pero puede ser puesto boca arriba pagando 🧙🧙, su coste de Morph. El efecto de copia del Clon lo hace adquirir todos los valores de la carta y mantenerlos mientras está boca abajo, aunque sea una simple 2/2 mientras está boca abajo.
- Si [Clon] copia un **Ravager of the Fells**, se convierte en exactamente eso: un hombre lobo sediento de sangre. Aun más, no puede transformarse de vuelta en **Huntmaster of the Fells**, incluso cumpliendo las condiciones, ya que Clon no es una carta de doble cara.

El caso de un **Delver of Secrets** que se convierte en una copia de un **Ravager of the Fells** gracias a un **Cytoshape** lo dejamos como un ejemplo para que analice el lector.

1. ↑ El texto de un permanente consiste de: nombre, coste de mana, indicador de color, tipo de carta, subtipo, supertipo, texto de reglas, fuerza, resistencia y/o lealtad
2. ↑ La mayoría, de hecho.

Efectos que cambian el tipo

Los **efectos que cambian el tipo** son aquellos que cambian el tipo, subtipo o supertipo de carta de un objeto. Esto puede pasar de dos modos: si el efecto especifica que el objeto retiene el tipo, subtipo o supertipo anterior; o si el efecto reemplaza completamente el tipo, subtipo o supertipo anterior con uno nuevo.

Las características a las que no se haga referencia en la descripción del efecto permanecen sin cambios.

Contents

- 1 Efectos que mantienen el tipo
 - 1.1 Convirtiéndose en criatura artefacto
- 2 Reemplazando tipo, supertipo o subtipo
- 3 Cambiar a un tipo de tierra básica
- 4 Efectos de copia y efectos de cambio de tipo

Efectos que mantienen el tipo

Cuando un efecto que cambia el tipo permite al objeto afectado mantener su tipo, subtipo o supertipo original usa una de las siguientes plantillas:

- "se convierte en <algún tipo> en adición a sus otros tipos."
- "se convierte en <algún tipo>. Sigue siendo un/una <tipo anterior>."
- "se convierte en una criatura artefacto."

Nótese que sin importar el <tipo anterior> especificado en la segunda plantilla y el lenguaje específico de la tercera, el permanente mantendrá todos sus tipos, subtipos o supertipos previos.

Ejemplo. Tengo un **Attended Knight** en mi cementerio y lo reanimo con **Rise from the Grave**. Su subtipo se convierte en "Humano Zombie Caballero" y su color pasa a ser blanco y negro porque **Rise from the Grave** especifica "además de".

Ejemplo. Hago objetivo a una **Mountain** con la habilidad de animación de **Skarrg Guildmage**, que la hace una criatura Elemental, pero especifica que "sigue siendo una tierra", así que mi montaña sería una "Tierra Criatura – Montaña Elemental". Por favor nótese que "Elemental" es el subtipo asociado al tipo "criatura" y "Montaña" es el subtipo asociado al tipo "tierra".

Si activo la misma habilidad haciendo objetivo a una **Darksteel Citadel**, se convertirá en "Artefacto Tierra Criatura – Elemental" con indestructible.

Ejemplo. Controlo una **Flagstones of Trokair** y una **Hinterland Harbor**. Las uso para jugar **Prismatic Omen**. Ahora ambas tierras son "Tierra – Llanura Isla Pantano Montaña Bosque", pero añadirle los subtipos de tierra básicos no las hace tierras con el supertipo Básico. Además, **Flagstones of Trokair** sigue siendo **Legendaria**.

Convirtiéndose en criatura artefacto

Algunos efectos establecen que un objeto se convierte en "criatura artefacto"; estos efectos le permiten al objeto conservar todos sus tipos y supertipos previos. Esto es una excepción a la regla general sobre añadir un tipo: no es necesario especificar que el objeto mantiene sus tipos o subtipos, simplemente lo hace por definición. La razón para esto es que los artefactos que se animan como criaturas artefacto son muy comunes desde *Alpha*, así que las reglas acomodaron esta breve plantilla para ellos.

Ejemplo. Activar la segunda habilidad de **Tezzeret, Agent of Bolas** haciendo objetivo a **Bident of Thassa** transforma el línea de tipo de el **Bident** en "Encantamiento Legendario Artefacto Criatura", incluso cuando la habilidad no especifica nada sobre que el **Bident of Thassa** retiene sus tipos originales. El **Bident** no pierde sus habilidades, ya que un efecto que cambia el tipo no interviene con el texto de la carta (con una única excepción que veremos en un momento).

Reemplazando tipo, supertipo o subtipo

Algunos efectos reemplazan completamente los tipos previos que tenía un objeto. En estos casos, el texto del efecto dice que el permanente "se convierte en <un tipo>" o "es <un tipo>" y no especifica que el efecto añade nuevos tipos o mantiene los previos.

Ejemplo. Juego **Turn to Frog** en un **Ajani's Pridemate**: el **Gato Soldado** se convierte en "Criatura - Rana" (y también se hace azul, pierde todas sus habilidades; y su fuerza y resistencia pasan a ser 1/1).

Ejemplo. **Conspiracy** resuelve y decido nombrar: "Weird". El efecto de **Conspiracy** no afecta sólo permanentes, sino también cartas en otras zonas de juego: mi **Figure of Destiny** será puesta en la pila como un hechizo de criatura **Weird**.

En el siguiente turno, activo la primera habilidad de **Figure of Destiny**: el efecto de esta habilidad sobrescribirá el efecto de **Conspiracy** y la **Figure of Destiny** se convertirá en una "Criatura - Kithkin Espíritu".

Ejemplo. Controlo un **Glory Seeker** y un **Intrepid Hero**. Una **Leyline of Singularity** entra al campo de batalla. Ambas criaturas son ahora "Criatura Legendaria - Soldado Humano".

Cambiar a un tipo de tierra básica

Cambiar el tipo de una tierra a uno de los tipos de tierra básica ^[1] sin especificar "además de sus otros tipos" viene con una carga de reglas adicionales. La tierra:

- ganará la habilidad de mana intrínseca ligada al tipo de tierra básica en el que se convierte;
- perderá sus subtipos de tierra previos, lo que significa que también perderá la habilidad de mana intrínseca ligada a cualquier otro tipo de tierra básica que tuviese;
- perderá todas las habilidades generadas por su texto y por efectos de copia.

Cualquier otro tipo (como artefacto o criatura) o supertipo (como básico o legendario) que la tierra tuviese se mantiene.

Ejemplo. Controlo una **Celestial Colonnade** y mi oponente la encanta con un **Convincing Mirage**, eligiendo "Bosque". La Colonnade mantiene su nombre, gana el subtipo "Bosque" (pero no el supertipo "Básico") y su texto será sobrescrito por "☞: Añade 🌱".

La Colonnade no será capaz de animarse, solo se podrá girar para generar mana verde, y todavía será un objetivo legal para una **Tectonic Edge**.

Ejemplo. Activo la segunda habilidad de **Mizzium Transreliquat** haciendo objetivo a una **Darksteel Citadel**: se convierte en una Tierra Artefacto llamada Darksteel Citadel que es indestructible, y tiene "☞: Añade 1." y "1☞☞: Mizziium Transreliquat se vuelve una copia del artefacto objetivo y gana esta habilidad."

Blood Moon entra al campo de batalla: ya que Mizziium Transreliquat es en este momento una tierra no básica, Blood Moon lo convertirá en una Montaña, eso le arrancará todas las habilidades generadas por su efecto de copia, mas no tocará sus tipos de carta. Mizziium Transreliquat es ahora una "Tierra Artefacto - Montaña" que tiene "☞: Añade 🌱." y ninguna otra habilidad.

Noten que solo se perderán las habilidades generadas por el texto de la tierra o por efectos de copia; si algo mas le da una habilidad a la tierra, esa habilidad se mantendrá, sin importar cuándo se ha generado el efecto de cambio de tipo.

Ejemplo. Mi **Celestial Colonnade** está encantada con **Leafdrake Roost** y mi oponente lanza un **Magus of the Moon**. La Colonnade ganará el subtipo "Montaña", y tendrá tanto la habilidad de producir ☞ como la habilidad de crear una ficha de criatura.

Efectos de copia y efectos de cambio de tipo

Finalmente, hagamos una breve mención de la interacción entre los **efectos de copia** y los efectos de cambio de tipo. Como ya sabemos, los efectos de copia sólo toman en cuenta los valores copiables originales del objeto, que pueden ser afectados únicamente por otros efectos de copia o por efectos de reemplazo de "entra-al-campo-de-batalla". Todos los efectos restantes, incluyendo efectos de cambio de tipo, no son copiados.

Ejemplo. La única criatura en el campo de batalla es **Stormbreath Dragon**, y lanzo **Evil Twin**. En respuesta a **Evil Twin**, mi oponente (quien no ha leído este libro) lanza **Turn** sobre el **Stormbreath Dragon**, volviéndolo un **Extraño rojo** o/i. Sin embargo, **Evil Twin** se vuelve una reluciente copia de **Stormbreath Dragon**, ignorando el efecto del **Turn**.

Esto se nota particularmente cuando alguien intenta copiar un artefacto o una tierra que ha sido animado, como un **Chimeric Staff** o una **Mutavault**: la copia entrará al campo de batalla como una copia *no-animada*, ya que el efecto que la vuelve una criatura no será copiado.

Ejemplo. Si **Clone** entra al campo de batalla cuando **Chimeric Staff** es una criatura, puede volverse una copia de **Chimeric Staff**, pero no entrará al campo de batalla como una criatura, aunque el **Staff** sea actualmente una "Criatura Artefacto - Constructo". **Clone** simplemente se volverá una copia del **Chimeric Staff** artefacto no-animado, con la habilidad de convertirse en una "Criatura Artefacto - Constructo". En otras palabras, se copia solo las características originales del objeto.

i. ↑ Llanura, Isla, Pantano, Montaña, y Bosque

Modificadores de fuerza y resistencia

En **Magic** hay una gran cantidad de efectos que interactúan con la fuerza y resistencia de las criaturas, y muchas veces van cambiando durante una partida. En este capítulo veremos todos los efectos que modifican la fuerza y resistencia de las criaturas, cómo funcionan y cómo interactúan entre sí.

La interacción entre estos efectos entra en el gran sistema de manejo de efectos continuos conocido como el sistema de **capas**, que es más completo pero mucho más difícil de explicar. En este capítulo trataremos sólo un pequeño set de posibles interacciones.

Los efectos continuos que modifican la fuerza y resistencia son aplicados en el siguiente orden:

1. Efectos de las habilidades que definen características
2. Efectos que fijan la fuerza y resistencia base en un valor determinado
3. Efectos que aumentan o disminuyen la fuerza y resistencia
4. Efectos que intercambian la fuerza y resistencia

Contents

- [1 Habilidades que definen características](#)
- [2 Fijando la fuerza y resistencia base](#)
- [3 Aumentar o disminuir la fuerza y resistencia](#)
 - [3.1 Contadores](#)
- [4 Intercambiando fuerza y resistencia](#)
- [5 Interacción entre modificadores de fuerza y resistencia](#)

Habilidades que definen características

Algunas veces, las características de un objeto tienen un valor especial que no entra en el formato por defecto de la carta: **Tarmogoyf** quisiera tener escrito "la cantidad de tipos de carta entre las cartas en todos los cementerios / la cantidad de tipos de carta entre las cartas en todos los cementerios más 1" en la esquina inferior derecha, pero esto sería... poco práctico. Por eso es que el valor queda sin definir en la carta, y una habilidad en el cuadro de texto de la carta define el valor de dicha característica: estas habilidades son conocidas como **habilidades que definen características**, y siempre son aplicadas antes de los demás efectos, por ser el valor por defecto de la característica que modifican.

Hay que destacar que cualquier habilidad obtenida por alguna manera que no sea por un efecto de copia nunca puede ser una habilidad que define características; y que tampoco lo son las habilidades que pueden ser "apagadas" por alguna condición.

Las habilidades que definen características aplican en **todas las zonas**, no sólo en el campo de batalla.

Ejemplo. **Tarmogoyf** tiene la habilidad que define características más emblemática: su fuerza y resistencia impresa están señaladas por una pequeña estrella, mientras que su valor está definido por la habilidad en su cuadro de texto. Esta habilidad funciona en todas las zonas de juego: un conocido mazo de Legacy que solía jugarse hace unos años reanimaba una **Sutured Ghoul** y exiliaba cuatro Tarmogoyfs con su habilidad; como su habilidad funciona en el exilio, el zombie acababa siendo una criatura 20/24 o más.

Fijando la fuerza y resistencia base

Algunos efectos fijan la fuerza y resistencia a un valor específico. Estos efectos pueden ser el resultado de:

- la resolución de un hechizo o habilidad: **Turn to Frog**, **Sorceress Queen**, **Dragonshift**
- una habilidad estática de un permanente: **Humility**, **Gigantiform**, **Ensouled Artifact**, **Treetop Village**

Ejemplo. Habiendo un **Godhead of Awe**, un **Tarmogoyf** entra al campo de batalla. A pesar de que la habilidad de Tarmogoyf es más reciente que la del Godhead, aplica primero, ya que es una habilidad que define características. El Tarmogoyf es 1/1.

Algunos hechizos y habilidades fijan la fuerza y resistencia en valores que depende de otras características: incluso si el valor final no está especificado, este se determina cuando el hechizo o habilidad resuelve, por lo que estos efectos entran en esta categoría.

Ejemplo. La habilidad activada de **Karn**, **Silver Golem** fija la fuerza y resistencia del artefacto objetivo en el valor de su coste convertido de maná.

Aumentar o disminuir la fuerza y resistencia

Algunos efectos agregan o sustraen un valor de la fuerza y resistencia actual de una criatura. Estos efectos pueden o no tener una duración determinada, y siempre usan el verbo "obtener" seguido de los símbolos aritméticos "+" o "-".

Ejemplo. **Zealous Persecution** otorga +1/+1 a cada una de tus criaturas y -1/-1 a cada una de las criaturas de tu oponente hasta el fin del turno. **Glorious Anthem** otorga +1/+1 adicional a cada una de tus criaturas mientras se encuentran en el campo de batalla.

Estos efectos siempre se aplican *después* que los efectos que fijan la fuerza y resistencia base a un número específico, sin importar que efecto fue generado primero.

Ejemplo. Activo mi **Treetop Village** para convertirla en una criatura 3/3 y ataco con ella. Luego de que declaras que no bloqueas, lanzo un **Titanic Growth** haciéndola objetivo, lo que la convierte en 7/7. Sin embargo, antes de que se haga el daño, le lanzas un **Turn to Frog**.

Tanto el efecto de su habilidad activada (que la convierte en 3/3) como el **Turn to Frog** (que la convierte en 1/1) intentan fijar la fuerza y resistencia base a un número específico, por lo que el último prevalecerá: **Turn to Frog** sobrescribe la fuerza y resistencia fijadas por la habilidad de la **Treetop Village**. Sin embargo, como **Titanic Growth** aumenta estas características en lugar de fijarlas, siempre se aplicará luego del **Turn to Frog**. La **Treetop Village** se convierte en una criatura Rana azul 5/5.

Si un efecto de este tipo da como resultado un valor negativo para el poder de una criatura, será tenido en cuenta como tal por otros efectos similares, pero será considerada cero en todos los casos en que un valor negativo no tenga sentido.^[1]

Ejemplo. Ataco con un **Glory Seeker** y mi oponente lanza un **Hydrosurge**. El **Glory Seeker** es ahora una -3/2: si asignara daño en este momento, el juego considerará un valor de cero para la fuerza, por lo que no hará daño, ya que no existe el "daño negativo".

Si deseo hacerle daño a mi oponente, lanzaré un **Titanic Growth**, convirtiendo el **Glory Seeker** en 1/6.

Contadores

Un contador es un marcador colocado en un permanente que modifica sus características o interactúa con habilidades, reglas o efectos. Los contadores no son un objeto ni tienen características. Cuando un objeto que tiene contadores se mueve de una zona a otra, todos los contadores dejan de existir.

Los contadores que modifican la fuerza y resistencia están definidos por valores algebraicos: +0/+2, -0/-1, +3/-3 y otros contadores similares eran usados en el pasado, pero en la actualidad sólo se usan contadores +1/+1 y -1/-1. Si una criatura posee tanto contadores +1/+1 como -1/-1, las acciones basadas en estado los eliminan en pares hasta que sólo quedan contadores de un solo tipo.

Para calcular la fuerza y resistencia, los contadores son considerados igual que los demás efectos que aumentan o disminuyen estas características.

Ejemplo. Uso un **Incremental Growth** haciendo objetivos un **Grizzly Bears**, un **Trained Armodon** y un **Rumblings Baloth**. Luego mi oponente lanza **Incremental Blight** haciendo objetivo las mismas criaturas, en el mismo orden. Como se trata de contadores +1/+1 y -1/-1, se aplica la regla que los cancela mutuamente y mis bestias entrenadas vuelven a su estado original.

Los contadores que modifican la fuerza y resistencia pueden ser colocados en una criatura por un hechizo o habilidad, o un efecto de reemplazo puede colocarlos en el momento en que la criatura entra al campo de batalla. Incluso pueden ser colocados en permanentes que no sean criaturas, si el efecto lo permite, pero en este caso no generará ninguna consecuencia a menos que dicho permanente se convierta en una criatura.

Ejemplo. *Mistcutter Hydra* entra al campo de batalla con X contadores $+1/+1$, gracias a un efecto de reemplazo que toma el valor elegido de X al lanzarla.

La habilidad "Modular N " del *Arcbound Ravager* es una palabra clave que define tanto el efecto de reemplazo "Este permanente entra al campo de batalla con N contadores $+1/+1$ sobre él" y la habilidad disparada "Cuando este permanente sea puesto en un cementerio desde el campo de batalla, puedes poner un contador $+1/+1$ sobre la criatura artefacto objetivo por cada contador $+1/+1$ sobre este permanente".

Ejemplo. Animo una *Mutavault* y uso la segunda habilidad de *Ajani Goldmane* en ella. El contador permanecerá en la tierra incluso después de que deja de ser una criatura, pero volverá a tener significado para el juego sólo si la *Mutavault* es animada nuevamente.

Intercambiando fuerza y resistencia

Estos efectos, que siempre utilizan el verbo **intercambiar**, intercambian la fuerza y la resistencia de la criatura, de tal forma que el valor de la fuerza se convierte en el valor de la resistencia y viceversa. Naturalmente, intercambiar dos veces la fuerza y resistencia hará que vuelvan a su valor original.

Ejemplo. Ataco con una *Aquamoeba*, mi oponente elige no bloquear, por lo que descarto una carta para hacer 3 daños. El deja que la habilidad resuelva pero, antes del paso de daño, lanza un **Shock** a la *Aquamoeba*. Descarto otra carta para que mi *Aquamoeba* sobreviva, y esta hace sólo 1 daño.

Interacción entre modificadores de fuerza y resistencia

Ahora podemos asignar cada uno de los efectos que modifican la fuerza y resistencia a una de las cuatro categorías que mencionamos (las que podemos llamar **capas**), y luego aplicarlas en ese orden para calcular el resultado final. Si más de un efecto se aplica en la misma capa, los aplicamos en el orden en que fueron creados; esto se llama **orden de llegada**. ¡Hagámoslo!

Ejemplo. Controlo un *Tarmogoyf* y un *Glorious Anthem*, y en el cementerio sólo hay cartas de instantáneo y criatura. Empecemos por la primer capa: la habilidad que define características del *Tarmogoyf* la convierte en una $2/3$. Luego se aplica el *Glorious Anthem*, por lo que es $3/4$.

Hasta acá, estamos bien.

Ejemplo. *Luego de todos los cálculos, ataco con mi criatura, y mi oponente lanza un **Diminish**. ¿Cuánto daño hará?*

Diminish fija la fuerza y resistencia base del Tarmogoyf en 1/1, por lo que aplica en la segunda capa, sobrescribiendo su habilidad que define características. Sin embargo, como el Glorious Anthem se aplica en la tercer capa, su efecto no se modifica: el Tarmogoyf es 2/2, por lo que hará 2 daños. Notá que el hecho de que Diminish haya resuelto después que el Glorious Anthem no modifica el resultado final.

Ejemplo. *Pensando que mi oponente ya no tiene más trucos, puedo inflar mi criatura con un **Reckless Charge** y atacar amenazadoramente... ¿qué tan amenazadoramente?*

Ahora hay un conjuro en mi cementerio, por lo que en la primer capa mi criatura ya es una 3/4; nada ocurre en la segunda capa, y en la tercera se aplican tanto el Glorious Anthem como el Reckless Charge. Si bien los aplico en orden de llegada, aplica la propiedad conmutativa y de todas formas tengo un total de +4/+1 en esta capa, por lo que mi Tarmogoyf es un enorme 7/5.

Ejemplo. *Quizás fui un poco descuidado: mi oponente lanza **Inside Out**. El intercambio ocurre en la última capa, por lo que aplica luego de todos los cálculos hechos previamente. El Tarmogoyf se "achica" a 5/7.*

Si mi oponente hubiese lanzado **Inside Out** en respuesta a mi **Reckless Charge**, no hubiese habido ninguna diferencia: el Tarmogoyf terminaría siendo 5/7 de todas formas.

Ejemplo. *Volvamos atrás al caso anterior: lanza **Inside Out** en respuesta al **Reckless Charge**. Inmediatamente después que Inside Out resuelve, pero aun en respuesta al Reckless Charge, mi oponente lanza un **Lightning Bolt**, ¿qué ocurre?*

Al resolver Inside Out, como Reckless Charge no resolvió todavía, el primero se aplica al Tarmogoyf que en este momento es un $2/3 + 1/1 = 3/4$. En la pequeña ventana de tiempo antes de que resuelva Reckless Charge, Tarmogoyf será 4/3 y estará amenazado de muerte por el Lightning Bolt (recuerda que ya hay instantáneos en el cementerio).

*Yo, que inteligentemente leí este artículo, lanzo **Fortify** en respuesta al Lightning Bolt, eligiendo el modo +2/+0 (ino +0/+2!). Al resolver, se aplica en la tercer capa, antes de que el intercambio ocurra: Tarmogoyf es una 5/4 antes del intercambio, es decir que se convierte en una 4/5 y sobrevive al Lightning Bolt.*

*Finalmente, Reckless Charge resuelve, aumentando los valores de nuestra carta una vez más en la tercer capa, junto a **Glorious Anthem** y Fortify, haciendo del Tarmogoyf un enorme 5/8.*

Ahora que eres un experto Matemagico, intenta resolver esta situación.

Ejemplo. Controlo una **Aquamoeba**, encantada por un **Unholy Strength**. Ataco, mi oponente no declara bloqueadoras y activo la habilidad de la Aquamoeba. ¿Qué ocurre si, en respuesta a mi activación, mi oponente lanza **Puncture Bolt** y luego **Diminish** en respuesta a su propio Puncture Bolt?

- I. ↑ Un valor negativo para la resistencia obviamente matará a la criatura.

Protección

Protección es una de las más viejas habilidades de palabra clave, ya que existe desde *Alpha*. Es tan poderosa como compleja, ya que genera varios efectos. Empecemos con lo básico.

Protección es una habilidad estática propia de permanentes (no sólo criaturas). La habilidad de protección también puede ser otorgada a jugadores por algunas cartas o efectos. La habilidad suele estar escrita como "**Protección contra [característica]**", donde *[característica]*, si bien suele ser un color, puede ser cualquier característica como el nombre de una carta, un tipo de cartas, un subtipo o un coste de maná.

Protección puede ser entendida como cuatro habilidades diferentes, por lo que explicaremos cada una de ellas en detalle. Puedes recordarlas fácilmente usando la sigla **DEBO**. Esto significa que un permanente o jugador con protección contra una característica no puede ser **D**añado, **E**ncantado (o **E**quipado), **B**loqueado, o ser **O**bjetivo de fuentes que posean dicha característica.

Contents

- 1 No puede ser objetivo
- 2 No puede ser encantado o equipado
- 3 No puede ser dañado
- 4 No puede ser bloqueado
- 5 Protecciones excepcionales
 - 5.1 Protección contra criaturas
 - 5.2 Protección contra todo
 - 5.3 Protección contra hechizos de color
 - 5.4 Protección contra un jugador

No puede ser objetivo

El primer efecto actúa en forma similar a Velo pero que aplica solo para las fuentes con la característica especificada. Al igual que Velo, el permanente o jugador protegido no puede ser objetivo, sin importar quien controla la fuente o el efecto que está intentando hacerlo objetivo (es decir, funciona distinto que Antimaleficio).

Ejemplo. *Jugador A ataca con un **Black Knight**. El jugador B tiene un Azorius Charm en la mano pero no puede utilizarlo para colocar el caballero en el tope de la biblioteca de A ya que es una carta blanca.*

Ejemplo. La misma situación que el ejemplo anterior. Jugador A ataca con **Black Knight**, pero tiene un **Faith's Shield** en su mano. Esta vez, el Jugador B lanza un **Ultimate Price** haciendo objetivo al caballero. Otorgar protección contra negro al caballero lo convertiría en un objetivo ilegal para el **Ultimate Price**, pero A no puede hacerlo objetivo con su **Faith's Shield** ya que esta es una carta blanca. El hecho de que A controle tanto al caballero como al **Shield** no hace diferencia.

Ahora, si asumimos que A tiene sólo 5 vidas, se activa la hora fatídica y el jugador A puede usar su **Faith's Shield** haciendo objetivo a otro de sus permanentes para darle a este y todos los demás (incluido el caballero) protección contra negro. Como el caballero deja de ser un objetivo legal para el **Ultimate Price**, este no resolverá y será removido de la pila.

Como mostramos recién, este efecto similar al Velo no interactúa con hechizos y habilidades que no tienen objetivos, o con los que no hacen objetivo a los permanentes o jugadores que tienen protección. Por lo que un **Black Knight** igualmente morirá por un **Supreme Verdict**, y un **White Knight** puede ser sacrificado a un **Devour Flesh**, ya que este hace objetivo al jugador, no a la criatura.

Un caso que vale la pena mencionar, relacionado con el próximo efecto propio de la protección, son las Auras. Un Aura es el único tipo de permanente que requiere un objetivo al ser lanzado. Por ende, no será posible lanzar un Aura que haga objetivo a un permanente o jugador con protección contra esta. Aún así, es posible que un Aura entre al campo de batalla sin ser lanzado (por ejemplo, por la habilidad de un **Sun Titan**). Un Aura que entra al campo de batalla de esta manera debe ser simplemente asignada a un permanente que podría encantar legalmente. Esto nos lleva a hablar del segundo efecto de la protección.

No puede ser encantado o equipado

El segundo efecto de la protección contempla cartas que son anexadas a permanentes y jugadores, como Auras y Equipos.^[1] Por lo tanto, un permanente o jugador con protección contra una característica no puede ser encantado ni equipado por cartas que tengan dicha característica.

Para reforzar este efecto, se define una **acción basada en estado**, que se ocupa de las situaciones en las que un permanente gana protección luego de haber sido encantado/equipado. Esta acción basada en estado desanexa la carta, y, en el caso de las Auras, como sólo pueden existir en el campo de batalla encantando a un permanente, serán puestas en el cementerio de su dueño. Los Equipos sólo se desanexan.

Ejemplo. Mi oponente ataca con una criatura equipada por **Umezawa's Jitte**. Antes del paso de daño de combate, uso mi **Tower of the Magistrate** para otorgarle a la criatura protección contra artefactos. Esto hará que a la criatura se le "caiga" la **Jitte**.

Si un efecto intenta encantar o equipar a un permanente protegido, la parte de ese efecto que intenta hacerlo sencillamente no hará nada. Si el efecto hace que el Aura o Equipo cambie de zona, esta permanecerá en su antigua zona. Si un efecto solamente intenta poner un Aura en el campo de batalla, esto sólo será posible si existen permanente que dicha Aura pueda encantar legalmente.

Ejemplo. Jugador A lanza un **Obzedat's Aid** haciendo objetivo un **Pacifism** en su cementerio. Jugador B controla un **Cartel Aristocrat** y una ficha de Espíritu. En respuesta al **Obzedat's Aid**, el Jugador B sacrifica la ficha para dar al **Aristócrata** protección contra blanco. El **Pacifism** no puede ser puesto en el campo de batalla, ya que no hay permanente que pueda encantar legalmente. Si el Jugador A controlase una criatura, estaría forzado a encantarla con su propio **Pacifism**.

No puede ser dañado

El tercer efecto de la protección es un **efecto de prevención**. Todo el daño que fuera a ser hecho por una fuente con la característica especificada a un permanente con protección es prevenido. Como se trata de un efecto de prevención, el evento de daño nunca ocurre, por lo que cualquier habilidad que dispare al hacerse daño no disparará. Si el daño no pudiera prevenirse por alguna razón (por ejemplo, que un jugador haya lanzado un **Skullcrack**), entonces este efecto de la protección no se aplica.

Ejemplo. Si lanzo un **Pyroclasm** y hay un **Vulshok Refugee** en el campo de batalla, los 2 daños que se le harían son prevenidos. Sin embargo, si hay una **Leyline of Punishment** en el campo de batalla, el efecto de prevención no se aplica, y el **Vulshok Refugee** morirá. Recordá que el **Pyroclasm** puede afectar a una criatura con protección contra rojo ya que no tiene objetivos.

No puede ser bloqueado

El último efecto de la protección está relacionado con el combate. Cualquier criatura con protección contra una característica no puede ser bloqueado por una criatura que posea dicha característica. Esto es una **restricción** que se aplica sólo cuando se declaran bloqueadoras. Si una criatura ya está bloqueada, no es posible "desbloquearla" dándole protección contra la criatura que la está bloqueando. La restricción de bloqueo funciona únicamente si la criatura ya tenía la protección al comienzo el paso de declarar bloqueadoras, por lo que el último momento útil para dar protección a una criatura atacante es durante el paso de declarar atacantes.

Ejemplo. A **White Knight** no puede bloquear un **Black Knight** que está atacando, y viceversa. Que cada uno tenga protección contra el otro no cancela los efectos de la protección, por lo que ninguna puede ser bloqueada por la otra. Un desafío originado en Alpha que nunca será resuelto - de esto se alimentan las leyendas!

Protecciones excepcionales

Como dijimos en la introducción, un permanente o jugador puede tener protección no sólo contra colores, sino contra cualquier característica, o cualquier combinación de ellas. Algunas habilidades de protección pueden generar confusión, y las explicaremos en detalle. Algunas de estas habilidades han sido impresas en una única carta.

Protección contra criaturas

La protección contra criaturas entra en la categoría de protecciones contra un tipo, supertipo o subtipo, ya que criatura es un tipo de cartas. Normalmente, si una habilidad se refiere a un tipo, supertipo o subtipo, sólo se refiere a *permanentes* de ese tipo. Por ejemplo, las criaturas son sólo "criaturas" cuando están en el campo de batalla, ya que en otro caso son "cartas de criatura". En la protección hay una excepción a esta regla. Una carta con protección contra criaturas está protegida de todos los permanentes criaturas pero también de cartas de criatura en todas las zonas. Por ende, un permanente con protección contra criaturas no puede ser objeto de habilidades de criaturas ni de cartas de criatura, no puede ser dañado por criaturas y no puede ser bloqueado. Las criaturas no pueden encantar o equipar otro permanente, y los hechizos de criatura nunca tienen un objetivo, por lo que los otros efectos de la protección no son relevantes.

Ejemplo. *Jugador A controla una ficha Pájaro 1/1 encantado con un **Holy Mantle**. Su oponente está en 5 vidas. Al atacar con el pájaro, el Jugador A no puede usar la habilidad de empujón de un **Skinbrand Goblin** para hacer los 2 daños restantes, ya que el pájaro tiene protección contra criaturas y no puede ser objetivo de la habilidad, ya que su fuente es una carta de criatura.*

Hic sunt dracones!

Lo que sigue trata un tema que es muy complicado y que definitivamente no es requisito para un candidato a juez. Si estás estudiando para tu examen, te sugerimos que saltes hacia la página siguiente. Si ya estás certificado y quieres expandir tus conocimientos, procede bajo tu propio riesgo.



Protección contra todo

Únicamente impreso en **Progenitus**, protección contra todo necesitó una regla específicamente creada. Un permanente con protección contra todo tiene protección contra cualquier objeto sin importar sus características. En otras palabras, todo el daño que se le fuera a hacer a Progenitus es prevenido, no puede ser encantado o equipado, no puede ser bloqueado y no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.

Como es habitual, aún puede ser destruido por efectos que no lo hacen objetivo como una **Wrath of God** o un **Toxic Deluge** de 10. También podemos usar efectos que hagan sacrificar que hagan objetivo a su controlador, como la segunda habilidad de **Liliana of the Veil**. También, como su habilidad de protección sólo funciona mientras está en el campo de batalla, puede ser contrarrestado mientras está en la pila.

Por último, es importante destacar que la habilidad de protección también se aplica respecto del controlador del Progenitus. Por lo que su controlador puede aumentar su tamaño con efectos como el de **Honor of the Pure**, pero no puede hacerlo objetivo de un hechizo como **Berserk** para lograr que su fuerza sea igual a 20.

Protección contra hechizos de color

Impreso únicamente en el más poderoso de los titanes Eldrazi, **Emrakul, the Aeons Torn**, la protección contra hechizos de color es en realidad bastante rara. Para entenderla, es útil repasar qué es un hechizo. Un hechizo es una carta en la pila, una copia de un hechizo, o una copia de una carta que fue lanzada. Por lo que Emrakul tiene protección sólo de estos objetos.

En teoría siguen aplicando los cuatro efectos "DEBO", pero como un hechizo no es algo que pueda bloquearlo o encantarlo (ya que un Aura solo encanta algo cuando es un permanente, no mientras es un hechizo), sólo hay dos efectos relevantes: Emrakul no puede ser dañado ni ser objetivo de hechizos de color.

Esto significa que un **Bonfire of the Damned** de 15 no puede matarlo ya que el daño será prevenido (es un hechizo cuando se hace el daño, y es rojo), pero es posible hacerlo objetivo y dañarlo usando un **Ghostfire**, ya que este es incoloro.^[2]

No es posible lanzarle un **Pacifism**, ya que Emrakul no es un objetivo legal, pero este podría encantarlo legalmente si entra al campo de batalla de alguna otra forma, ya que sería un permanente y no un hechizo. Emrakul también puede ser objetivo de habilidades, por lo que puede ser exiliado con un **Oblivion Ring** o robado con una **Sower of Temptations**.

Protección contra un jugador

Recientemente impreso en **True-Name Nemesis** del set *Commander 2013*, esta protección también implicó una modificación específica a las reglas completas. Funciona como la "protección contra todo", pero sólo aplica a objetos controlados por el jugador especificado, o que sea propiedad de ese jugador y no sea controlado por nadie más.

En el clásico juego de dos jugadores, es una versión estrictamente mejorada de protección contra todo. Un True-Name Nemesis parecerá un Progenitus del punto de vista del jugador nombrado, pero el jugador que lo controle (o los demás en un juego de varios jugadores) será capaz de equiparlo o encantarlo, y puede hacerlo objetivo de sus hechizos.

Ejemplo. Ubiquémonos en un juego de varios jugadores, donde participan A, B y C. Jugador A controla un True-Name Nemesis, nombrando al Jugador B. Jugador B lanza un **Pyroclasm**. Si este resolviese ahora, el daño al True-Name Nemesis sería prevenido ya que es controlado por el Jugador B. Cuando el Jugador C recibe prioridad, lanza un **Commandeer** haciendo objetivo al Pyroclasm. Todos los jugadores pasan prioridad y dejan que la pila resuelva. Al resolver, el Pyroclasm hará dos daños al True-Name Nemesis ya que, si bien el hechizo es propiedad del Jugador B, en este momento es controlado por el Jugador C y la criatura no tiene protección contra este.

Mismo escenario, ahora Jugador A ataca al Jugador B con el True-Name Nemesis. El Jugador B usa un **Act of Aggression** para tomar control de una criatura controlada por Jugador C. Cuando resuelve, la criatura robada no puede bloquear al True-Name Nemesis, ya que a esta altura, a pesar de ser propiedad de otro jugador, es controlada por el Jugador B y el True-Name Nemesis tiene protección contra él.

1. ↑ Y Fortificaciones, como **Darksteel Garrison**, el que nunca más mencionaremos.
2. ↑ Esto de hecho derrocha flavor, ya que **Ugin, the Spirit Dragon**, quien es mencionado en el texto de ambientación de Ghostfire, es uno de los tres planeswalkers que atrapó a los Eldrazi en los edros de Zendikar hace miles de años.

Capas

Hic sunt dracones!

Lo que sigue trata un tema que es muy complicado y que definitivamente no es requisito para un candidato a juez. Si estás estudiando para tu examen, te sugerimos que saltes hacia la página siguiente. Si ya estás certificado y quieres expandir tus conocimientos, procede bajo tu propio riesgo.



Con más de 11.000 cartas y contando, Magic contiene una enorme variedad de **efectos**. Cuando estos son **efectos continuos**, interactúan entre ellos en formas que pueden no siempre ser intuitivas o fáciles de entender. Si eres un juez o estás pensando en convertirte en uno, probablemente no necesites que te recordemos esta carta:

Mark Rosewater cuenta que, tras haber diseñado **Humility**, se sintió satisfecho con su creación, a la que considero *simple y sencilla*. Y en realidad lo es. El dolor comienza cuando Humility interactúa con otras cartas.

Durante años, los rulings eran provistos en un formato caso por caso por **Stephen D'Angelo**, un gurú de las reglas que ni siquiera tenía relación con Wizards of the Coast.^[1] Cuando **Sexta Edición** fue lanzada, las reglas sufrieron una **modificación trascendente**, y se creó el hermoso documento que conocemos como las Reglas Completas. Esta actualización introdujo un sistema para manejar la interacción de efectos continuos que (si bien con algunos cambios) sigue en uso hoy en día, e intenta obtener resultados que son:

- unívocamente determinados;
- similares a lo que un jugador entendería intuitivamente;
- compatible con los rulings anteriores.

Contents

- 1 Descripción general
- 2 Las capas
 - 2.1 Efectos de copia
 - 2.2 Efectos de cambio de control
 - 2.3 Efectos de cambio de texto
 - 2.4 Efectos de cambio de tipo
 - 2.5 Efectos de cambio de color
 - 2.6 Efectos que agregan o quitan habilidades
 - 2.7 Efectos que modifican la fuerza y la resistencia
 - 2.7.1 Efectos de habilidades que definen características
 - 2.7.2 Efectos que fijan la fuerza y resistencia base
 - 2.7.3 Efectos que aumentan o disminuyen la fuerza y resistencia
 - 2.7.4 Efectos de contadores
 - 2.7.5 Efectos que intercambian la fuerza y resistencia
 - 2.8 Efectos que se aplican en varias capas
- 3 Orden dentro de las capas
 - 3.1 Efectos de habilidades que definen características
 - 3.2 Efectos dependientes
 - 3.3 Orden de llegada
- 4 Paralipomena

Descripción general

Este sistema clasifica todos los posibles efectos en siete categorías, conocidas como **capas**, y especifica el orden en que estas categorías deben ser evaluadas. Analizaremos en detalle estas categorías y veremos que ocurre en cada una, ya que dividir correctamente los efectos en las mismas es primordial para interpretar correctamente un estado de juego complejo.

Otras reglas especifican el orden relativo en que aplican los efectos dentro de una misma capa. Por lo general, los efectos que fijan valores que habitualmente están impresos en las cartas se aplican primero, y luego los demás efectos en el orden en que fueron generados; con una importante excepción para el caso en que los efectos interfieran unos con otros.

El objetivo de esta larga serie de reglas es ordenar todos los efectos continuos que pudieran coexistir. Luego de lograr eso, el efectivo cálculo de los valores finales es sencillo.

Las capas

Cada efecto continuo forma parte de exactamente una de las siguientes capas (y en algunos casos, sub-capas). Si un solo efecto hace más de una cosa, debe ser dividido y cada una de las partes aplicada en la capa correspondiente.

1. Efectos de copia
2. Efectos de cambio de control
3. Efectos de cambio de texto

4. Efectos de cambio de tipo^[2]
5. Efectos de cambio de color
6. Efectos que agregan o quitan habilidades
7. Efectos que modifican la fuerza y la resistencia
 - 7a. Efectos de habilidades que definen características
 - 7b. Efectos que fijan la fuerza o resistencia en un valor específico
 - 7c. Efectos que aumentan o reducen la fuerza o resistencia
 - 7d. Efectos de counters
 - 7e. Efectos que intercambian la fuerza o resistencia

Efectos de copia

Los efectos de copia son fáciles de indentificar: *siempre* usan la palabra **copia**, y *únicamente* estos efectos utilizan este término. Los efectos de copia tienen **reglas específicas** sobre cuál será el resultado de la misma; por ahora, lo importante es saber que algunos efectos copian un objeto *excepto algunos elementos*, mientras que otros copian un objeto y *entonces* modifican la copia. Estos no deben ser confundidos: las excepciones en un efecto de copia son parte del mismo efecto y son aplicadas como parte de este en la capa 1; las demás modificaciones se producen en la capa correspondiente. Los efectos del primer tipo pueden ser reconocidos ya que siempre usan la palabra **excepto o salvo**.

Ejemplo. *Quicksilver Gargantuan* copia una criatura **salvo** que sigue siendo una 7/7. Esto es un efecto de copia con una excepción, por lo que todo aplica en la capa 1. Si un **Clone** entra en el campo de batalla como una copia de un *Quicksilver Gargantuan* que está copiando otra criatura, el Clón será 7/7.

Kiki-Jiki, Mirror Breaker, en cambio, crea una copia de una criatura y entonces le da prisa a la ficha. Si un Clón se convierte en una copia de la ficha, no tendrá prisa.


Efectos de cambio de control

Estos efectos modifican quien controla un determinado permanente. No hay mucho para agregar al respecto, salvo que efectos que ponen algo en el campo de batalla bajo el control de un jugador *no* son efectos de cambio de control.

Ejemplo. *Mind Control* cambia el control de un permanente que está en el campo de batalla, por lo que se aplica en la capa 2. **Gather Specimens**, en cambio, hace que las criaturas a las que aplica su efecto entren al campo de batalla bajo el control de otra persona, por lo que no utiliza el sistema de capas.

Efectos de cambio de texto

Estos efectos modifican el texto de una carta, es decir su texto de reglas y/o el texto que aparece en su línea de tipo. Estos efectos siempre usan las palabras **cambia el texto**, y nunca afecta el nombre o los símbolos de maná de la carta. Ten en cuenta que las habilidades otorgadas a un permanente *no* están presentes en su recuadro de texto, por lo que no pueden ser modificadas por efectos de cambio de texto.

Ejemplo. Lanzamos un **Mind Bend** que hace objetivo a un **Circle of Protection: Black** que está en el campo de batalla. Al resolver, modificamos "negro" por "verde", lo que nos permite prevenir el daño de una amenazante **Force of Nature**. Hacer objetivo al poderoso Elemental con el Mind Bend no tendría ningún efecto, ya que el costo  a pagar en el mantenimiento no se modifica.





Si una **Pithing Needle** entra al campo de batalla y se nombra Circle of Protection: Black, el encantamiento que fue alterado por el Mind Bend no puede ser activado, ya que no se modificó su nombre.

Si controlo un **Benalish Hero** encantado por un **Black Ward**, y haces objetivo a mi criatura con un Mind Bend para cambiar "negro" por "verde", no ocurre nada, ya que otorgarle protección al héroe no cambia su texto, sino sólo sus habilidades. (Hacer lo mismo pero haciendo objetivo al Black Ward, va a generar el efecto buscado.)


Efectos de cambio de tipo

Todos los efectos que cambian o agregan tipos, subtipos y/o supertipos a los permanentes entran en esta categoría. Estos efectos son muy comunes: varias cartas modifican los supertipos (**Leyline of Singularity**), tipos (**Nature's Revolt**) o subtipos (**Dralnu's Crusade**). Las reglas que los regulan son suficientemente complejas como para haberles dedicado [toda una página](#). Hay un par de puntos que valen la pena recordar:

- Si un efecto cambia el tipo de tierra a uno de los tipos básicos de tierra, esto tiene el efecto secundario de quitar a la tierra modificada todas las habilidades que tiene impresas. Estas habilidades se pierden en la capa 4.

Ejemplo. Tengo una **Yavimaya Coast** encantada por un **Squirrel Nest** cuando **Blood Moon** entra al campo de batalla. La Yavimaya Coast pierde las habilidades otorgadas por su texto impreso (por lo que no podrá agregar ,  o ) y gana la habilidad de maná propia de las Montañas (o sea que podrá generar ). Como la habilidad otorgada por el Squirrel Nest se aplica en la capa 6 (y no es generada por el texto de la propia tierra), podré girarla para crear una ardilla.

- Algunas veces, un efecto intenta darle un tipo de criatura a un permanente que en dicho momento no es una criatura. Si esto sucede, el efecto no hace nada. Recordá que debemos evaluar si el permanente es una criatura en el momento en que el efecto trata de aplicarse en el contexto del sistema de capas; no tiene importancia si el permanente se convertirá en una criatura luego de que todos los efectos hayan sido aplicados.

Ejemplo. Activo la tercer habilidad de **Gideon Jura** para convertirlo en una criatura y atacar. Mi oponente activa la primer habilidad de su **Olivia Voldaren** para besarlo y convertirlo en un vampiro (si bien el daño se previene, el efecto que cambia el tipo no depende de haber efectivamente dañado a la criatura). Gideon es ahora un Soldado Vampiro Humano y mi oponente puede ganar control del mismo si posee los  necesarios. Al final del turno, deja de ser una criatura, por lo que el efecto de Olivia deja de convertirlo en un Vampiro.

Efectos de cambio de color

¿Adivina qué? Estos efectos cambian el color de los permanentes afectados. Recordá que la parte de otros efectos que cambian el color aplican aquí, y que si debes elegir un color, debes hacerlo entre blanco, azul, negro, rojo, verde o ~~púrpura~~. No puedes elegir cosas como "inoloro", "artefacto", "Elfo", o similares. ,

Efectos que agregan o quitan habilidades

Efectos que dicen que un permanente **gana** una habilidad, **tiene** una habilidad, o usa la palabra **con** (como en "se convierte en una criatura con la habilidad de volar") están agregando habilidades a ese permanente. Efectos que dicen que un permanente **pierde** una habilidad o lo convierten en un permanente **sin habilidades** están quitando habilidades.

Recordá que si un permanente tiene múltiples instancias de la misma habilidad de palabra clave (sea o no redundante) y un efecto remueve dicha habilidad, eliminará todas las instancias.

Efectos que modifican la fuerza y la resistencia

Ya que el combate es el elemento más importante del juego, hay una enorme cantidad de efectos que agrandan o achican las criaturas. Por esta razón, los efectos que entran en esta categoría no están ordenadas como [las otras capas](#). En cambio, están distribuidas entre cinco subcapas: dentro de cada subcapa, se aplica el orden antes mencionado.

Efectos de habilidades que definen características

Las habilidades que definen características son una clase de habilidades estáticas que son definidas en forma muy estricta. Estas habilidades definen valores que normalmente se encuentran impresos en la carta, habitualmente para hacer que dichos valores varíen durante el curso de un juego.

Una habilidad que define características es una habilidad que respeta *todos* estos requisitos :

- **Define una característica**, como color, subtipo, fuerza o resistencia.
- Es **intrínseca** al permanente. Esto significa que esta impresa en la misma carta, otorgada a una ficha por el efecto que la creo, u obtenida a través de un efecto de copia o de cambio de texto. Las habilidad ganadas por cualquier otro medio no son intrínsecas, ni siquiera cuando un objeto se otorga una habilidad a sí mismo.
- **Únicamente** afecta las características del propio objeto.
- No es **condicional**. Las habilidad que sólo funcionan cuando se cumple alguna condición no son recibidas en esta categoría.

Las habilidades que definen características tienen una propiedad importante: funcionan en *todas las zonas*, no sólo en el campo de batalla.

Ejemplo. *Tarmogoyf* posee la habilidad que define características más icónica: su fuerza y resistencia son siempre iguales al número de tipos de cartas en todos los cementerios, incluso cuando está en la pila (relevante para **Essence Backlash**, por ejemplo) o en el exilio (relevante para **Sutured Ghoul**). La habilidad de **Nylea, God of the Hunt** que en algunas ocasiones la convierte en un encantamiento no criatura, en cambio, no es una habilidad que define características, ya que es condicional. Sólo funciona cuando Nylea está en el campo de batalla, por lo que siempre podrá ser contrarrestada por un **Scatter Essence** o ser objetivo de un **Disentomb**, sin importar mi devoción al verde.

Efectos que fijan la fuerza y resistencia base

Estos efectos sencillamente establecen que la fuerza y resistencia base de una criatura se convierte a un determinado valor. Estos efectos son generados por las habilidades de permanentes no criaturas que se "animan" (**Jade Statue**, **Mutavault**), por habilidades estáticas (**Humility**, **Gigantiform**), o por resolver objetos (**Sorceress Queen**, **Humble**). No importa la fuente: si fija valores, pertenece a esta subcapa.

Efectos que aumentan o disminuyen la fuerza y resistencia

Esta capa incluye los efectos que aumentan o disminuyen la fuerza y resistencia, como **Giant Growth**, **Nameless Inversion**, **Crusade**, **Mutilate**, **Looming Shade** e innumerables otros.

Ejemplo. Un **Erg Raiders** está encantado por un **Unstable Mutation** cuando activo mi **Sorceress Queen** haciéndolo objetivo. El efecto de la **Sorceress Queen** se aplica en la capa 7b, ya que fija la fuerza y resistencia en un valor determinado; **Unstable Mutation** aumenta estos valores, por lo que aplica en la capa 7c:

7a: -

7b: **Erg Raiders** becomes 0/2

7c: +3/+3, so it becomes a 3/5

7d: -

7e: -

Los **Erg Raiders** acaban siendo un importante 3/5.

Efectos de contadores

Los contadores aumentan o disminuyen la fuerza y resistencia, por lo que no hay necesidad de discriminarlos. Tan solo los aplicamos y ya.

¡Solo Expertos! En realidad, existe un extraño caso donde aplicar los contadores +1/+1 en su propia capa es relevante. Involucra un **Phyrexian Ingester** que ingirió un viejo y querido **Skullbriar, the Walking Grave**; dejamos este ejercicio como una práctica para el lector.

Efectos que intercambian la fuerza y resistencia

Estos efectos siempre usan la palabra **intercambiar**.

Ejemplo. Hay un **Windreaver** en el campo de batalla con un contador +1/+1. Su controlador ataca con el mismo, activando su segunda habilidad activada dos veces, lanza **Giant Growth** y luego activa su tercera habilidad activada, esperando hacer una cantidad de daño enorme. Luego de que todo resuelva, su oponente lanza **Humble** en su no tan humilde Windreaver. ¿Qué tan fuerte es ahora?

Siempre empezamos distribuyendo los efectos en las capas correspondientes, y luego los aplicamos en el objeto. En este caso, todas modifican la fuerza y resistencia, por lo que todas conviven en la capa 7. El contador en la 7d, el +0/+1 en la 7c al igual que el Giant Growth, el efecto de intercambiar en la 7e y Humble en la 7b. Entonces:

7a: -

7b: Windreaver se convierte en 0/1

7c: +0/+1, +0/+1, +3/+3, o sea 3/6

7d: +1/+1 por el contador, o sea 4/7

7e: intercambiamos y pasa a ser 7/4

El Windreaver acaba siendo una enorme 7/4, probablemente no lo que el jugador defensor esperaba obtener como resultado.

Efectos que se aplican en varias capas

A veces, un sólo efecto puede ser dividido en pequeños elementos, cada uno de los cuales corresponde a una capa diferente. En estos casos, los tratamos como si cada uno de los elementos fuese un efecto continuo autónomo, con una *no tan pequeña diferencia*: una vez que un efecto ha comenzado a aplicarse, todos sus elementos se aplicarán en las capas respectivas, incluso si la habilidad que generaba dicho efecto es removida en el proceso.

Ejemplo. *Natural Emergence* tiene una habilidad estática que general un efecto complejo que puede ser dividido de esta forma:

4: Las tierras que controlas se convierten en criaturas

6: Esas criaturas ganan dañar primero

7b: Su fuerza y resistencia es fijada en 2

Ahora, supongamos que **Humility** y **Opalescence** están en el campo de batalla. Este célebre combo hará de *Natural Emergence* una criatura, mientras que *Humility* lo dejará sin habilidades. ¿Qué será de las tierras animadas?

4: Las tierras que controlas se convierten en criaturas; *Natural Emergence* y *Humility* se convierten en criaturas

6: Las tierras convertidas ganan dañar primero, todas las criaturas pierden todas sus habilidades

7b: Las tierras convertidas se convierten en 2/2, *Natural Emergence* y *Humility* se convierten en 4/4, todas las criaturas se convierten en 1/1

Como el efecto de la habilidad del *Natural Emergence* comenzó a aplicarse en la capa 4, antes de ser removida por el *Humility* en la capa 6, todas las partes de ese efecto van a aplicarse. Aunque al llegar a la capa 7 la habilidad ya está removida, igual se aplicará. El resultado final de esta situación depende del orden en que apliquemos los efectos dentro de una misma capa, que es lo que veremos a continuación.

Orden dentro de las capas

Las capas son útiles para distribuir efectos de distinta naturaleza. Sin embargo, efectos similares aplican en la misma capa y debemos establecer una forma de ordenarlos. En resumen, aplican las siguientes reglas:

- Efectos de **habilidades que definen características** siempre se aplican primero
- Luego, **efectos dependientes** son ordenados de tal forma que cada efecto que depende de otro, sea aplicado luego de este otro del que depende
- Luego, efectos independientes son aplicados en orden de **orden de llegada**

Efectos de habilidades que definen características

Las habilidades que definen características son un tipo de habilidades estáticas definidas en forma muy estricta. Estas habilidades definen valores que suelen estar impresos en la carta, de tal forma de hacer que varíen durante el transcurso de un juego, y funcionan en todas las zonas, no sólo en el campo de batalla. Ya hablamos de ellas [antes](#).

Efectos dependientes

'Platinado'

Supongamos que controlas un **Crusade** y tu astuto oponente lanza un **Celestial Dawn**. Las criaturas de tu oponente son ahora blancas, pero ¿reciben el bonus del Crusade?^[3] Después de todo, jamás fueron parte de la cruzada...

Algunas veces, un efecto puede influir en otro, cambiando:

- la existencia de este efecto
- a que se aplica
- lo que hace a los objetos a los que aplica

Si ambos efectos aplican **en la misma capa**, y ninguno es una habilidad que define características, el segundo efecto **depende** del primero.

Veamos un ejemplo:

Ejemplo. Humility elimina la habilidad del **Lord of Atlantis**, por lo que el efecto que otorga **Cruza islas a los tritones** depende del efecto del **Humility**, ya que modifica la existencia de ese. Por otro lado, el efecto que da a los tritones **+1/+1** no depende del efecto del **Humility** que convierte a todas las criaturas en **1/1**, ya que se aplicarían en distintas subcapas.

Ejemplo. Conversion convierte las **Montañas en Llanuras**. Una **Isla** resulta objetivo de la habilidad de un **Mystic Compass**, y su controlador elige convertirla en **Montaña**. Para que el efecto de **Conversion** se le aplica a la **Isla**, hace falta aplicar primero el efecto del **compás**, por lo que el primero depende del segundo.

Ejemplo. Hay un **Necrotic Ooze** y un **Yixlid Jailer** en el campo de batalla, y un **Triskelion** en mi cementerio. Aplicar el efecto del **Necrotic Ooze** antes que el del **Jailer** no va a cambiar lo que hace este ni a que se aplica, por lo que el efecto del **Jailer** es independiente del efecto del **Ooze**.

Aplicar el efecto del **Yixlid Jailer** antes que el del **Ooze** no va a modificar la existencia de su efecto, ni a lo que aplica. Sin embargo, sí modifica lo que dicho efecto hace al objeto afectado (el propio **Ooze**): en vez de ganar la habilidad **activada del Triskelion**, no obtendrá nada; por lo que el **Necrotic Ooze** depende del **Yixlid Jailer**.

A veces puede que haya un efecto A que depende del efecto B; B depende de C; y C depende de A. En este caso, tenemos un **bucle de dependencias**, y aplicamos el algoritmo de **Ostrich**:^[4] ignoramos el bucle y manejamos esas dependencias como si no existieran.

Ya sabemos reconocer efectos dependientes.^[5] Ahora podemos usar este conocimiento para ordenar los efectos dependientes, de esta forma: cuando un efecto depende de otros, siempre se aplica después que todos los efectos de los cuales depende.

Orden de llegada

Cuando no existe dependencia entre efectos, sencillamente los aplicamos en el orden en el que fueron creados. Esto suele ser bastante simple, aunque necesitamos una definición formal de que significa **orden de llegada** para cada efecto. La versión simple de esta regla dice lo siguiente:

- El orden de llegada para efectos continuos generados por hechizos o habilidades, es el del momento en que resolvió su fuente.
- El orden de llegada para efectos continuos generados por habilidades estáticas es el del momento en que el permanente con la habilidad entró en la zona en la que se encuentra.

Ejemplo. Tenemos una tierra encantada por una **Spreading Seas** y que es el objetivo de la habilidad de un **Tideshaper Mystic** eligiendo Llanura. Ambos efectos aplican en la capa 4 y ninguno depende del otro, por lo que se aplican en orden de llegada. El orden de llegada del efecto de la **Spreading Seas** es el momento en que esta entro en el campo de batalla; el orden de llegada de la habilidad del **Tideshaper Mystic** es el momento en que resolvió la habilidad.

Entonces, si la tierra ya estaba encantada cuando resolvió la habilidad, será una Llanura; si la habilidad es activada en respuesta al encantamiento, será una isla. Si bien uno de los efectos tiene un plazo de duración y el otro dura indefinidamente, esto resulta irrelevante.

Hay un par de reglas especiales para efectos generados por habilidades estáticas:

- Si un permanente gana una habilidad estática, el orden de llegada del efecto generado por la misma será el del momento en que el permanente entró al campo de batalla o el del momento en que obtuvo la habilidad, el que sea posterior.
- Auras y Equipos ^[6] reciben un nuevo orden de llegada cada vez que son anexados a un nuevo permanente o jugador.

Ejemplo. El joven y ansioso Kalle lanza un **Argothian Wurm** y un **Shivan Dragon**, pero el astuto Dave lanza un **Mind Control** haciendo objetivo el Dragón. Kalle lo recupera con una **Insurrection**, y ataca con ambas criaturas: **Insurrection** tiene un orden de llegada posterior al **Mind Control**, por lo que sobrescribe su efecto.

Durante el combate, Dave lanza **Aura Finesse** a su **Mind Control**, y lo anexa al **Argothian Wurm**. Esto resetea el orden de llegada del **Mind Control**, por lo que el mismo es más reciente que el de **Insurrection**, por lo que gana el control de la Sierpe, la que es removida del combate.

Advierte que podría haber elegido el Dragón como objetivo del **Aura Finesse**, pero como el **Mind Control** no se hubiese movido, su orden de llegada seguiría siendo el mismo.

Paralipomena

(¿Creerías si te digo que es **una palabra real**? Yo tampoco.)

Todas estas reglas deben ser aplicadas únicamente a efectos continuos que modifican *características o el control de objetos*. La gran mayoría de los efectos que existen son de este tipo, pero vale la pena hacer un pequeño sumario de otros tipos de efectos:

- Algunos efectos afectan a jugadores en lugar de a objetos, por ejemplo otorgando protección contra algo. Estos efectos son aplicados después de toda la locura de las capas, utilizando las reglas de la dependencia y el orden de llegada. Puede decirse que ocupan una octava capa imaginaria.
- Algunos efectos modifican las reglas de juego: por ejemplo, pueden cambiar el tamaño máximo de mano o declarar que las criaturas no pueden ser bloqueadas. Estos efectos son aplicados después de las capas, utilizando las reglas de la dependencia y el orden de llegada.
- Algunos efectos modifican el costo de hechizos o habilidades. Estos efectos tienen **sus propias reglas**.
- Algunos efectos son efectos de reemplazo, y hablamos de ellos en **otra sección**.

1. ↑ Creo.
2. ↑ Para todos los tipos: incluye efectos que cambian el tipo, subtipo y/o supertipo.
3. ↑ Advirtamos que esto *no* es un ejemplo de efectos dependientes, ya que no aplican en la misma capa.
4. ↑ La que es una técnica *real* usada en ciencias de la computación.
5. ↑ Revisa [este mensaje](#) en MTGRules-L para entender todo lo necesario para encarar este tipo de problemas.
6. ↑ Y Fortificaciones, para los obsesivos.

El juego en cámara lenta

Magic tiene un **timing** muy estricto: en cualquier momento dado, es perfectamente claro que jugador puede tomar acciones de juego o anunciar elecciones, y todos los demás deben permanecer en silencio. Decimos que el jugador que puede accionar tiene *prioridad*. La prioridad alterna a medida que los jugadores lanzan hechizos o deciden no hacerlo, aunque la mayoría de estas transiciones son implícitas. Sin embargo, para entender correctamente el flujo del juego, resulta útil al novel juez desacelerar el ritmo del juego^[1] y seguir la prioridad a medida que es cedida de uno a otro.

Pero hay más cosas sucediendo. Las **habilidades disparadas** y las **acciones basadas en estado** ocurren *mientras los jugadores reciben prioridad*, casi al mismo tiempo pero con un *comportamiento completamente diferente*. Estos eventos ocurren incontables veces durante un juego, por lo que es importante perfeccionar el conocimiento de esta parte de las reglas, aunque (o quizás "debido a que") suelen ser rápidas y transparentes durante el juego, excepto cuando no lo son.

Por último, hablaremos de las **acciones especiales**, que son acciones de juego que usan un timing completamente diferente al de los hechizos y habilidades.

Contenidos

1. **Como jugar y prioridad**
2. **Habilidades disparadas**
3. **Acciones basadas en estado**
4. **Acciones especiales**

1. ↑ En su mente, salvo que quiera ser insultado por todos los participantes del juego en cuestión.

Cómo jugar y prioridad

Magic es un juego en el que los participantes toman turnos en los que juegan tierras, lanzan hechizos, activan habilidades y responden a distintas situaciones. Se usa un sistema de prioridad para saber cuándo un jugador puede actuar. Cuando un jugador tiene prioridad, puede hacer una de estas tres cosas:

1. lanzar un hechizo o activar una habilidad;
2. realizar una acción especial; o
3. pasar prioridad.

Cuando se lanza un hechizo o se activa una habilidad, este va a la **pila** y espera su momento de resolver. Cuando todos los jugadores, en orden de turnos, pasan prioridad sin tomar una acción de juego, el hechizo o habilidad en el tope de la pila resuelve y los jugadores siguen las instrucciones de dicho hechizo o habilidad. Si todos los jugadores, en orden de turnos, pasan prioridad sin tomar una acción de juego mientras la pila está vacía, el juego avanza al siguiente paso o fase.

Ejemplo. Es mi turno y acabo de resolver un **Runeclaw Bear** durante mi segunda fase principal. Vuelvo a recibir prioridad y decido no lanzar ni activar nada, por lo que paso la prioridad a mi oponente. Ahora que él tiene prioridad, lanza un **Lightning Bolt** haciendo objetivo al oso.

Luego de lanzar el hechizo, él sigue teniendo prioridad. Satisfecho por su gran jugada, me pasa de nuevo la prioridad. Desgraciadamente, no tengo más maná, por lo que no puedo hacer nada por mi querido oso y también paso prioridad. Como ambos pasamos prioridad, el hechizo en el tope de la pila resuelve. **Lightning Bolt** hace 3 daños al **Runeclaw Bear**, y luego es puesto en el cementerio de mi oponente.

Se revisan las acciones basadas en estado, por lo que el oso que ha sido dañado letalmente es destruido y puesto en mi cementerio. Como soy el jugador activo, recibo prioridad nuevamente. La paso a mi oponente, que también pasa prioridad. Como ambos hemos pasado prioridad sucesivamente con la pila vacía, mi segunda fase principal termina y mi paso final comienza.

Nótese del ejemplo que los jugadores retienen prioridad luego de lanzar un hechizo o activar una habilidad. Luego de que uno de ellos resuelve o una nueva fase da inicio, la prioridad se otorga al jugador activo.

Ejemplo. Controlo un **Sneak Attack**, y quiero usarlo para invocar al **Griselbrand** que tengo en la mano. Sin embargo, conozco que mi oponente tiene un **Trickbind** en la mano, por lo que si activo mi **Sneak Attack** y paso prioridad, va a contrarrestar la habilidad activada y desactivar mi encantamiento por el resto del turno.

Sin embargo, puedo hacer esto: activo **Sneak Attack**, y en vez de pasar prioridad, la retengo y lo activo nuevamente. Ahora podrá contrarrestar una de las activaciones, pero la segunda va a resolver. Mejor que salve ese **Trickbind** para cuando pretenda activa el **Griselbrand** para robar.

Respondiendo a hechizos y habilidades

Una de las características principales de **Magic** es la posibilidad de actuar "en respuesta a" las jugadas del oponente. Como dijimos recién, luego de que un jugador lanza un hechizo o activa una habilidad, este quedará en la pila hasta que ambos jugadores hayan tenido la posibilidad de responder al mismo. Si otro jugador lanza un hechizo, irá a la pila sobre el primero, por lo que resolverá antes.

Ejemplo. Lanzo **Lightning Strike** haciéndote objetivo y paso prioridad. Respondés lanzando **Cancel** y pasas prioridad. Yo no puedo hacer nada, por lo que también paso prioridad. Como ambos hemos pasado prioridad, el hechizo del tope de la pila, en este caso **Cancel**, resuelve. **Cancel** contrarresta el **Lightning Strike**, por lo que este es movido de la pila a mi cementerio. **Cancel** es puesto en tu cementerio, después de lo cual vuelvo a recibir prioridad.

Habilidades disparadas

Algunas habilidades no son activadas por los jugadores, sino que disparan automáticamente cuando se cumple alguna condición. El juego chequea continuamente por los eventos que disparan habilidades, las que son puestas en la pila en el primer momento en que un jugador fuese a recibir prioridad. Analizaremos las habilidades disparadas en detalle [en otra sección](#).

Ejemplo. Controlo un **Murderous Redcap** y tengo prioridad, por lo que lanzo un **Goblin Grenade** haciendo objetivo a mi oponente, sacrificando el **Murderous Redcap** para pagar el costo adicional de la granada. **Murderous Redcap** va a mi cementerio y dispara su habilidad de persistir. En este momento **Goblin Grenade** ya fue lanzado y se encuentra en la pila. Antes de recibir prioridad nuevamente, la habilidad del **Murderous Redcap** es puesta en la pila encima del **Goblin Grenade**.

Paso prioridad y mi oponente hace lo propio. La habilidad disparada resuelve, devolviendo el **Murderous Redcap** al campo de batalla, momento en el que dispara su otra habilidad. Cuando recibo prioridad esta habilidad es puesta en la pila. Ambos jugadores pasan prioridad y la habilidad resuelve. Ambos jugadores vuelven a pasar prioridad y resuelve el **Goblin Grenade**.

Nota: Las habilidades disparadas pueden disparar en cualquier momento, pero esperan a ser puestas en la pila al primer momento en que un jugador fuese a recibir prioridad.

Ningún jugador recibe prioridad durante la resolución de un hechizo o habilidad, por lo que no hay manera de actuar en medio de este proceso, salvo que el mismo hechizo o habilidad nos instruya a hacerlo.

Ejemplo. Mientras resuelve la habilidad disparada de un **Sundering Titan**, ningún jugador recibe prioridad en medio del momento en que se eligen las tierras y estas son efectivamente destruidas, por lo que tu oponente no puede girarlas para generar maná luego de saber cuales serán las tierras elegidas.

Si un jugador pasa prioridad con maná flotando, debe anunciar cuanto maná tiene.

Estructura de un turno

Ahora veamos algunos ejemplos de turnos completos expandidos para mostrar todos los pases de prioridad. En los siguientes ejemplos asumiremos que Adam es el jugador activo y Nealson es el jugador no-activo.

Ejemplo. Adam comienza su turno controlando un **Wake Thrasher**, un **Bitterblossom** y una **Howling Mine**.

Paso de enderezar. Adam endereza al Wake Thrasher. La habilidad del Wake Thrasher dispara. Como ningún jugador recibe prioridad durante el paso de enderezar, el disparo de enderezar del Wake Thrasher aún está esperando para ser puesto en la pila.

Mantenimiento. Antes de que Adam reciba prioridad, la habilidad de Bitterblossom dispara, las acciones basadas en estado se chequean, y entonces todos los disparos esperando a ser puestos en la pila son puestos en la pila. Adam tiene dos disparos esperando a ser puestos en la pila (los disparos de Wake Thrasher y Bitterblossom). Adam elige primero poner la habilidad de Bitterblossom en la pila, seguida de la habilidad del Wake Thrasher encima. Entonces Adam recibe prioridad. Adam decide pasarle la prioridad a Nealson. Nealson responde al disparo del Wake Thrasher lanzando **Geistflame** haciéndole objetivo al mismo Wake Thrasher, y luego pasa la prioridad. Adam no tiene respuesta por lo que pasa la prioridad. Como todos los jugadores pasaron prioridad en orden de turno, el hechizo en el tope de la pila (**Geistflame**) resuelve, haciendo 1 punto de daño al Wake Thrasher.

Antes de que Adam reciba prioridad, las acciones basadas en estado se chequean y el Wake Thrasher, habiendo recibido daño letal, es puesto en el cementerio de su propietario. Adam entonces recibe prioridad y la pasa. Nealson hace lo mismo. El disparo del Wake Thrasher resuelve y no hace nada, ya que Wake Thrasher no está en el campo de batalla. Adam recibe prioridad y la pasa. Nealson hace lo mismo. La habilidad de Bitterblossom resuelve, y genera que Adam pierda 1 vida y ponga una ficha de criatura Bribón Hada en el campo de batalla. Adam recibe prioridad y la pasa. Nealson hace lo mismo, avanzando al...

Paso de Robar. Adam roba una carta como acción del turno, luego Howling Mine dispara. Se chequean las acciones basadas en estado y después el disparo de Howling Mine es puesto en la pila. Adam recibe prioridad; la pasa y Nealson hace lo mismo. La habilidad de Howling Mine resuelve y Adam roba una carta. Adam recibe prioridad; la pasa y Nealson hace lo mismo. Ya que ambos jugadores pasaron la prioridad mientras la pila está vacía, el juego avanza hasta la siguiente fase/paso, la fase principal pre-combate.

Ahora, luego de haber recorrido el camino de la prioridad con hechizos y habilidades resolviendo paso a paso, es momento de ver el resto de las fases de los turnos con algunas abreviaciones. A partir de ahora, siempre que los jugadores reciban prioridad se asume que las acciones basadas en estado fueron chequeadas y las habilidades disparadas fueron puestas en la pila. Veamos como los jugadores pasan prioridad y cómo avanza el juego a partir de ahora.

Ejemplo. Fase Principal Pre-Combate. Adam toma una acción especial, jugando una **Mountain** de su mano. Adam entonces lanza un **Goblin Guide**. Ambos jugadores pasan prioridad y Goblin Guide resuelve. Entonces Adam pasa prioridad diciendo "Voy a Combate", Neelson asiente. Entramos en...

Principio de fase de combate. Adam dice "declaro atacantes?", pasando así la prioridad. Esta es la última oportunidad de Neelson para usar un hechizo o habilidad, como la habilidad activada del **Blinding Mage** para evitar que el Goblin Guide ataque. En vez de eso, Neelson sólo pasa la prioridad, acelerando el juego a...

Paso de declarar atacantes. Adam declara al Goblin Guide como atacante. La habilidad del Goblin Guide dispara y es puesta en la pila, entonces Adam recibe prioridad. Ambos jugadores pasan prioridad y la habilidad del Goblin Guide resuelve. Neelson sigue las instrucciones en la habilidad del Goblin Guide, luego Adam recibe prioridad. Esta es la última oportunidad de Adam para usar hechizos o habilidades antes de que Neelson declare bloqueadores. Adam y Neelson pasan prioridad, por lo que el juego llega a...

Paso de declarar bloqueadores. Neelson declara "No hay bloqueadores". Adam recibe prioridad. Esta es la última oportunidad de Adam para usar hechizos o habilidades antes de que el daño sea hecho. Adam lanza **Giant Growth** haciendo objetivo al Goblin Guide. Ambos jugadores pasan la prioridad hasta el paso de daño.

Paso de daño de combate. Goblin Guide es actualmente 5/5 y le hace 5 puntos de daño a Neelson. Los jugadores reciben prioridad. Ambos jugadores pasan prioridad y entramos en...

Paso de final de combate. Ambos jugadores reciben y pasan la prioridad. Notar que, durante el paso de final de combate, las criaturas que atacaron este turno todavía son consideradas criaturas atacantes.

Ejemplo. Fase principal Post-combate. Adam lanza a **Jace, The Mind Sculptor**, luego pasa la prioridad. Neelson pasa la prioridad. Jace resuelve y Adam recibe prioridad. Adam activa la habilidad +2 de Jace y luego pasa prioridad. En este punto, Jace tiene 5 contadores de lealtad, y esta es la primer oportunidad de Neelson para lanzar un **Lightning Bolt** "haciendo objetivo a" Jace. Neelson pasa prioridad y la habilidad de Jace resuelve. Después de resolver la habilidad de Jace, Adam activa la habilidad de desenterrar de las **Rotting Rats**, la cual resuelve. La habilidad de entra-al-campo-de-batalla de las Rotting Rats dispara y va a la pila. Adam pasa la prioridad y Neelson responde lanzando Lightning Bolt haciendo objetivo a Adam. Cuando Lightning Bolt resuelve, Neelson decide hacerle 3 puntos de daño a Jace, quien se reduce a 2 contadores de lealtad. Ahora la habilidad de las Rotting Rats resuelve, y ambos jugadores eligen una carta: jugador activo elige primero, luego el jugador no-activo y luego ambos descartan las cartas al mismo tiempo. Entonces ambos jugadores pasan la prioridad, entrando al ...

Paso final. La habilidad disparada retrasada de la habilidad de desenterrar de las Rotting Rats dispara y va a la pila. Entonces Adam recibe prioridad. Ambos jugadores pasan la prioridad y la habilidad de las Rotting Rats resuelve, exiliando a las Rotting Rats. Ambos jugadores pasan prioridad y llegamos al...

Paso de limpieza. Adam descarta hasta tener siete cartas en su mano, luego el daño es removido de las criaturas y los efectos del tipo "este turno" y "hasta el final del turno" terminan. Entonces las acciones basadas en estado son chequeadas por última vez en el turno. Los jugadores normalmente no reciben prioridad durante este paso; sin embargo, si una acción basada en estado necesita ser realizada o una habilidad disparada tiene que ser puesta en la pila, los jugadores lo hacen y luego reciben prioridad. Si esto pasa, otro Paso de limpieza le seguirá a este Paso de limpieza. Luego de que un Paso de limpieza sin eventos termine, el turno de Adam termina de la misma manera en la que empieza el turno de Neelson.

Habilidades disparadas

Las **Habilidades disparadas** son habilidades que disparan automáticamente cuando un evento sucede - nunca son "jugadas" o "activadas". Es fácil reconocerlas ya que *siempre* empiezan con una de estas palabras:

- Al
- Cuando
- Siempre

En su forma mas básica, se ven así: **[Evento disparador], [Efecto]**.

Ejemplo. El **Temple of Silence** tiene una habilidad que dice: "Cuando Temple of Silence entra en el campo de batalla, Adivina 1." Esto es una habilidad disparada, ya que empieza con una de las palabras ya mencionadas arriba. La oración que comienza con "Cuando" es el evento disparador, el resto de la habilidad describe el efecto de la habilidad disparada.

Ahora veamos a **Fabled Hero**: el evento disparador es la oración que comienza con una de esas palabras: "Cuando lances un hechizo que haga objetivo a Fabled Hero".

Para completar el ciclo, consideremos a **Mogis, God of Slaughter**. "Al inicio del mantenimiento de cada oponente" es el evento disparador; "Mogis hace 2 puntos de daño a ese jugador a menos de que el o ella sacrifique una criatura" es l efecto.

Contents

- 1 Disparando habilidades
- 2 Habilidades disparadas condicionadas
- 3 Disparos opcionales
- 4 Disparos de Combate
- 5 Disparos de cambio de zona
 - 5.1 Entrando en el campo de batalla
 - 5.2 Dejando el campo de batalla
- 6 Disparos retrasados
- 7 Disparos de estado

Disparando habilidades

Las habilidades disparadas tienen un timing *interesante*. Se dispararán "en cualquier momento" si su condición se cumple - no importa cuándo o por qué suceda.

Ejemplo. Si **Kragma Butcher** está girado y lo enderezas con **Hidden Strings**, la habilidad se disparará, incluso en el medio de la resolución de un hechizo.

Aunque las habilidades se pueden *disparar* en cualquier momento, lo que sucede después está estrictamente regulado. Tomemos en cuenta un buzón: puedes poner en él cualquier cantidad de correspondencia en cualquier momento, pero el cartero solo recoge el correo una vez al día. Piensa en los disparos de esta manera: los pones en una caja cuando quieras, pero solo los sacas cuando el cartero pasa.



Esto lleva a preguntarse "¿Cuándo pasa el cartero?", y la respuesta es: cuando un jugador fuera a tener prioridad, cualquier habilidad disparada se pone en la pila.

Ejemplo. Ataco con un **Dark Confidant** equipado con **Umehawa's Jitte**, y mi oponente bloquea con **Murderous Redcap**. Ambas criaturas hacen daño, por lo que *Jitte* dispara (pone la carta en el buzón, siguiendo nuestra analogía previa); luego aplicamos acciones basadas en estado, que significa destruir ambas criaturas, por lo que la habilidad de *persistir* de **Murderous Redcap** dispara también. Ahora el jugador activo debería recibir prioridad, (¡aquí viene el cartero!) Ponemos en la pila ambas habilidades disparadas en este momento, y su orden no dependerá de cual disparó primero. Continúa leyendo.

Si múltiples cartas llegan, nuestro cartero las separará por remitente. En términos del juego, esto significa que si hay varias habilidades disparadas esperando a ser puestas en la pila al mismo tiempo, determinaremos el orden viendo quien las controla: el jugador activo pondrá todas sus habilidades en la pila, luego el jugador no activo colocará las suyas encima. Cada jugador ordenará sus habilidades disparadas en cualquier manera que elija. Esto significa que las habilidades disparadas controladas por el jugador no activo resolverán primero.

Ejemplo. Ataco con **Dross Harvester** en mi turno, y mi oponente bloquea con su **Murderous Redcap**, el cual muere en combate. Esto dispara el efecto de ganar vidas de **Dross Harvester** y la habilidad de *persistir* de **Murderous Redcap** al yo tener prioridad. Ya que es mi turno (yo estaba atacando), mi habilidad disparada irá a la pila primero, luego la de mi oponente. Asumiendo que nadie juegue nada en este momento, la habilidad de *persistir* de mi oponente resolverá primero y regresará **Murderous Redcap** al campo de batalla, listo para hacer daño a algo por 1. Si yo tuviera un punto de vida, moriría con la habilidad de ganar dos vidas del **Dross Harvester** aún en la pila.

Dentro del buzón, cada carta tiene un remitente. De la misma manera, cada habilidad disparada tiene un controlador, que es el jugador que controla la fuente de la habilidad en el momento que disparó.

Ejemplo. Lanzo **Harness by Force** al **Pain Seer** girado de mi oponente. Sigo las instrucciones del hechizo en orden: primero gano control de Pain Seer; luego lo enderezo, lo que dispara su habilidad de inspiración. Ya que yo era el controlador cuando disparó, controlo la habilidad en la pila, y revelaré la carta de la parte superior de mi biblioteca y la pondré en mi mano.

El proceso de colocar una habilidad disparada en la pila es muy similar al que seguimos para **lanzar un hechizo**, excepto que no hay costos para ser pagados - si una habilidad disparada menciona algún pago de maná, el pago se hace durante la resolución de la habilidad.

Ejemplo. Controlo **Knowledge and Power** y juego **Temple of Epiphany**. Mientras Adivino I, Knowledge and Power dispara. Recibo prioridad y coloco la habilidad disparada en la pila, haciendo objetivo al **Brindle Boar** de mi oponente. *<i>No pago 2 en este momento; cedo prioridad a mi oponente, y él activa la habilidad de Brindle Boar, lo que lo coloca en el cementerio. La habilidad de Knowledge and Power's hará fizzle, y no tendré la opción de pagar maná o no.</i>*

Habilidades disparadas condicionadas

Algunas habilidades disparadas dispararán un evento solo si una condición específica se cumple en el momento en el que el evento sucede. Estas habilidades siguen esta fórmula: **[Evento disparador], [Condición] [Efecto]**. En esta fórmula, [Condición] es una oración que comienza con la palabra **si**, siempre está entre comas, e inmediatamente sigue el evento disparador. Técnicamente, la oración que define la condición es llamada *clausula de intervención*.^[1]

Si el evento disparador sucede en un momento en el que la condición no se cumple, la habilidad no disparará. También, mientras que la habilidad comienza a resolver comprobamos la condición nuevamente: si no se cumple, la habilidad no tendrá efecto.

Ejemplo. **Biovisionary** tiene una habilidad disparada que comienza con "Al". Entre el evento disparador ("Al inicio del comienzo del paso final") y el efecto ("ganas el juego"), hay una cláusula de intervención ("si controlas cuatro o mas criaturas llamadas Biovisionary"). Esta habilidad no disparará en el inicio del paso final si controlo menos de cuatro Biovisionarios. Además, si yo controlo cuatro Biovisionarios y mi oponente mata uno en respuesta a sus habilidades disparadas, la cláusula de intervención no se cumplirá cuando intenten resolver, por lo que no tendrán efecto.

Disparos opcionales

Algunas habilidades disparadas utilizan la palabra "puedes" para dar a su controlado la elección de hacer algo o no. Esta elección es tomada durante la resolución de la habilidad. Si una de estas habilidades dispara, *irá* a la pila, sin importar si el jugador desea hacer uso de la habilidad, por lo que *debes* elegir un objetivo.

Ejemplo. *Restoration Angel* tiene una habilidad opcional. Aunque, lo que es opcional no es si la habilidad va a la pila o no: si hay un objetivo legal para ella, siempre te pedirá que escojas uno. Digamos que la única criatura no ángel que tú controlas es un **Phantasmal Dragon**: en este caso desafortunado, serás forzado a elegir al Dragon como tu objetivo, lo que causará que su habilidad de "sacrificame" dispare.

Disparos de Combate

Algunas habilidades dispararán siempre que una criatura "ataque" o "bloquee". Estas habilidades dispararán cuando una criatura sea "declarada como atacante" o "declarada como bloqueadora". No dispararán si esa criatura entra al campo de batalla atacando o bloqueando.

Ejemplo. *Mi oponente controla Isperia, Supreme Judge* y yo lo ataco con *Brimaz, King of Oreskos*. Ya que *Brimaz* es declarado como atacante en el paso relevante, *Isperia* disparara y hará que mi oponente robe una carta. Luego la habilidad de *Brimaz* resolverá y pondrá un token atacando en el campo de batalla; ya que esta criatura no fue declarada como atacante (ya está atacando), *Isperia* no disparará por ella.

Esto sucede para todas las habilidades que disparan siempre que una criatura se "vuelve" algo, por ejemplo, "girada" o "se endereza": es la *transición* entre estados diferentes que dispara la habilidad. Si un objeto aparece en ese estado, la habilidad no disparara.

Es importante hacer notar que los disparos que hablan sobre "atacante", "gira" o algo así, no disparan cuando el objeto está en ese *estado*, pero disparará cuando el objeto *se vuelve* girado, acatando o lo que sea a lo que se refiera el disparo.

Ejemplo. *Si yo juego una City of Brass con Root Maze* en el campo de batalla, entrará al campo de batalla girada, no entrará enderezada y luego será girada; su habilidad no disparará.

Disparos de cambio de zona

Las habilidades que tienen eventos disparadores que involucran objetos que cambian de zona son llamados "disparos de cambio de zona". Cuando una de estas habilidades dispara, si el disparo involucra hacer algo con el objeto, en su resolución buscará ese objeto en la zona a la que se movió. Si no puede encontrarlo ahí, entonces esa parte del disparo fallará en hacer cualquier cosa.

Ejemplo. *La habilidad de Rancor* dispara cuando es puesto en un cementerio desde el campo de batalla, por lo que lo buscará en la zona a la que se movió, que es el cementerio. Si para cuando la habilidad de *Rancor* resuelve este ya no se encuentra ahí, por ejemplo siendo exiliado con *Scavenging Ooze*, no tendrá efecto.

Entrando en el campo de batalla

Muchas habilidades disparan cuando los permanentes entran en el campo de batalla. Siempre que un objeto entra en el campo de batalla, el juego revisa todos los permanentes *luego* que el objeto se encuentre en el campo. Esto significa que efectos continuos que modifican las características de un permanente son tomados en cuenta cuando se decide si una habilidad dispara o no, y que si varios objetos entran en el campo simultáneamente, se "verán" uno al otro y dispararán de manera acorde.

Ejemplo. *Yo controlo un **Eidolon of Blossoms** y un **Enchanted Evening**. Lanzo un **Sylvan Caryatid**. Ya que los eventos disparados son comprobados luego que el evento ha sucedido, y toman en cuenta efectos que modifican características, **Eidolon of Blossoms** verá que un encantamiento entra al campo y disparará.*

Ejemplo. *Probablemente ya conozcas este combo legal en Modern: sacrificas siete tierras con **Scapesift**, y colocas en el campo de batalla **Valakut, the Molten Pinnacle** y seis **Mountain**. Ya que esto es un evento único (entran en el campo de manera simultánea), buscamos disparos luego que todo sucede: por esto es que **Valakut** dispara seis veces, una por cada montaña.*

Dejando el campo de batalla

Algunas habilidades disparan cuando un permanente se mueve del campo a otra zona. Esto usualmente sucede por que muere una criatura, pero no *necesariamente*. Hay dos tipos de estas habilidades:

- Algunas habilidades *solo* pueden disparar cuando un permanente va del campo de batalla a otro lugar.
- Algunas habilidades pueden *también* disparar cuando un permanente va del campo a otro lugar, pero también pueden disparar en otro caso.

La diferencia fundamental entre estos dos tipos de habilidades es que la primera "buscará haciendo retrospectiva" para revisar si disparan o no.

Ejemplo. **Reveillark** solo puede disparar si se encuentra en el campo de batalla y va a otro lugar, por lo que pertenece al primer grupo. **Emrakul, the Aeons Torn** puede disparar si muere, pero también puede disparar de otra, por ejemplo si fue descartado, por lo que pertenece al segundo grupo.

*Ya que **Reveillark** sólo puede disparar si deja el campo, el juego revisará si su habilidad dispara revisando el estado de juego <i>antes del evento. Por lo que si un **Yixlid Jailer** está en el campo de batalla cuando **Reveillark** muere, su habilidad disparará, ya que antes de morir tenía su habilidad.*

Por el contrario, ya que **Emrakul** puede disparar cuando deja el campo pero también en otras situaciones, el juego buscará disparos evaluando el estado *después* del evento. Por lo que si **Emrakul** muere con **Yixlid Jailer** en el campo de batalla, el juego buscará habilidades disparadas cuando **Emrakul** esté en el cementerio, y ya que su habilidad se habrá ido, no disparará.</i>

¡Solo Expertos! *Que los permanentes dejen el campo no es el único caso donde el juego mire atrás en el tiempo, pero es usualmente el mas común. Esta es una lista de otros casos:*

- algo se mueve a la mano o la biblioteca desde una zona pública

- algo es des-anexado
- un jugador pierde el control de algo
- algo cambia de fase
- cambiamos de plano

Disparos retrasados

Hay ciertas cartas que quieren tener un efecto y luego preparar la "limpieza" de ese efecto. Hacen esto utilizando **habilidades disparadas retrasadas**. Aún utilizan "cuando", "siempre" o "al", pero no necesariamente al inicio de la oración. Serán controladas por el jugador que controlaba el efecto que las creó, y solo dispararán una vez y luego desaparecerán.

Ejemplo. "Al inicio de tu paso final" es un disparo regular. Su efecto exiliará **Obzedat, Ghost Council** y dejará un disparo retrasado para regresarlo al campo de batalla. El jugador que controló el efecto que exilió Obzedat controlará ese disparo también. Esta habilidad retrasada sólo disparará una vez, por lo que si yo le lanzo **Stifle**, Obzedat quedará exiliado por siempre.

A veces, estas habilidades se referirán a una carta usando una característica, usualmente el tipo. Incluso si esa característica cambia entre el momento en el que la habilidad es creada y el momento en el que dispara, aún aplica.

Ejemplo. Yo lanzo **Time to Feed** a tu criatura, pero incrementas su resistencia con **Triton Tactics**, por lo que sobrevive la pelea. Ya que estoy decidido a matarla lanzo **Cytoshape** para hacer una copia de mi **Mutavault** animada (lo que la hará una Mutavault no animada), y luego lanzarle **Stone Rain**. Incluso si el objeto que fue destruido era una tierra, el disparo retrasado se activará y me hará ganar 3 vidas.

Disparos de estado

Algunos disparos lo hacen en un estado de juego, en vez de un evento. Disparará una vez cuando el estado de juego sea alcanzado, y solo disparará nuevamente luego de que la habilidad dejó la pila.

Ejemplo. La última habilidad de **Dark Depths** utiliza el estado de la carta. Dispara una vez cuando no hay más contadores en ella, y no disparará nuevamente mientras que esté en la pila - de otra manera seguiría disparando indefinidamente. Si esta habilidad resuelve Dark Depths será sacrificada y la habilidad no estará en el campo para disparar nuevamente; sin embargo, si la habilidad es contrarrestada por **Stifle**, volverá a disparar nuevamente.

i. ↑ Que debes admitir, suena mucho mejor que "condición".

Acciones basadas en estado

Las acciones basadas en el estado pueden compararse con la plomería que tenemos en nuestras casas: no la vemos y no queremos verla; sin embargo, la necesitamos para deshacernos del agua sucia.

Esto es lo que hacen principalmente las acciones basadas en el estado: revisar el juego para precisar cosas que necesitan ser aclaradas y después deshacerse de ellas. El juego solo revisa si una acción basada en el estado necesita ser llevada a cabo en momentos muy específicos:

- Inmediatamente antes que un jugador reciba **prioridad**.
- Cuando el **paso de limpieza** comienza.

Si al menos una acción basada en el estado ocurre, el juego revisa de nuevo si otra acción basada en el estado se aplica. Tan pronto como todas las revisiones son falsas, el juego continúa. Durante el paso de limpieza, los jugadores solo reciben prioridad si una acción basada en el estado tiene lugar o una habilidad disparada va a la pila, de lo contrario el turno finaliza.

Ejemplo. Yo controlo **Scion of Oona**, **Pestermite** (actualmente 3/2) encantado con **Curiosity** y **Briarberry Cohort** (en este momento 3/3), y mi oponente juega un **Hurricane** con $X=1$. Después que el **Hurricane** resuelve, el juego revisa si hay alguna acción basada en el estado por hacer y ve si ese **Scion of Oona** tiene daño letal en él.

El **Scion of Oona** es destruido, y otra revisión se lleva a cabo. El **Pestermite** se ha reducido a un 2/1, y sigue teniendo marcado 1 de daño sobre él, así que también es destruido. Como esta revisión fue positiva, otra viene en camino. Ahora el **Briarberry Cohort** es un 1/1, como no controlo ninguna otra criatura azul, con 1 punto de daño en él, y la **Curiosity** no está anexada a nada: así que el **Briarberry Cohort** es destruido y la **Curiosity** es puesta en el cementerio de su controlador. Estas dos acciones pasan simultáneamente, así que tengo que escoger el orden en el que el **Briarberry Cohort** y la **Curiosity** tendrán en mi cementerio.

Al final, tendré el **Scion of Oona** en el medio de mi cementerio, el **Pestermite** sobre él, y luego el **Briarberry Cohort** y la **Curiosity** en el orden que escogí. Incluso cuando ninguna carta dependiente del orden del cementerio se haya impreso desde **Urza's Saga**, las cartas viejas solían hacer referencia a la carta en el "tope" o el "fondo" del cementerio frecuentemente, como se puede ver por ejemplo en **Phyrexian Furnace**, **Bösium Strip** y muchas más.

Todas las acciones basadas en el estado están definidas en las reglas; las cartas no pueden introducir nuevas acciones basadas en el estado.^[1] Aquí está una lista con todas las acciones basadas en el estado, agrupadas para conveniencia:

- Despidiéndose de los jugadores muertos:
 - Si un jugador tiene 0 o menos vidas, pierde el juego.
 - Si un jugador intentó robar una carta de una biblioteca sin cartas.
 - Si un jugador tiene diez o más contadores de veneno, pierde el juego.
- Enterrado cadáveres:
 - Si una criatura tiene 0 o menos de resistencia, es puesta en el cementerio de su propietario.

- Las criaturas con daño letal ^[2] en ella es destruida.
- Las criaturas que hayan recibido daño de una fuente con la habilidad de toque mortal son destruidas. ^[3]
- Si un planeswalker tiene o de lealtad, es puesto en el cementerio de su propietario.
- Poniendo las fichas aparte:
 - Si una ficha está en una zona distinta del campo de batalla, deja de existir.
 - Si una copia de un hechizo está en una zona distinta de la pila, deja de existir.
 - Si una copia de una carta está en una zona distinta de la pila o el campo de batalla, deja de existir.
- Las cosas únicas van de a una por jugador:
 - Si un jugador controla dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre, ese jugador elige uno de ellos, y el resto es puesto en el cementerio de su propietario. ^{[4][5]}
 - Si dos o más permanentes tienen el supertipo mundo, todos excepto el que haya tenido el supertipo mundo recientemente ^[6] son puestos en el cementerio de su propietario. En caso de empate por el menor tiempo, se ponen todos en el cementerio de su propietario. ^[7]
- Armas y equipos:
 - Si hay un aura anexada a un objeto o jugador ilegal, o no anexada a un objeto o jugador, esa aura es puesta en el cementerio de su propietario.
 - Si un equipo o fortificación está anexado a un permanente ilegal, se desanexa de ese permanente.
 - Si una criatura es anexada a un objeto o jugador, ^[8] se desanexa y permanece en el campo de batalla, a menos que sea un Aura, en cuyo caso se coloca en el cementerio de su propietario.
 - Si un permanente que no sea un aura, equipo o fortificación es anexado a un objeto o jugador, se desanexa y permanece en el campo de batalla.
- Contando contadores:
 - Los contadores +1/+1 y los contadores -1/-1 en el mismo permanente se anulan uno al otro. ^[9]
 - Si un permanente con una habilidad que dice que no puede tener más de N contadores de un tipo sobre él tiene más de N contadores de ese tipo sobre él, pero tiene más de N contadores de ese tipo en él, todos excepto N de esos contadores se retiran del mismo.
- Variantes del juego:
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, si un equipo tiene o o menos vidas, ese equipo pierde el juego.
 - En un juego de Gigantes de dos cabezas, si un equipo tiene quince o más contadores de veneno, ese equipo pierde el juego.
 - En un juego Commander ^[10], un jugador que haya recibido 21 o más puntos de daño de combate de un mismo general durante el transcurso del juego pierde el juego.
 - En un juego de Archenemy, una carta de plan no continuo cuya habilidad disparada haya resuelto se coloca boca abajo y es puesta en el fondo del mazo de planes de su propietario. ^[11]
 - En un juego de Planecahse, si una carta de fenómeno está boca arriba en la zona de mando y no es la fuente de una habilidad disparada que se disparó pero todavía no dejó la pila, el controlador planar camina por los planos.

Nota: *Casi todas las acciones basadas en el estado que mueven cosas al cementerio lo hacen destruyéndolas, así que la regeneración no puede reemplazar este evento y las habilidades que disparan "cuando [algo] es destruido" no disparan. Sin*

embargo, las criaturas con daño letal y las criaturas con daño de toque mortal son destruidas, así que la regeneración **puede** salvarlas.

Algunos permanentes tienen indestructible. Esto significa que cuando revisamos si aplican las acciones basadas en el estado, el daño letal y toque mortal son ignorados en ellos. El juego no intenta destruirlos y falla; ni siquiera trata.^[12]

Todas estas acciones revisan si algo es cierto *en este momento*, excepto dos: un jugador pierde si *fue* incapaz de robar y una criatura es destruida si *fue* hecho daño letal por una criatura con toque mortal. Omitimos esto para facilitar la lectura, pero estas acciones solo se revisan si el evento correspondiente ocurrió *desde la última vez que se revisaron las acciones basadas en el estado*.

Ejemplo. Vamos a decir que un jugador controla un **Platinum Angel** y comienza el turno con una biblioteca vacía. Él perdería el juego durante el paso de robar, pero el Angel lo previene, así que puede seguir jugando. Entra a su fase de principal y juega **Rite of Consumption**, sacrificando el Platinum Angel. Ahora no está protegido por él, pero aun cuando él trató de robar de un biblioteca vacía anteriormente, esto no pasó desde la última vez que fueron revisadas las acciones basadas en el estado (esto es, cuando él recibió prioridad cuando comenzó su fase inicial), así que las acciones basadas en el estado no tratan de matarlo.

Los efectos basados en el estado no son controlador por algún jugador.

Ejemplo. Yo controlo **Sacred Ground**, y mi oponente le hace **Lightning Bolt** a mi animada **Treetop Village**. El Bolt le hace 3 de daño, luego las acciones basadas en el estado la destruyen. No es destruida por un hechizo controlado por mi oponente (sólo le hizo daño pero realmente las acciones basadas en el estado la destruyeron), así que **Sacred Ground** no dispara.

Hay algunas habilidades disparadas que disparan cuando el estado del juego cumple una condición: ellas son llamadas **disparos de estado**, y siguen las reglas para **habilidades disparadas**, con una adición. Las acciones basadas en el estado y los disparos de estado no deben confundirse:

- Las acciones basadas en el estado solo ocurren en los momentos especificados anteriormente. Si una de sus condiciones se cumple en cualquier otro momento, ellas la ignoran. Cuando van a ocurrir lo hacen de inmediato sin usar la pila.
- Los disparos de estado supervisan el estado relevante del juego en todo momento y siempre van a disparar si se cumple su condición. No obstante, usan la pila como todas las habilidades lo hacen y pueden ser respondidos.

Ejemplo. Controlo **Ancient Ooze** y **Emperor Crocodile** y juego **Victimize** haciendo objetivo a un par de criaturas en mi cementerio. Si sacrifico el Crocodile cuando resuelvo Victimize, el Ooze bajará temporalmente a 0, luego volverá a resistencia positiva cuando las dos cartas de criatura objetivo regresen al campo de batalla. Como las acciones basadas en el estado no se revisan durante la resolución de un hechizo, pero solo si un jugador ha recibido prioridad (esto es después que el hechizo haya resuelto), el Ooze permanecerá vivo.

Por otro lado, si sacrifico el Ancient Ooze, la habilidad del Emperor Crocodile's detectará que es la única criatura que controlo y disparará. Después que el hechizo haya resuelto, será puesta en la pila cuando reciba prioridad, aunque ahora controlo otras dos criaturas, y me forzaré a sacrificar el Crocodile.

Todas las acciones basadas en el estado aplicables son llevadas a cabo simultáneamente, sin importar el orden de las acciones que pasaron antes. Si esto hace que la misma acción ocurra más de una vez, todas las ocurrencias se consolidan en una sola, así que solo necesita reemplazarse una vez. Para los propósitos de de aplicar habilidades disparadas, el juego ve una transición del estado antes que las acciones basadas en el estado fueran aplicadas al estado después que fueron aplicadas -no existen estados intermedios.

Ejemplo. **Greater Basilisk** es bloqueado por **Gorilla Chieftain**. Después que el daño es asignado, dos acciones basadas en el estado tienen lugar: tanto daño letal como toque mortal tratan de destruir a Gorilla Chieftain. Las dos ocurrencias de la misma acción se consolidan en una y solo un escudo de regeneración es suficiente para salvar al Ape.

Ejemplo. Mi **Dusk Urchins**, que tiene un contador +1/+1 sobre él, está bloqueando **Smoldering Butcher**. Cuando el daño es hecho, cuatro contadores -1/-1 son puestos sobre Dusk Urchins. Dos acciones basadas en el estado aplican: el contador +1/+1 desaparece junto con uno de los contadores -1/-1, y Dusk Urchins es puesto en mi cementerio porque tiene resistencia 0.

Ambas acciones son llevadas a cabo; sin embargo, el juego ve a Dusk Urchins en el campo de batalla con cuatro contadores -1/-1 y un contador +1/+1 antes del evento y luego es puesto en el cementerio. Robaré cuatro cartas.

1. ↑ Al menos, no aún.
2. ↑ Una criatura ha sufrido daño letal si su resistencia es mayor a 0 y el total de daño marcado sobre ella es mayor o igual a su resistencia
3. ↑ Como antes, esta acción solo ocurre si la criatura tiene resistencia mayor a 0.
4. ↑ Si solo uno de esos permanentes es legendario, esta regla no aplica.
5. ↑ A esto se le llama “la regla de leyendas”.
6. ↑ La definición formal de recientemente es: el que haya sido un permanente con el supertipo mundo en el campo de batalla por el menor tiempo.
7. ↑ A esto se le llama “la regla de mundo”.
8. ↑ Usualmente como resultado de un efecto salvaje de cambio de tipo.
9. ↑ Si un permanente tiene tanto un contador +1/+1 como uno -1/-1 sobre él, N contadores +1/+1 y -1/-1 son removidos de él, donde N es el menor entre el número de contadores +1/+1 y -1/-1 sobre él. ¡Se aniquilan el uno al otro!
10. ↑ Anteriormente -y algunas veces mencionado como- EDH o Dragon Highlander.

11. ↑ Técnicamente, esta acción mira y revisa si "una carta de plan no continuo está boca arriba en la zona de mando, y no es la fuente de la habilidad disparada que se disparó pero aún no dejó la pila", lo cual es casi imposible de analizar.
12. ↑ Esto parece irrelevante pero sin esta regla el juego trataría inmediatamente destruirlas de nuevo, falla, trata, etc., en un callejón sin salida irresoluble.

Acciones especiales

Las acciones especiales son acciones que los jugadores toman que no usan la pila, por lo cual no se les puede responder. Las acciones especiales no son ni hechizos ni habilidades. Pueden llegar a parecer habilidades activadas, pero no utilizan el formato [coste]: [efecto]. Muchas de ellas son muy raras, involucrando cartas muy extrañas o antiguas habilidades de palabra clave. Pero hay una acción especial que se encuentra en cualquier juego de Magic, y otra que es muy especial en el mundo de Tarkir.

Jugar una tierra

Jugar una tierra es la acción especial con la que todos son familiares. Para jugar una tierra, la tomas de tu mano y la pones en el campo de batalla. Puedes jugar una tierra durante una fase principal de tu turno si la pila se encuentra vacía. A pesar de que no se puede responder a esta acción, aún necesitas tener prioridad para llevarla a cabo, y retienes prioridad cuando la tierra entra al campo. Las cartas de tierra no pueden ser lanzadas como hechizos.

Usualmente, no puedes jugar más de una tierra durante cada uno de tus turnos, pero algunos efectos continuos pueden permitirte jugar tierras adicionales. Para determinar si tienes permiso para jugar una tierra, cuenta el número de tierras que has jugado hasta ahora este turno, luego cuenta el número de tierras que puedes jugar este turno por reglas y efectos continuos. Si el segundo número es mayor, puedes jugar otra tierra este turno.

Esto puede ser más fácilmente entendido si utilizamos una variable imaginaria llamada "cuenta de tierras jugadas". Normalmente, tu cuenta de tierras jugadas es reiniciada a uno al inicio de cada uno de tus turnos, pero algunos efectos pueden aumentarlo. Cada vez que juegas una tierra, tu cuenta de tierras jugadas decrece de manera acorde. No puedes jugar una tierra a menos que tu cuenta de tierras jugadas es mayor que cero.

Ejemplo. Es la fase principal previa al combate, y controlas una **Azusa, Lost but Seeking**, por lo que tu cuenta de tierras jugadas es tres. Tu juegas un **Forest**, luego lanzas **Explore**. Al resolver, tu cuenta de tierras jugadas se vuelve tres nuevamente. luego juegas dos montañas dejando tu cuenta de tierras jugadas en uno. Luego, durante combate, Azusa deja el campo y su efecto desaparece. Ahora tu cuenta de tierras jugadas es negativa! Resolver un segundo explore lo incrementará a cero, por lo que necesitaras un tercer explore si quieres jugar otra tierra.

Algunos efectos te pueden permitir jugar tierras en cualquier momento que tengas prioridad. Sin embargo, no importa lo que diga otro efecto, nunca puedes jugar una tierra en el turno de otro jugador, y nunca puedes jugar una tierra si tu cuenta de tierras jugadas es menor a uno.

Ejemplo. Controlas un **Teferi, Mage of Zhalfir** y tienes **Dryad Arbor** en tu mano. Gracias a Teferi, Dryad Arbor tiene destello, por lo que puedes jugarla durante tu mantenimiento o en respuesta a un hechizo de algún oponente, pero no puedes jugar Dryad Arbor si no es en tu turno, y no puedes jugar Dryad Arbor si ya has jugado una tierra este turno.

Algunos efectos, como **Rampant Growth** y **Show and Tell** te permiten poner una tierra directamente en el campo de batalla de otra zona sin utilizar la palabra "jugar". Esto no es jugar una tierra. No resta a tu cuenta de tierras jugadas, y las reglas y restricciones respecto a jugar tierras no aplican a estos efectos.

Dar vuelta un permanente

Dos mecánicas (metamorfosis y manifestar)^[1] permiten a los jugadores lanzar hechizos boca abajo o poner una carta en el campo de batalla boca abajo, respectivamente, y luego darles una manera de ponerlas boca arriba: una carta jugada con metamorfosis puede ser puesta boca arriba pagando su coste de metamorfosis, y una criatura manifestada puede ser puesta boca arriba pagando su coste de mana.^[2]

Lanzar un hechizo boca abajo y manifestar una carta *no* son acciones especiales: puedes contrarrestar un hechizo boca abajo, y responder a una habilidad que intenta manifestar una carta.

Cartas y hechizos boca a bajo son criaturas con poder y resistencia base 2/2, y no poseen otra característica. Notablemente, esto significa que no tienen nombre (por lo que un **Bile Blight** o un **Maelstrom Pulse** haciendo objetivo a una criatura boca abajo nunca afectará nada más que su objetivo) ni coste de mana, aunque hayas pagado 3 para lanzarlo boca abajo (lo que significa que un **Spell Blast** con $x=0$ contrarrestará un hechizo boca abajo, y un **Engineered Explosives** sin contadores de carga destruirá todas las criaturas boca abajo).^[3]

Sin importar la manera en que las cartas terminan en el campo de batalla boca abajo, darlas vuelta es una acción especial. No es una habilidad activada, y definitivamente no es un hechizo.

Ejemplo. Yo controlo un **Meddling Mage** y un **Pithing Needle**, y nombro **Akroma, Angel of Fury** para ambos. Sin embargo, mi oponente puede lanzar a Akroma boca abajo, ya que está boca abajo antes de iniciar el proceso de lanzamiento, y para el momento en el que revisamos si es una jugada legal ya es una criatura sin nombre. También tiene permitido voltearla boca arriba pagando 3, ya que no es una habilidad activada. No puede, por supuesto, lanzarla boca arriba o activar su habilidad "": Akroma, Angel of Fury obtiene +1/+0 hasta el final del turno."

Para dar vuelta boca arriba una criatura, simplemente tengo que mostrarlo a los otros jugadores, determinar el coste que tengo que pagar para voltearlo, y pagarlo. La carta inmediatamente se voltea, sin usar la pila. Puedo hacer esto en cualquier momento en el que tenga **prioridad**.

Ejemplo. Mi oponente anuncia que va a voltear su carta de criatura boca abajo, boca arriba. Me revela su **Thousand Winds**, y paga 5. La carta inmediatamente se vuelve un elemental 5/6 por lo que no puedo responder con mi **Shock**. La habilidad disparada de Thousand Winds utiliza la pila, por lo que puedo responder a ella lanzando mi Shock a mi oponente con el fin de que mi **Jeskai Ascendancy** dispare y enderece mis criaturas, para que no sean rebotadas a mi mano.

Ejemplo. *My oponente lanza **Krosan Grip** haciendo objetivo a mi **Sensei's Divining Top**, por lo que no puedo ni activar su habilidad para ponerlo en mi la parte superior de mi biblioteca ni lanzar el **Counterspell** que tengo en mi mano. Sin embargo, puedo voltear boca arriba mi **Willbender**, ya que fracción de segundo me impide lanzar hechizos y activar habilidades que no sean de mana, pero no dice nada respecto a acciones especiales. **Willbender** dispara y me permite redirigir **Krosan Grip** a la **Sylvan Library** de mi oponente.*

Hic sunt dracones!

Lo que sigue trata un tema que es muy complicado y que definitivamente no es requisito para un candidato a juez. Si estás estudiando para tu examen, te sugerimos que saltes hacia la página siguiente. Si ya estás certificado y quieres expandir tus conocimientos, procede bajo tu propio riesgo.



Otras acciones especiales

Las acciones especiales no son una categoría uniforme. No todas comparten las mismas reglas de tiempo (sin embargo, a menos que digan lo contrario, puedes llevarlas a cabo si tienes prioridad). No utilizan un texto normalizado. Algunas tienen un coste y otras no. Lo que todas tienen en común es que no utilizan la pila, y por lo tanto no se les puede responder.

Algunas cartas tienen una habilidad estática que te permite tomar una acción especial relacionada con el efecto generado por la habilidad. Por ejemplo, **Leonin Arbiter** posee una habilidad que niega a los jugadores poder buscar en sus bibliotecas, pero un jugador puede ignorar el efecto por un turno pagando 2. Pagar este coste para ignorar el efecto es una acción especial que no utiliza la pila. Puedes tomar esta acción especial si tienes prioridad. Se cuidadoso: no puedes tomar esta acción en la mitad de la resolución de un hechizo o habilidad, por lo que ten en cuenta pagar el mana antes de resolver tu **Rampant Growth!**

Algunas cartas tienen la palabra clave **suspend**, que te permite pagar un coste para tomar una carta de tu mano con **suspend** y exiliarla con algunos contadores de tiempo. Solo puedes tomar esta acción especial si puedes lanzar el hechizo de tu mano. Luego, después de un ya fijado número de turnos, podrás lanzar el hechizo ignorando su coste de mana.

Solo por diversión, aquí hay una lista de otras cartas que involucran acciones especiales.^[4]

- **Circling Vultures**
- **Channel**
- **Glass Asp**, **Nafs Asp** y **Sabertooth Cobra**
- **Guardian Angel**
- **Dominating Lcid** y otros **licids**
- **Quenchable Fire**
- **Damping Engine**, **Lost in Thought** y **Volrath's Curse**

1. ↑ Y un par de cartas perdidas como **Illusionary Mask** e **Ixidron**, que estaremos encantados en pretender que no existen.
2. ↑ Además, una carta manifestada puede ser puesta boca arriba pagando su coste de metamorfosis, si tiene uno. Ten en cuenta que si llegas a manifestar una carta no criatura con metamorfosis como **Lumithread**

Field , solo puedes ponerla boca arriba con su coste de metamorfosis, ya que las cartas manifestadas de *criatura* solo pueden ser puestas boca arriba pagando su coste de mana.

3. ↑ Ten en cuenta que el 3 que pagas para lanzar hechizos boca abajo no es el coste de mana, sino que un coste alternativo.
4. ↑ Usualmente son cartas viejas con texto un tanto raro.

Jueceando torneos

Saber las reglas es solo una parte de lo que se necesita para aprobar la evaluación de Juez Nivel 1 y para ser juez en tus primeros torneos a cargo; aunque, digamos la verdad, es una GRAN parte. También necesitas saber lo básico sobre cómo los torneos se llevan a cabo, y qué hacer cuando los jugadores cometen errores y necesitan tu ayuda para continuar con su partida.

Magic es un juego complicado, con jugadores que dicen frases incorrectas, que realizan acciones de juego que no son técnicamente correctas, o que simplemente cometen errores y se olvidan lo que hicieron o van a hacer. En todas esas instancias es cuando será tu responsabilidad ayudarlos a retornar el juego a un estado correcto lo más rápido posible y con las partes estando satisfechas al respecto. Mientras que el NIR Competitivo castiga errores y fomenta la competencia, el NIR Regular se encuadra más en una situación de juecear partidos en la mesa de la cocina... pero sancionados. Y esto último quiere decir que el NIR Regular debe mantener un muy delicado balance entre mantener las cosas justas pero divertidas.

Los torneos de Magic tienen una estructura muy precisa, pero también permiten mucha autonomía. Es en este capítulo donde discutiremos aquello que es obligatorio, aquello que es recomendado y aquello que queda a discreción del organizador. Se discutirán las reglas para los formatos que más comúnmente encontraras en torneos sancionados.

Contenidos

1. [Infracciones en NIR Normal](#)
2. [Reglas de torneo](#)

Infracciones en NIR Normal

Imagínate sentado y listo para la ronda uno en tu tienda local de juegos en una noche de viernes. No se espera que sepas todas las reglas, y tampoco necesitas jugar perfectamente. Si cometes un error es además probable que tus amigos te dejen volver atrás. Tampoco te importa mucho que cuando vas a otra tienda que no es esa, exista alguna manera distinta de arreglar el revelar una carta por accidente. No es tan importante y solo buscas divertirte.

Imagínate ahora sentado y listo para la final del Pro Tour. Estudiaste por meses, y estás preparado y listo para ganar. Tienes que estar completamente alerta de la situación de juego, ya que es parte de lo que se testea a un nivel tan alto. Necesitas saber que si un error sucede, se lidiará con el mismo de un modo justo, y que el juez que te ayuda no tendrá efecto en el resto del partido o el resultado final. Un juez de mal humor podría costarte el match.

Estos dos escenarios distintos son la razón de por que existen "Niveles Imposición de Reglas" (NIR). Magic tiene tres NIR que aplican a eventos sancionados y en la mayoría de los no sancionados, hasta llegar a los mas competitivos: Normal, Competitivo y Profesional. Cada uno de estos define qué debe pasar cuando una regla se rompe (por ej. olvidarnos de pagar un coste en el mantenimiento), cuando errores humanos suceden (por ej. robar una carta de más) o cuando los jugadores son antideportivos (por ej. hacer trampa, acosar a alguien o ser rudo).

La gran mayoría de los eventos sancionados funcionan con NIR Regular, por lo que la mayoría de los jueces solamente necesitan tener la habilidad requerida para trabajar en dicho NIR. Particularmente FNM, Prereleases y Game Days son eventos que se sancionan con NIR Regular. Los NIR Competitivo y Profesional (contenidos en el documento IPG que se discute más abajo) no se testean hasta las evaluaciones de Nivel 2.

Contenidos

1. [Problemas comunes](#)
2. [Comportamientos no deseados](#)
3. [Problemas serios](#)

Contents

- [1 JAR e IPG](#)
- [2 Problemas comunes](#)
- [3 Comportamientos no deseados](#)
- [4 Problemas serios](#)

JAR e IPG

Existen dos documentos que definen los procedimientos que deberían usarse en NIR Normal y los otros NIR.

Las JAR (Judging at Regular) define la filosofía de lo que debería suceder cuando las reglas se rompen en NIR Regular. Quienes sean candidatos a Nivel 1 deberían conocer este documento. Está escrito para ser simple y no delimita específicamente remedios o "fixes" para cada problema que pudiera suceder. Define en cambio la filosofía de lo que un juez debería buscar al arreglar problemas.

Las IPG (Infraction Procedure Guide) definen los procedimientos existentes en los NIR Competitivo y Profesional. Este documento es más complejo, y está diseñado para ser mucho más exhaustivo acerca de qué debería suceder si las reglas se rompen. Se focaliza tanto en la filosofía como en los remedios o "fixes" que se deberían aplicar.

Problemas comunes

Los **problemas comunes** aparecen cuando los jugadores sin darse cuenta rompen las reglas del juego. Jugadores olvidando robar una carta, o accidentalmente robando una de más; jugadores usando el maná de un modo erróneo para lanzar un hechizo; disparos perdidos; son todos Problemas Comunes. Filosofías específicas aplican aquí para lo que se debe hacer, a pesar de que la regla general sea arreglar las cosas lo mejor posible sin que las reglas "castiguen" a los jugadores, por ejemplo el no tener el mana girado si no pueden lanzar un hechizo, o hacer devolver cartas que se robaron por error. En cualquiera de estos casos, la mirada esta puesta en enseñarle a los jugadores la manera correcta de hacer las cosas y tomar cualquier acción correctiva que haga el juego lo mas justo posible al mismo tiempo, mientras que se continúa con el match naturalmente. Eso es todo lo que se busca.

Comportamientos no deseados

Comportamientos no deseados son exacto lo que su nombre sugiere: cosas que no queremos que la gente haga pero que no son problemas serios (si lo fueran, los revisamos en la siguiente sección). El foco cuando se resuelven estos comportamientos está puesto en educar al jugador, y casi siempre se pueden resolver con una simple charla en relación a dicha conducta. Ejemplos de esta categoría son el llegar tarde, o pedir consejos estratégicos a terceros en un match.

Problemas serios

Problemas serios son comportamientos considerados amenazantes hacia otros jugadores o la integridad del torneo en su totalidad. Hacer trampa, sobornar o tener comportamientos abusivos son todos problemas serios. Estos son tratados con descalificaciones y suelen ser acompañados de una prohibición de la tienda o lugar del torneo (cosa que de todos modos queda a discreción del Organizador del Torneo, y no de algún juez presente).

Problemas comunes

Muchos jugadores en torneos de NIR Normal no están acostumbrados a jugar de manera técnicamente correcta, no están al tanto de ciertos matices de algunas reglas e interacciones o simplemente están acostumbrados a jugar despreocupadamente. Debido a esto, los errores suelen ocurrir en estos eventos. Como jueces, debemos arreglar estos errores y educar a los jugadores como sea necesario. No castigamos errores honestos fuertemente.

Contents

- [1 Disparos olvidados](#)
- [2 Ver información oculta incorrectamente](#)
- [3 Robar cartas adicionales](#)
- [4 Mazos ilegales](#)
- [5 Otros errores de juego](#)

Disparos olvidados

Una habilidad disparada (busca las palabras "al", "cuando", o "siempre que") es considerada olvidada cuando los jugadores continuaron más allá del momento en el juego cuando tendría un impacto visible en el mismo. Busca cualquier cosa que requiera una acción física o una elección verbal: colocar un contador en algo, elegir un objetivo, cambiar totales de vida, etc. Si un disparo es olvidado e incluye la palabra "puedes", se asume que el jugador decidió no hacerlo.

Ejemplo. Amy ataca con *Ajani's Pridemate* y *Child of Night*. Nathan no declara bloqueadores. Amy y Nathan ajustan los totales de vida y Amy termina su turno. Amy recuerda la habilidad de *Ajani's Pridemate* luego de que Nathan endereza, roba su carta del turno y pasa. Ya que esta habilidad posee una elección, le avisamos a Amy que se olvidó de la misma.

Caso contrario, pon la habilidad en la pila, a menos que fuera disruptiva para el estado de juego. Esto requiere un poco de juicio. Si se han llevado a cabo decisiones de juego en base al disparo, deja el estado del juego como este.

Ejemplo. Andrew y Natalia están cada uno a 1 vida. Andrew controla un **Courser of Kruphix** y Natalia controla dos tokens de Goblin 1/1. Andre juega la única carta en su mano, un bosque, termina su turno sin mencionar el disparo. Natalia endereza sus permanentes, roba su carta del turno, piensa por unos segundos, verifica los totales de vida y ataca con los 2 tokens de Goblin. Luego Andrew recuerda el disparo del Courser of Kruphix y grita "¡Juez!". Natalia explica que si Andrew hubiera recordado el disparo, ella no hubiera atacado. Le explicamos a Andrew que se han tomado decisiones de juego significativas basadas en que el disparo no suceda, por lo que la habilidad disparada es olvidada

Ahora, digamos que estamos en una situación similar, excepto que ambos jugadores están en 20 vidas. Natalia roba su carta del turno y pasa inmediatamente, a lo que Andrew recuerda el disparo del Courser y grita "¡Juez!". Una evaluación rápida revela que no se tomaron decisiones de juego en base a si sucedió el disparo o no, por lo que hacemos que coloquen la habilidad disparada del Courser en la pila.

Los jugadores no necesitan indicar los disparos de sus oponentes, aunque pueden hacerlo si lo desean. Esto es diferente de otras violaciones de reglas, que deben ser indicadas inmediatamente.

Ver información oculta incorrectamente

Los jugadores son humanos, y a veces las manos pueden hacer movimientos bruscos. Uno de los errores más comunes que hace un jugador es accidentalmente ver cartas que no debían. Los ejemplos incluyen robar la carta del turno y dar vuelta la próxima carta, revelar cartas del mazo del oponente mientras uno mezcla/corta, y el común error del Courser (revelar la carta de la parte superior de tu biblioteca luego de que tu **Courser of Kruphix** muere).

Cuando esto sucede, el jugador debe volver a mezclar la porción del mazo que debería estar randomizada. Si algo ha sido manipulado del mazo, debes tener cuidado de preservarlo. Por ejemplo, si una carta fue enviada al fondo de la biblioteca por un efecto de scry, separa esa carta, mezcla el resto del mazo y luego pon esa carta nuevamente en el fondo.

Ejemplo. Anita lanza **Ultimate Price** al **Courser of Kruphix** de Norbert, la cual es su única criatura. La pone en su cementerio y Anita pasa el turno. Norbert roba el **Runeclaw Bear** que estaba previamente revelado con el Courser y revela la próxima carta de la parte superior de su biblioteca, un **Forest**. Anita se da cuenta en seguida del error y llama al juez. En este caso, determinamos que Norbert había enviado una carta al fondo de su biblioteca tras un scry de un **Temple of Abandon**. Le pedimos a Norbert que separe esa carta (aun boca abajo), mezclamos el resto de su mazo, se lo presentamos a Anita para que lo mezcle/corte y colocamos la carta del scry nuevamente en el fondo de su biblioteca.

Robar cartas adicionales

Esto sucede siempre que un jugador tiene más cartas en su mano de las que debería. Esto puede suceder por varias razones - robar una carta por una **Howling Mine** que ya no se encuentra en juego, lanzar **Jace's Ingenuity** y robar 4 cartas en lugar de 3, regresar una criatura a la mano en lugar de enviarla al cementerio y demás.

Cuando esto sucede, determina si la carta erróneamente robada es conocida (como el caso en el que una criatura que muera vaya a la mano, o si la carta fue revelada con el efecto de **Courser of Kruphix**). De ser así, regresa las cartas a las zonas apropiadas. De otra manera, determina el número de cartas extra y luego elige esa cantidad al azar y regresaslas a la parte superior de la biblioteca del jugador (sin mezclar).

Si esto sucede al inicio del juego (usualmente robando 7 cartas luego de tomar un mulligan), mezcla las cartas extra en el mazo del jugador. El jugador puede tomar sucesivos mulligan basado en esta nueva mano inicial.

Ejemplo. *Aaliyah juega contra Norton. Al final del turno de Aaliyah, Norton lanza **Weave Fate**. Resuelve y Norton roba tres cartas. Aaliyah reconoce el error y llama al juez. Norton explica que se confundió momentáneamente, estando acostumbrado a jugar **Face's Ingenuity**. Tomamos una carta al azar de su mano y la colocamos en la parte superior de su biblioteca y les decimos que sigan jugando.*

Mazos ilegales

En algunas situaciones un jugador llega a un FNM con una pila de 90 cartas encontradas de la colección de cartas repetidas de un hermano mayor. A veces Standard rota y un jugador no entera que **Giant Growth** no fue reimpressa en los más recientes Core Set. A veces un jugador no se da cuenta que simplemente por que el **Demonic Tutor** del mazo Duel Deck de Liliana está impreso con un borde moderno, no necesariamente significa que la carta es legal en Modern.

Cuando esto sucede, revisa el mazo y quita todas las cartas que sean ilegales para el formato. Si el mazo no llega a las 60 cartas, añade tierras básicas de la elección del jugador para alcanzar el número. Mezcla el mazo (ver arriba) y haz que los jugadores sigan jugando. En algunos casos, el mazo de un jugador será injugable al remover las cartas ilegales (por ejemplo, si un jugador lleva un mazo de Duel Deck de Liliana sin modificaciones a un FNM de Standard). Si esto sucede busca una solución con el organizador del torneo (como devolverle el precio de la entrada al torneo al jugador o permitir que el jugador continúe con un mazo prestado).

Otro problema común es que un jugador se quede con una carta del oponente en su mazo (usualmente efectos como **Pacifism** y **Mind Control**). Si esto es reconocido a mitad de un juego, devuelve la carta a la biblioteca de su propietario y mezcla los mazos de ambos jugadores. Alenta a los jugadores a contar su mazo/sideboard antes de cada juego.

Ejemplo. *Luego de tomar un mulligan Andrew roba una nueva mano de 6 cartas. Que contiene un **Silkwrap**, cuatro **Plains**, y un **Runeclaw Bear**. Llama al juez inmediatamente. Explica que está jugando un mazo enteramente blanco, y que el **Runeclaw Bear** le pertenece a Nina, su anterior oponente. Tomamos el **Runeclaw Bear** del mazo de Andrew y hacemos que robe otra carta y tome decisiones de mulligan en base a esa mano. Mientras tanto, en otra eza Nina y Andre están ya en el tercer turno de uno de sus partidos. Devolvemos el **Runeclaw Bear** a la biblioteca de Nina y la mezclamos (preservando la cara que ella envió al fondo con el efecto de **scry** de su tierra de primer turno **Temple of Abandon**).*

Otros errores de juego

A veces otra cosa sucede en el medio de un juego que no está cubierto por lo que vimos hasta ahora. Usualmente, la opción menos disruptiva es dejar el estado de juego como está, luego de aplicar acciones basadas en estado (arreglando cualquier cosa que sea ilegal en el juego, como un jugador controlando dos caminantes de planos del mismo tipo o un aura encantando permanentes ilegales).

Si un jugador olvidó robar o descartar cartas, haz que lo haga ahora. Si corregir el error es simple y directo, hazlo.

Ejemplo. Al final del turno de Ajani, Nicole lanza **Sultai Charm** en modo "roba dos, descarta una". Resuelve y ella roba dos cartas pero olvida descartar una carta. Ella endereza y roba por el turno. Ajani la detiene y llama al juez, explicando lo que sucedió. Hacemos que Nicole descarte una carta ahora y les decimos que sigan jugando.

Si el error fue notado rápidamente, considera un simple retroceso. Esto significa retroceder todas las acciones posteriores al error - enderezar cualquier cosa que fue girada, ajustar totales de vida a lo que eran antes, deshacer robos de cartas devolviéndolas al azar de la mano del jugador a la parte superior de la biblioteca, etc. Si el retroceso parece complicado y/o disruptivo, involucra regresar muchas acciones, retroceder mezclas o revelar información oculta, entonces deja el estado de juego como se encuentra.

Ejemplo. Alesha ataca a Norin con un token Wurm 5/5. Norin bloquea con una **Darksteel Citadel** encantada por un **Ensoul Artifact**. Norin coloca la Citadel y el Ensoul en el cementerio. Alesha juega un **Forest**, y lanza un **Runeclaw Bear** y termina su turno. Norin endereza sus cuatro **Islands**, y ambos se dan cuenta que la **Darksteel Citadel** no debería haber muerto y llaman al juez. Determinamos que un retroceso es posible, por lo que deshacemos todas las acciones en un orden inverso hasta el momento del error: giramos las cuatro **Islands** de Norin, Alesha regresa su **Runeclaw Bear** a su mano, endereza los dos **Forests** que giro para pagar por el coste del **Runeclaw Bear**, regresamos la **Darksteel Citadel** y el **Ensoul Artifact** al campo de batalla y los volvemos a juntar. El juego se reanuda desde el paso de Daño de Combate de Alesha.

En otro caso, digamos que estamos en la misma situación pero no reconocen el error hasta que lo siguiente sucede en el turno de Norin: Norin lanza **Ornithopter**. Alesha lanza **Naturalize** haciendo objetivo al **Ornithopter**. Norin lanza **Negate** al **Naturalize** de Alesha. **Negate** resuelve. Norin sacrifica una **Polluted Delta** para buscar una **Island** y lanza **Treasure Cruise** el cual resuelve. Norin roba tres cartas y ataca con dos tokens de **Thoptero**. Alesha lanza **Windstorm** por $X=1$, el cual se encuentra con otro **Negate**. Alesha recibe dos daños y Norin roba una carta por su **Thopter Spy Network**. Luego Norin piensa por que no ataco con su **Darksteel Citadel** con **Ensoul**, reconoce su error y llama a un juez. Luego que tomar un minuto para que ambos jugadores expliquen la secuencia de eventos, rápidamente reconocemos que sucedieron demasiadas cosas como para retroceder (como cambios en el total de vidas, permanentes cambiando de zona, efectos con velocidad de instantáneos, cartas robadas, y una búsqueda y mezcla en una biblioteca), por lo que dejamos el estado de juego como esta.

Comportamientos no deseados

El principal propósito de los eventos de NIR regular es de entretener a los jugadores y ayudarlos a socializar, con una visión menos estricta en los errores y sin la preocupación de las penalizaciones. Esto no significa que, como jueces, debemos aceptar cualquier tipo de comportamiento. Sino que hay varios manierismos o actitudes que podrían arruinar la atmósfera del torneo y nuestro deber es desalentarlos.

Nuestro principal objetivo en estos eventos es **educar jugadores**. Hay cuatro amplias categorías de comportamientos indeseados que deberían ser evitados. Recuerda que si sientes que un jugador esta ignorando tus esfuerzos de dirigirlo hacia una actitud correcta, puedes penalizarlo con un Juego Perdido.

Contents

- [1 Tomar cantidades de tiempo excesivas](#)
- [2 Tardanza](#)
- [3 Mezclar inadecuadamente](#)
- [4 Pedir o dar consejos estratégicos](#)
- [5 Conclusión](#)

Tomar cantidades de tiempo excesivas

Cincuenta minutos suena como muchísimo tiempo para jugar tres partidas de Magic, pero aveces eso no es suficiente tiempo para completar dos, aveces incluso uno. Esto usualmente pasa cuando un juego sigue una serie de situaciones complejas o decisiones difíciles, o cuando un jugador usa un mazo con el cual no están muy familiarizados. Por supuesto, no podemos decirle a un jugador "Por favor, use otro mazo", pero aun asi debemos asegurarnos que nuestros jugadores utilicen un tiempo adecuado para decidir su próximo movimiento o sus elecciones a la hora de utilizar su sidebar después del primer partido.

Si notamos tal comportamiento, podemos pedirle educadamente a ese jugador que juegue mas rápido, explicándole que esos cincuenta minutos le pertenecen a ambos jugadores, y es muy importante que ambos tengan suficiente tiempo para pensar y actuar sobre sus elecciones. Usualmente, es aconsejable no interrumpir a un jugador cuando esta pensando: espera a que hagan su movimiento, luego aconsejales que tomaron demasiado y que necesitan jugar mas rápido. Aun así, un jugador puede aveces trabarse y ponerse a pensar en círculos, se puede notar por que repetidamente miran cementerios, cuentan tierras, cuentan cartas en la mano, y demás. En este caso, es mejor romper su tren de pensamiento con el fin de ayudar al jugador a tomar una decisión.

Es una buena idea mencionar en el anuncio inicial que se espera que los jugadores jueguen rápido, ya que todos queremos que el evento finalice a tiempo.

Tardanza

Los torneos de Magic tienen limites de tiempo bien definidos. Esto es para asegurarse que todos los jugadores tengan la misma cantidad de tiempo en un partido y para definir claramente cuando el evento terminará. Una

demora en una sola mesa puede hacer que se retrase todo el evento, ya que debemos dar tiempo extra demasiadas veces.

El tiempo es un recurso precioso compartido por jugadores y staff y debe ser tratado con cuidado y respeto. En las tiendas, es bastante común que los jugadores se retrasen: Quizás están hablando con amigos, o quizás quieren comprar algo y están esperando su turno a ser atendidos. Para prevenir estos problemas, debes estar seguro que el inicio de la próxima ronda este bien indicado: anuncia que publicas los emparejamientos con una voz fuerte, recuerda a todos que la ronda esta por comenzar y presta atención para ayudar inmediatamente a los jugadores que aun no estén sentados.

Si un jugador llega tarde, llévalos a su mesa y explícales rápidamente por que es importante que estén a tiempo, y pídele al jugador que no se vuelva a retrasar. Luego otorga a ese partido una extensión de tiempo igual a la cantidad de tiempo que paso desde el inicio de esa ronda. Por supuesto, hay un limite a nuestra paciencia. Si un jugador llega a su asiento con diez minutos demora o mas, no hay posibilidad de arreglar el problema: dar tanto tiempo extra tendría inaceptables repercusiones para todo el evento. Por esta razón, si un jugador no apareció después de diez minutos asumimos que no están interesados en jugar su partido, y el oponente es automáticamente declarado como el ganador, con un puntaje de 2-0.

Cuando un jugador no aparece, remuevelos del evento. Es bastante común que los jugadores simplemente se vallan sin avisarle a un juez. Si el jugador aparece antes del final de la ronda, vuelvelo a añadir al evento si aun están interesados en el evento.

Mezclar inadecuadamente

Un mazo esta mezclado cuando esta suficientemente randomizado, cuando un jugador no puede conocer la posición o distribución de una o mas cartas en su mazo. Incluso si la posición de una sola carta es conocida, el mazo no se considera randomizado. Virtualmente en todos los juegos de cartas, el mazo siempre debe estar bien mezclado, ya que el "azar" es parte del juego mismo.

Conocer la que carta que estamos a punto de robares una enorme ventaja, tanto que siempre hay hechizos o habilidades que lo permiten. Por esto mezclar tu mazo es extremadamente importante y debe ser hecho de una manera apropiada cada vez que las instrucciones del juego te indiquen hacerlo.

Educa a los jugadores que mezclar su mazo solo un par de veces no es suficiente, y que mezclar haciendo pilas no es mezclar. Es muy comun que los jugadores no estén muy contentos al mezclar, ya que es una acción que se repite muchas veces durante un juego, y algunos creen que hacerlo una y otra vez le roba tiempo al partido "real".

Si ves a un jugador que mezcla insuficientemente, interviene y pídele que mezcle mejor su mazo, al menos seis o siete veces. Hazles saber que esto no es una perdida de tiempo sino todo lo contrario: el juego se beneficiara de esto. Dando este consejo durante el anuncio inicial podria ayudar a reducir el problema.

Pedir o dar consejos estratégicos

Magic es un juego diseñado para partidos uno contra uno. Dos jugadores comparan su habilidad con el fin de ganar un juego. El jugador que tiene el entendimiento mas profundo de estrategia y reglas tiene mas oportunidad para derrotar a su oponente.

Por esto ninguna otra debe intervenir en un partido. A veces las personas piensan que no es tanto problema ayudar a un jugador calculando poder y resistencia de una de sus criaturas, o daño de combate, o decidiendo que carta elegir en un draft. Piensan que simplemente están reduciendo los tiempos muertos del juego. Esto simplemente está mal. Magic es un juego complejo, para jugar y observar. Es aceptable que un jugador no pueda haber notado algunos detalles del estado de juego actual, tomando decisiones equivocadas en base a esto. Esto es parte del juego mismo. Por lo tanto, si un espectador indica algunos detalles del estado de juego actual que están vientos (incluso si es uno obvio), pueden cambiar el curso entero del juego o arruinar estrategias construidas durante los turnos.

Por la misma razón, un jugador involucrado en un partido o un draft no puede pedir ayuda para llevar a cabo sus decisiones. Deben intentar ganar con sus propias habilidades, sin contar con las de aquellos que están esperando.

Este tipo de comportamiento es, desafortunadamente, muy común, especialmente si muchos jugadores en un torneo son amigos o se conocen bien mutuamente. De manera usual, recuerda esto durante el anuncio inicial. De ser necesario, recuérdalo al inicio de cada ronda.

¡Ten en cuenta a las multitudes también! Si un gran grupo de espectadores está viendo un partido, mantente cerca, prevenir es la mejor solución ya que a veces su charla casual puede unintentionalmente dar consejo no deseado. Si llevas muy tarde, amablemente pídele a los espectadores que guarden silencio a partir de ese momento para que los jugadores puedan jugar sus partidos sin interrupciones. Si el problema persiste, recuérdales que puedes verte obligado remover a la gente habladora del área.

Solo hay una excepción a esta regla: durante la parte de armado de mazo en un evento Limitado, los jugadores son alentados a ayudarse mutuamente. ¡Se un ejemplo para ellos y se el primero en hacerlo! Además algunos formatos involucran múltiples jugadores trabajando juntos y pueden proveer consejos, pero esos son juegos multijugador y tienen sus propias reglas.

Nota: *Cuando un espectador observa un error de reglas en un juego, en oposición a error estratégico, deben pedirle a los jugadores que dejen de jugar y llamar a un juez. Aunque muchos jugadores simplemente le dirán a los jugadores y corregirán el error. Esto está más o menos bien: agrádecete al jugador, pídeles que te involucren la próxima vez que suceda, pero no seas muy agresivo, de otra manera puede que no hagan nada la próxima vez.*

Conclusión

Mantener un ojo abierto ante estos comportamientos es una parte importante de nuestro trabajo: educar a los jugadores para prevenir malas o no deseadas actitudes ayuda a todos los participantes a disfrutar el evento y tener una experiencia positiva.

Como regla general, si tus advertencias verbales no son lo suficientemente efectivas y un jugador continúa con cualquiera de estos comportamientos, tienes una "herramienta extra" para utilizar: puedes darles un Partido Perdido. Ten en cuenta que un jugador ignorando tus instrucciones es la única circunstancia donde puede hacerlo.

Un Partido Perdido es una de las únicas penalizaciones utilizadas en un NIR Regular (la otra siendo descalificación), y debe ser utilizada solo cuando todo otro intento de resolver el problema ha fallado.

Aplicando esta penalización enfatizaras fuertemente la importancia de seguir lo que dijiste antes y que tanto es requerida la cooperación de los jugadores.

Si sospechas que un jugador esta violando las reglas apropósito, o si la situación esta empeorando y esa persona esta cambiando su comportamiento a un humor agresivo, entonces esta situación debe ser tomada como un Problema Serio.

Problemas serios

Algunas acciones o comportamientos son tan disruptivas para la comunidad y el juego en si mismo que no pueden ser toleradas bajo ninguna circunstancia. Nuestro objetivo es “prevenir” que los jugadores cometan este tipo de acciones, pero si las hiciesen, debemos retirarlos del torneo. Recuerda que todos los jugadores deben ser tratados de la misma forma, sin importar su edad o experiencia.

Contents

- 1 Comportamiento agresivo
 - 1.1 Poner incomodo a otro jugador
 - 1.2 Insultar directamente a otro jugador
 - 1.3 Agresión
- 2 Trampa
 - 2.1 Trampa Planeada
 - 2.2 Trampa Oportunista
 - 2.3 Mentir
 - 2.4 Como detectar una trampa
- 3 Apuesta y soborno
- 4 Tirar un dado
- 5 Robo
- 6 Recapitulemos!

Comportamiento agresivo

Queremos que los torneos sean experiencias amenas para los jugadores. Algunos jugadores pueden estar estresados o enojados por el resultado de sus partidas. Esto nunca es una excusa aceptable para un comportamiento que puede arruinar la experiencia de los demás.

Poner incomodo a otro jugador

Si un jugador se enoja con su oponente o lo insulta, una pequeña charla debería ser suficiente. Con frecuencia esto alcanza para que comprendan porque su comportamiento es inaceptable.

Ejemplo. *Un jugador, después de perder un partido por un topdeck, le dice a su oponente: “Tienes más c*lo que alma, hijo de p**a!”*

En algunas comunidades puede suceder que en algunas comunidades este comportamiento es común y aceptado por todos los miembros, que se insultan entre si y aun así tiene una experiencia agradable entre amigos. Aunque no sea fácil, intenta educar a estos jugadores, porque cualquier jugador nuevo que se acerque a

esta comunidad puede sentirse incomodo, e incluso algún jugador de esa comunidad podría ocasionar un problema al acercarse a una tienda con otro ambiente. Así que recuerda que el mismo tipo de conducta debe ser tratada siempre de la misma manera en cualquier comunidad.

Insultar directamente a otro jugador

Si un jugador continúa con este tipo de conducta, o insulta a su oponente por su raza, género o religión, debes tener una charla “firme” con el y asegurarte de que “nunca” vuelva a hacerlo. Asegúrate de hacerle entender que no eres tu quien condena esta conducta, sino que esta conducta tiene un efecto sumamente negativo para la gente a su alrededor.

Ejemplo. *Un jugador, indignado por el resultado de un torneo, le dice a su oponente “Las mujeres no deberían jugar Magic, solo eres una p*ta suertuda que ni siquiera sabe cómo jugar!”*

Recuerda que si un jugador ignora ostensiblemente tus pedidos sobre corregir su actitud, puedes reafirmarlos con una Perdida de Juego. Puedes pedirle al jugador que se disculpe, pero ten en cuenta la posibilidad de que el jugador agredido puede no querer ver escuchar al otro por algún tiempo.

Lo más importante es hacer que el jugador ofendido tenga la seguridad de que esto no va a volver a ocurrir, y que pueden depender de ti para detener este tipo de comportamientos.

Agresión

Si un jugador se vuelve agresivo y hace que la gente alrededor de él se sienta amenazada o en peligro, o acosa a otros jugadores, debes retirarlo del torneo y reportar lo siguiente: [Disqualification Process](#). También deberías tener una charla con el organizador del torneo, quien puede retirar al jugador del lugar del evento. Intenta NUNCA retirarlos tú mismo del lugar si no está dispuesto a irse.

Ejemplo. *Estos son algunos ejemplos de situaciones en las que es recomendable retirar a un jugador del evento:*

- *Un jugador le dice a otro que va a golpearlo en la cara si juega otro Counterspell.*
- *Un jugador le arroja su mazo a otro.*
- *Un espectador trata una y otra vez de convencer a otro jugador para salir en una cita luego de haber sido rechazado, incluso después de ser rechazado y pedirle que no insista.*
- *Un jugador cachetea a otro en la espalda.*
- *Una chica de 15 años pateo a otro jugador.*
- *Un jugador experimentado arroja la mochila de otro jugador por estar disconforme con un resultado.*

Como puedes ver en los ejemplos, quien actúa de forma incorrecta no es relevante. Ser hombre, mujer, jugador novato o experimentado no hace ninguna diferencia. Nota también que insistir con el mismo tipo de comportamiento después de que el mismo fuera advertido, y que atosigar a un jugador es tan grave como demostrar un comportamiento agresivo

La mejor forma de prevenir este tipo de situaciones es tener una charla con los jugadores problemáticos “antes” de que crucen la línea, preferentemente en un momento en el que todavía no están enojados. Si no nos es

posible prevenir el problema, la prioridad es calmar a los jugadores y desbaratar la situación, no dar una personalización.

Trampa

Un jugador está haciendo trampa si intencionalmente rompe una regla o miente a un juez para ganar una ventaja. A veces un jugador llega al torneo con la intención de hacer trampa, pero es más frecuente que simplemente aproveche la oportunidad cuando se presenta.

Trampa Planeada

La trampa planeada habitualmente sucede cuando un jugador manipula el mazo de su oponente al mezclar.

Ejemplo. *Alex, mientras mezcla la biblioteca de su oponente, siempre mira la carta de la parte inferior de la biblioteca, y si ve una tierra la hace llegar al tope para floodear a su oponente.*

Esto es un claro ejemplo de trampa. Un jugador manipulando la biblioteca de su oponente. Pero hay otras formas, más comunes, para incrementar las oportunidades de tener un buen robo!

Ejemplo. *Johnny divide todas las tierras y hechizos, luego pone alternativamente una tierra y dos hechizos. Después de completar el proceso, mezcla su mazo por 5 segundos y lo presenta a su oponente. Cuando se le consulta por este método, Johnny dice que no quiere robar muchas tierras, y que hace esto para evitarlo.*

En este ejemplo tenemos a un jugador que trata de mejorar sus robos mediante la manipulación de su mazo. Eso es trampa. Ordenar un mazo de esta forma es legal solo si mezclas lo suficiente después, pero si lo mezclas lo suficiente no tiene sentido ordenarlo, ya que no te daría ningún beneficio, por lo que nunca hay una buena razón para hacerlo.

Trampa Oportunista

Este tipo de trampa es mucho más común que la trampa planeada. Muchos jugadores notan una violación de las reglas que ellos o sus oponentes cometieron, y no las señalan porque terminaran beneficiados por la situación.

Ejemplo. *Joker ataca con un **Wall of Fire**. Batman nota que tiene la habilidad de Defensor, pero no dice nada porque quiere su **Swift Reckoning**.*

Noten que en este caso Batman es quien hace trampa, incluso aunque el Joker sea el malo el que está violando las reglas. Batman nota un error, pero no lo señala porque puede obtener una ventaja. Esto es trampa. Joker también podría estar haciendo trampa, pero solo si noto que la criatura tenía la habilidad de defensor y lo ignora a propósito. Si simplemente no lo sabía o lo olvidó, no estaba haciendo trampa.

Mentir

Algunas veces, los jugadores nos mienten, usualmente para evitar una penalización.

Ejemplo. John olvido quitar el **Black Knight** que puso de su sideboard la ronda anterior, pero está muy cansado y no lo nota. Estamos en la mesa, y estamos seguros de que no juega **Black Knight** en su mazo principal. Cuando le preguntamos, nota el error, pero como quiere seguir jugando su partido sin que nadie lo moleste, nos dice que lo juega en su mazo principal.

Ejemplo. Sospechamos que Alex olvido el disparo de su **Dark Confidant** a propósito, porque estaba en una vida. Le hacemos algunas preguntas, y le preguntamos si posiblemente se ha olvidado del disparo anteriormente. El siente que una respuesta negativa no lo dejaría en buena posición, así que nos dice que en el mismo partido se olvidó muchas veces el disparo. Resulta ser que es la primera vez que lo olvida, con lo cual obviamente nos mintió. Incluso si fuera posible que no olvidase los disparos a propósito, mintió, y su intención de mentir fue clara.

Ejemplo. Antonidas tiene algunas cartas extras en su sideboard. Le preguntamos por qué, y nos dice que su amiga Sylvanas cambio unas cartas con él y no tenía otro lugar donde ponerlas. Estas son cartas que podrían ser buenas en su sideboard, por lo que no estas muy convencido de su versión y decides buscar a Sylvanas para preguntarle. Ella responde que no estuvo cambiando cartas hoy, porque olvido su carpeta en casa. Antonidas está claramente mintiendo, y debe ser descalificado del torneo.

Como puedes ver en los ejemplos, algunas mentiras son un poco más inocentes que otras, pero cuando investigamos necesitamos que los jugadores nos digan la verdad, por lo que la des calificación es siempre la personalización correcta.

Como detectar una trampa

Una rampa puede suceder sin que nadie lo note, y usualmente aparentan ser errores de juego comunes. Preguntar algunos detalles a jugadores que están obteniendo ventajas de estos errores es un buen método de corroborar si está sucediendo algo turbio. Intenta indagar un poco más si su versión no parece realista o si tienes varios relatos del mismo jugador sobre una situación

¡Solo Expertos! Atrapar a un tramposo es difícil. Intenta no obsesionarte y buscar tramposos por todos lados. Si estas interesado en ampliar tus técnicas de investigación, puedes leer este excelente artículo de Eric Shukan: [The Search for Collateral Truths - Part 2 - Part 3](#)

Apuesta y soborno

Ofrecer incentivos a cambio de compensaciones o abandonos, o apostar en cualquier porción de un torneo está estrictamente prohibido.

Ejemplo. *A continuación, algunos ejemplos de este comportamiento:*

- *Un jugador ofrece a su oponente una carta de su colección a cambio de que le conceda.*
- *Un espectador apuesta \$1 a que un jugador no baja tierra en su tercer turno.*
- *Dos jugadores están en su último turno adicional en la última ronda del suizo y su partido va a terminar en empate que los deja a ambos afuera del top 8. Uno de los jugadores le pregunta a otro si no quiere concederle a cambio de la mitad del premio que eventualmente gane en el top 8.*

Queremos que los jugadores jueguen **Magic** en el torneo. Apostar en algo que pasa durante el torneo da a los espectadores una mala imagen del juego la comunidad. Magic es un juego para niños (13+) y adultos. Las apuestas son muy diferentes y es solo para adultos responsables. Nunca queremos que la gente asocie Magic con las apuestas, en muchos países hay regulaciones muy estrictas con respecto a las apuestas, y Magic podría ser prohibido si se considerado un juego de apuestas.

Además, preferimos que el ganador de los torneos sea determinado por un partido de **Magic**. No podemos (por razones prácticas) prohibirle a un jugador conceder un partido, pero debemos estar pendientes de que nada se ofrezca a cambio. Si dos jugadores se ponen de acuerdo en conceder por cualquier tipo de recompensa a cambio, todos los otros jugadores del torneo se ven afectados (especialmente los que podrían terminar novenos!)

Por favor, toma nota que es legal repartir los premios y, luego de que furea aceptado por un oponente, conceder o pedir una concesión. El problema es cuando una está conectada a la otra.

Ejemplo. *Jack: "La verdad, este torneo ha sido bastante largo, y muy bueno. Sería una lástima que ninguno de los nos fuésemos sin nada. Te gustaría repartir los premios que llegemos a ganar?" Norman "Si, por que no!" Jack: "Perfecto! Entonces te concedo"*

En este ejemplo, lo que ambos jugadores hacen es perfectamente legal.

iSolo Expertos! *Para más ejemplos y una explicación completa de lo que es y no es legal, este brillante artículo de Sheldon Menery. [FINAL JUDGEMENT: Concessions and Prize Splits](#)*

Tirar un dado

Usar un método que no sea jugar **Magic** para determinar el ganador de un partido está terminantemente prohibido. Esto usualmente pasa cuando dos jugadores tiran un dado para decidir quién gana el partido, pero *cualquier* método al azar para decidir un ganador esta prohibido

Ejemplo. *A continuación algunos ejemplos de este comportamiento:*

- *Dos jugadores están en su último turno adicional de la última ronda del suizo y su partido va a terminar en empate, dejándolos a ambos fuera del top 8. Uno le consulta a otro si no prefiere tirar un dado para decidir el ganador.*
- *Dos jugadores están cansados y quieren ir a sus casas después de un largo torneo. Uno de ellos sugiere tirar una volada para determinar el ganador y así poder salir y cenar temprano.*

Algunas veces el resultado de un partido no ayuda a ninguno de los jugadores en su camino a la victoria. Elegir un ganador en forma aleatoria les daría una oportunidad mal habida, desdeñando a otros jugadores que consiguieron sus victorias jugando **Magic**. Nunca queremos estas situaciones. Estar en una final o en un partido entre dos jugadores que no tienen nada para ganar no cambia las reglas, pero debemos estar más atentos en jugadores que están jugando por algo. Es una buena idea estar atento a las mesas con los jugadores mejor posicionados en los finales de las rondas, ya que este es el momento cuando los jugadores se verán tentados a determinar un ganador en forma ilegal. Recuerda que una de tus funciones es prevenir este comportamiento, así que siéntete libre de intervenir antes de que algo ocurra: muchos jugadores no están seguros de lo que pueden y no pueden hacer, por lo que es mejor educarlos *antes* de que digan nada.

Robo

Esto incluye robar cualquier objeto de otro jugador, del organizador o el lugar del evento, o intercambiar cartas en un pool de limitado.

A algunos jugadores les agradan ciertos números o quieren llevarse un recuerdo de un partido que jugaron en el torneo, por lo que deciden llevarse el número de su mesa. Esto es robo del material del torneo y no esta permitido.

Recapitulemos!

Un buen juez de tienda intenta “prevenir” los problemas serios:

- Detecta problemas potenciales por adelantado:
 - Habla frecuentemente con los jugadores sobre el ambiente de juego en la tienda y la comunidad y pregúntales su opinión. Pueden ayudarte a detectar problemas antes de que se vuelvan... problemáticos.
 - Habla con los organizadores. Están constantemente en la tienda y ven la mayor parte de lo que sucede.
 - Oye y Observa: No te limites a mirar el juego y los jugadores, no te limites a escucharlos. Óyelos, obsérvalos. Algunas veces cosas que están mal pueden pasar desapercibidas si solo tenemos parte de nuestra atención enfocadas en ellas.
- Prevé posibles futuros problemas con educación:
 - Haz anuncios. Ten seguridad en las reglas. Por ejemplo, muchos jugadores novatos no saben que tirar un dado para definir una partida está prohibido. Recuerda esto a los jugadores en los torneos.
 - Esta en el lugar adecuado en el momento adecuado. Ejemplificamos algunas de las situaciones que pueden causar problemas frecuentemente; recuerda a los jugadores lo que pueden y no pueden hacer

antes incluso de que lo hagan. Situaciones donde los jugadores tienen más para ganar son siempre más riesgosas que otras.

- Si surge un problema, lidia con el inmediatamente:
 - Habla con la persona que está generando el problema. Si hiciste todo bien, entenderán la situación y se sentirán arrepentidos. Descalifícalos, siguiendo el [Proceso de descalificación](#) para reportar la penalización a la DCI.
 - La palabra "descalificación" es muy dura y está cargada de significado. No es necesario usarla cuando le dices a un jugador que ha quedado fuera del torneo. Puedes indicarles que tienes que removerlo del torneo porque lo que hicieron les da una ventaja desmedida, no es aceptable o no es sano para la comunidad.
 - Si necesitas retirar a alguien del lugar del evento o la situación esta escalando fuera de tu control, involucra al organizador lo antes posible. Nunca confrontes directamente a un jugador en estas circunstancias.

Reglas de torneo

En los primeros años del juego, cuando los dinosaurios caminaban por la tierra y **Black Lotus** se cambiaban por **Shivan Dragons**, cada torneo tenía una estructura a gusto del organizador. Pero mientras se organizaba el **primer Pro Tour**, Wizards of the Coast pensó una fórmula estándar que ahora está codificada en las **Magic Tournament Rules**.

En el primer capítulo de esta sección discutiremos **como se estructuran los matches**: como empiezan y como terminan, como se usan los sideboards, y como los jugadores pueden dropear de torneos. La parte segunda describe **la gran foto de los torneos**: cuantas rondas deben jugarse y como funciona la porción de eliminación simple luego. Y tras ello, describiremos brevemente como funcionan los formatos de torneo mas comunes.

Contenidos

1. Estructura de la partida
2. Estructura de torneo
3. Formatos

Estructura de la partida

Contents

- [1 Empezando una partida](#)
- [2 Jugando un juego](#)
- [3 Finalizando un juego](#)
- [4 Abandonando un torneo](#)
- [5 Uso del Sideboard](#)
- [6 Información](#)

Empezando una partida

Una partida de **Magic** comienza cuando ambos jugadores se sientan uno enfrente del otro para demostrar su habilidad con las cartas. A partir de este momento no pueden recibir consejos externos.

Cada jugador mezcla su mazo de forma tal que no puedan conocer la posición de ninguna de sus cartas. Es legal separar cartas similares rápidamente para evitar robar varias de ellas, o realizar lo que se conoce como *mana weave*.^[1] Sin embargo, luego de ordenar el mazo de esta manera, el jugador debe mezclarlo exhaustivamente, de forma tal que el orden anterior se vuelva irrelevante.

Los jugadores tiran un dado o una moneda para determinar quien elegirá jugar o robar primero. Esta elección debe tomarse antes de mirar la primera mano; si un jugador mira su mano antes de anunciar su elección, se asume que ha elegido jugar primero.

La primera mano consiste en siete cartas, y una vez robada los jugadores, en el mismo orden en que tomarán los turnos, pueden realizar **mulligans**, es decir, mezclar su mano en su biblioteca y robar una nueva mano con una carta menos.^[2] Cuando un jugador decide quedarse con su mano, si tiene menos de siete cartas en la misma, puede mirar la primera carta de su biblioteca y tiene la opción de colocarla en el fondo de ésta. Esto es completamente opcional: si un jugador olvida hacerlo, se asume que eligió dejar la carta en el tope.

Jugando un juego

Un juego de **Magic** se basa en las habilidades de los jugadores, por lo que los espectadores deben abstenerse de realizar sugerencias o dar rulings *espontáneos*. Si un espectador cree que los jugadores han cometido una infracción, no debe intervenir en forma directa, sino involucrar a un juez. Lo único que puede hacer es pedir a los jugadores que dejen de jugar mientras llama al juez, pero no el *por qué* del llamado, ya que estaría dando información de más a los jugadores. Sin embargo, nunca se *exige* que los espectadores llamen la atención sobre las infracciones; recordemos que *sí exigimos* que los jugadores lo hagan, incluso aquellas infracciones que les resulten beneficiosas, y no hacerlo sería un **problema serio**.

Los jugadores deben intentar comunicarse en forma clara, y llamar a un juez en cuanto noten una infracción o no tengan en claro el estado del juego. Los jueces están en el evento para ayudarlos a tener una experiencia

disfrutable, no para retarlos cuando se equivocan. Especialmente en torneos Regulares, nuestra interacción con los jugadores debe centrarse en su *educación*, explicando las reglas de juego e incentivando la comunicación clara y el juego limpio.

Si hay un único juez en el torneo, sus decisiones son finales. Los torneos más grandes tienen más de un juez, en cuyo caso uno de ellos será designado como **juez principal**. Si un jugador no está de acuerdo con una decisión de un juez de piso, siempre puede **apelar** dicha decisión al juez principal. Esto no debe verse como una ofensa contra el juez que tomó la decisión inicial, es sólo una herramienta con la que contamos para asegurarnos que todas las decisiones sean consistentes. Por otro lado, si notas que un jugador no está contento con tu decisión, puedes recordarle que tiene derecho a una segunda opinión y ofrecerle la apelación.

Se espera que los jugadores sean respetuosos para con sus oponentes y los jueces. Sin embargo, recuerda que existe una diferencia entre *conducta antideportiva* y *conducta no-deportiva*. Revisa la discusión sobre [comportamiento agresivo](#) para más información.

Los jugadores pueden tomar notas durante una partida,^[3] y utilizarlas para informar sus decisiones. Por ejemplo, pueden anotar la mejor carta jugada por su oponente para nombrarla con un **Infinite Obliteration** durante el segundo juego. Los jugadores también pueden traer algunas notas de su casa, por ejemplo consejos sobre su sidebar, pero solo pueden acceder a las mismas *entre juegos*.

Los jugadores suelen tener permitido el uso de teléfonos inteligentes para llevar control de sus vidas totales y revisar el texto de Oracle de las cartas, pero cuando lo hagan deben permitir a sus oponentes revisar lo que hacen, para asegurarse que no estén revisando información estratégica o leyendo el mensaje de texto del amigo parado detrás del oponente. En NIR Competitivo, el juez principal tiene la facultad de prohibir completamente el uso de dispositivos electrónicos.

Finalizando un juego

Una partida de **Magic** en un torneo consiste en una serie de juegos, que terminan cuando uno de los jugadores ha ganado dos de estos juegos. Los juegos que terminan en empate, por ejemplo porque uno de los jugadores lanza un **Earthquake** suficientemente grande para matar a ambos, no se tienen en cuenta.

Sin embargo, las partidas de la porción suiza de un torneo suelen tener un [tiempo límite](#). Cuando se acaba el tiempo, se realiza el *procedimiento de fin de ronda*: cuando termina el turno actual, se juegan cinco turnos adicionales.^[4] Si un jugador logra ganar un juego durante los turnos adicionales, la partida termina en forma inmediata; caso contrario, al final del quinto turno el juego termina en un empate, sin importar el total de vidas de los jugadores.

¡Solo Expertos! *Partidas jugadas en la porción de eliminación simple de un torneo no pueden terminar en empate. Estas partidas no suelen tener límite de tiempo, pero pueden tenerlo en algunos casos, como que el local deba cerrar en algún horario. En estos casos, es posible fijar un tiempo límite. Si el tiempo de ronda se acaba, realizamos el procedimiento habitual con las siguientes diferencias:*

- *Si al final del quinto turno extra los jugadores están empatados en cantidad de juegos ganados (1-1 o 0-0), el juego no puede terminar en empate. En cambio, el jugador con la mayor cantidad de vidas gana. Si ambos tienen la misma cantidad de vidas, en cuanto un total de vidas cambie, termina siendo ganador el jugador con la mayor cantidad de vidas.*

- Si un jugador logra ganar el juego durante los turnos adicionales, empatando la partida, los jugadores comienzan un nuevo juego, con la siguiente regla adicional: si en cualquier momento un jugador tiene más vidas que su oponente, inmediatamente gana el juego y la partida. ¡Hora de poner en el sidebar esas **Polluted Delta**!

Como las partidas tienen un límite de tiempo, es importante que los jugadores y jueces lo utilicen sabiamente. Si crees que un jugador se está **tomando demasiado tiempo** en jugar, deberías intervenir. Por otro lado, si al atender un llamado te tomas más de un minuto en resolverlo, debes dar a los jugadores un *tiempo adicional*. Esto permite que te tomes el tiempo necesario para hacer un buen trabajo sin "robar" tiempo de juego; puedes considerar mencionarle a los jugadores que les darás tiempo extra apenas te acerques a la mesa y te encuentres con una situación complicada. Recuerda mirar el reloj al atender un llamado, para saber cuánto tiempo adicional otorgar.

Cuando el tiempo se acaba, o en cualquier momento antes de que termine la ronda, los jugadores pueden ponerse de acuerdo para empatar su partida o conceder a su oponente. Esta decisión debe tomarse *ajena* a todo tipo de recompensa o incentivo, caso contrario estamos ante un **problema serio**.

Abandonando un torneo

Algunas veces la suerte no nos acompaña y decidimos que tenemos mejores cosas que hacer que seguir jugando con este mazo sellado horrible. Un jugador puede **abandonar** un torneo en cualquier momento, lo único que debe hacer es informar al juez antes de que se cree la siguiente ronda. Si el jugador que abandona decide más tarde que quiere volver a ingresar al evento, puede hacerlo, incluso si se perdió algunas rondas.

Al igual que con los empates y concesiones, inducir a un jugador a abandonar mediante un incentivo o recompensa, no está permitido.

Uso del Sidebar

En torneos de formato construido, los jugadores pueden tener hasta quince cartas en su sidebar. En torneos limitados, el sidebar de un jugador está formado por todas las cartas que posee y no forman parte de su mazo. En ambos casos, un jugador puede revisar su sidebar en cualquier momento, pero debe mantener dichas cartas separadas de las que está usando durante un juego.

En eventos de formato construido, tras intercambiar cartas entre su mazo inicial y su sidebar, ambos deben seguir siendo legales, esto significa, al menos 60 en el mazo y no más de 15 en el sidebar. Normalmente, los jugadores tienen un mazo de 60 cartas y un sidebar de 15, lo que significa que realizarán cambios carta por carta. Sin embargo, si tienen más de 60 cartas en el mazo y menos de 15 en el sidebar, tienen un poco más de margen. En todos los casos, siguen estando *obligados* a devolver el mazo a su forma original al iniciar el primer juego de cada partida.

En eventos de formato limitado, los jugadores pueden alterar su mazo como quieran, siempre y cuando el resultado sea un mazo de al menos 40 cartas. También pueden solicitar agregar cualquier cantidad de tierras básicas en su sidebar en cualquier momento. En eventos de NIR Normal, los jugadores pueden empezar cada partida con un mazo distinto; es lo que se conoce como *construcción continua*. El organizador de torneo puede elegir prohibir esta opción, para brindar a los jugadores una experiencia más cercana a la de un torneo Competitivo, pero eso debe ser anunciado en forma clara antes de que comience el torneo.

Información

En eventos de NIR Normal, toda la información que no es *privada* (o sea, el contenido de la biblioteca, mano y sidebar de un jugador, así como la identidad de las cartas boca abajo) es considerada información *libre*. Esto significa que si un jugador hace una pregunta, el oponente debe responderla en forma completa y honesta. Si un jugador no puede responder una pregunta, quizás porque no está él mismo seguro de la respuesta, se debe llamar a un juez en forma inmediata.

Además de eso, cierta información debe anunciarse en cuanto cambie y registrarse de forma física por el jugador afectado. Este tipo de información es denominada *Información de estado* y consiste en:

- Vidas totales.
- Contadores que un jugador tenga anexados (como contadores de energía o veneno).
- Efectos tales como Bendición de la Ciudad, Monarca, etc.

Ten en cuenta que los eventos de NIR Competitivo están regulados por reglas distintas, las que puedes encontrar en [el capítulo 4.1 de las Reglas de torneo de Magic](#).

1. ↑ Esto consiste en separar las tierras del resto del mazo, y ordenarlo para que quede una tierra, dos hechizos, una tierra, dos hechizos, etc.
2. ↑ Los jugadores anuncian su intención de realizar mulligans en el orden que tendrán los turnos, y si ambos deciden hacerlo, lo hacen en forma simultánea.
3. ↑ Pero *no* durante el draft de un torneo de formato limitado.
4. ↑ Esto significa que uno de los jugadores va a contar con 3 turnos adicionales y el otro con 2. Efectos como **Time Walk** *se cuentan* dentro de esta estructura, lo que implica que los podemos usar para "robar" un turno de nuestro oponente.

Estructura del torneo

Los eventos pueden ser divididos en dos categorías: casuales y sancionados.

Los eventos casuales pueden correrse de la forma que su organizador prefiera: puede usar formatos oficiales, no oficiales, o incluso crear sus propios formatos. Los eventos casuales sólo otorgan un Punto Planeswalker de participación, por lo que no es necesario registrar más que los participantes en Wizards Event Reporter. Obviamente, puedes usarlo como ayuda para generar los emparejamientos y las posiciones.

Los eventos sancionados otorgan cierta cantidad de Puntos Planeswalker de participación, y una cantidad adicional por las partidas ganadas y empatadas. Este número aumenta en eventos competitivos. Puedes encontrar el detalle en [la web de Wizards](#).

Las reglas que veremos a continuación solo aplican a eventos sancionados. Algunas de ellas son *recomendaciones*; esto significa que se sugiere que se respeten en torneos de NIR Regular, pero es necesario respetarlos en torneos de NIR Competitivo.

Requisitos mínimos

Un evento individual (que no sea con equipos) debe contar al menos con 8 jugadores y tener 3 rondas para poder ser sancionado por la DCI. Un evento por equipos debe tener al menos 4 equipos y al menos 2 rondas para ser sancionado. Eventos que no alcanzan esta cantidad de jugadores pueden correrse, pero no deben ser sancionados y no otorgan Puntos Planeswalkers a sus participantes (o se puede cancelar el evento y realizar un evento casual en su lugar).

Los oficiales del torneo (es decir, el organizador y los jueces) pueden jugar en cualquier evento de NIR Regular en el que estén participando, incluidos los FNM y los Prerelease. No pueden jugar en eventos con NIR Competitivo, como algunos GPT y los PPTQ.

Se debe anunciar la cantidad de rondas del torneo antes de que comience la primera ronda. Una vez anunciada, la cantidad de rondas queda definida, incluso si se agregan o abandonan jugadores luego del anuncio.

La MTR recomienda la siguiente cantidad de rondas basada en la cantidad de jugadores o equipos. Puedes desviarte de estas recomendaciones en torneos de NIR Regular, pero es necesario seguirlas al pie de la letra en torneos de NIR Competitivo:

Cantidad de jugadores	Cantidad de rondas	Eliminatoria
8	(eliminación simple)	Top 8
9-16 (Limitado)	4	Top 8
9-16 (Construido)	5	Top 4
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8

Torneos que sólo cuenten con 8 jugadores deben realizarse por eliminación simple y no tienen Top. Más allá de eso, la sección eliminatoria siempre es opcional en torneos de NIR Regular; siempre puedes terminar el evento

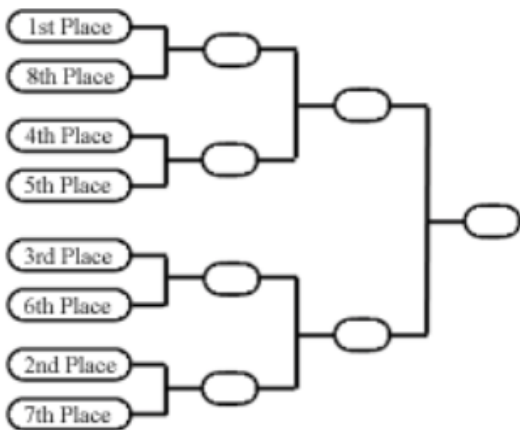
y distribuir los premios al final de la porción suiza.

Los torneos con 9 a 16 jugadores tienen un número de rondas recomendadas que varía según sea un torneo de formato limitado o construido: cuatro rondas y Top 8 para limitado, y cinco rondas y Top 4 para construido. Esto permite que el Top de un evento de formato limitado se juegue realizando un draft, en vez de tener que utilizar siempre el mismo mazo que en la porción suiza. Es *legal* realizar el Top 8 con el mismo mazo en eventos de NIR Regular, pero en eventos de NIR Competitivo es requisito que se realice el draft.

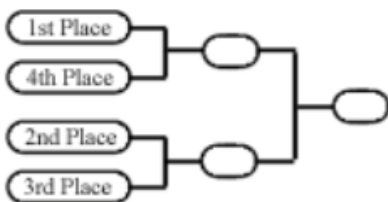
Emparejamientos

Normalmente, los torneos usan el [algoritmo de emparejamientos suizo](#) con algunas modificaciones para determinar los emparejamientos. Los jugadores que tienen la misma cantidad de puntos son emparejados aleatoriamente, excepto en la última ronda cuando se tienen en cuenta los desempates.

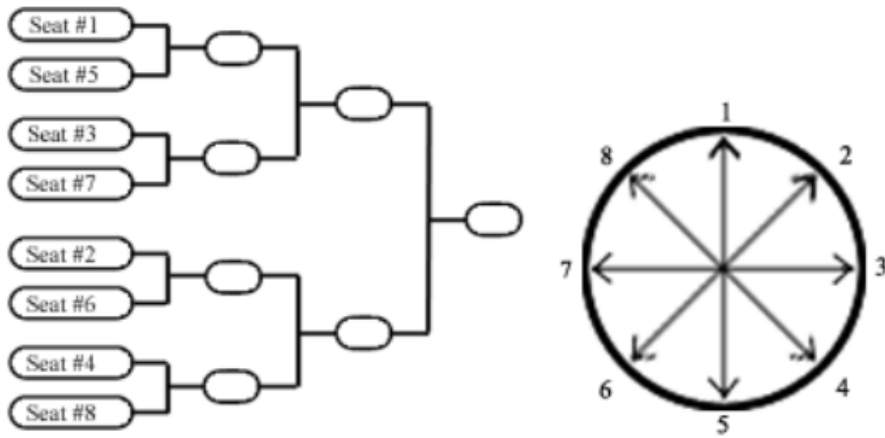
Al terminar la porción suiza, algunos torneos continúan con una porción eliminatoria. En la eliminatoria de torneos de formato construidos o cerrado sin draft para el Top 8, los jugadores deben ser emparejados de acuerdo a su posición final. Una eliminatoria de 8 jugadores debe ser emparejada de esta manera:



Una eliminatoria de 4 jugadores debe ser emparejada de esta manera:



Los torneos que realizan un draft en la eliminatoria, los 8 jugadores deben ser distribuidos *aleatoriamente* alrededor de la mesa para realizar el draft. Luego, cada jugador se enfrentará al jugador que tiene enfrente (o a 4 asientos de distancia, por si no usamos una mesa redonda). Los draft de 8 jugadores también deben distribuirse y jugarse de esta manera.



Límites de tiempo

El límite de tiempo mínimo requerido para todas las partidas es de 40 minutos. No debemos bajar de este número bajo ninguna circunstancia. Los tiempos recomendados son:

- Porción suiza: 50 minutos
- Cuartos de final y semifinal de eliminatoria: 90 minutos
- Final de eliminatoria: sin tiempo límite

Los eventos de formato limitado tienen tiempos límites adicionales para registrar y construir el mazo:

- Mazo cerrado:
 - 20 minutos para registrar el mazo
 - 30 minutos para construir el mazo
- Booster Draft:
 - 25 minutos para registrar y construir el mazo

Los jugadores deben esperar el inicio de tiempo de ronda para comenzar sus partidas. Pueden, sin embargo, mezclar, presentar sus mazos y tomar decisiones de mulligans antes de ese momento.

Formatos

Los **Formatos** definen cuáles cartas puedes usar en tu mazo en cada evento específico. Hay dos grandes familias de formatos: Construido y Limitado. En torneos de formato Construido, tu creas tu propio mazo desde tu casa, hecho con cartas de tu colección; En torneos de formato Limitado, sólo puedes usar cartas de productos sellados provistos al comienzo del evento.

Contents

- 1 Construido
 - 1.1 Standard
 - 1.2 Modern
 - 1.3 Legacy y Vintage
 - 1.4 Pauper
 - 1.5 Commander
 - 1.5.1 Duel Commander
- 2 Limitado
 - 2.1 Mazo sellado
 - 2.2 Booster draft

Construido

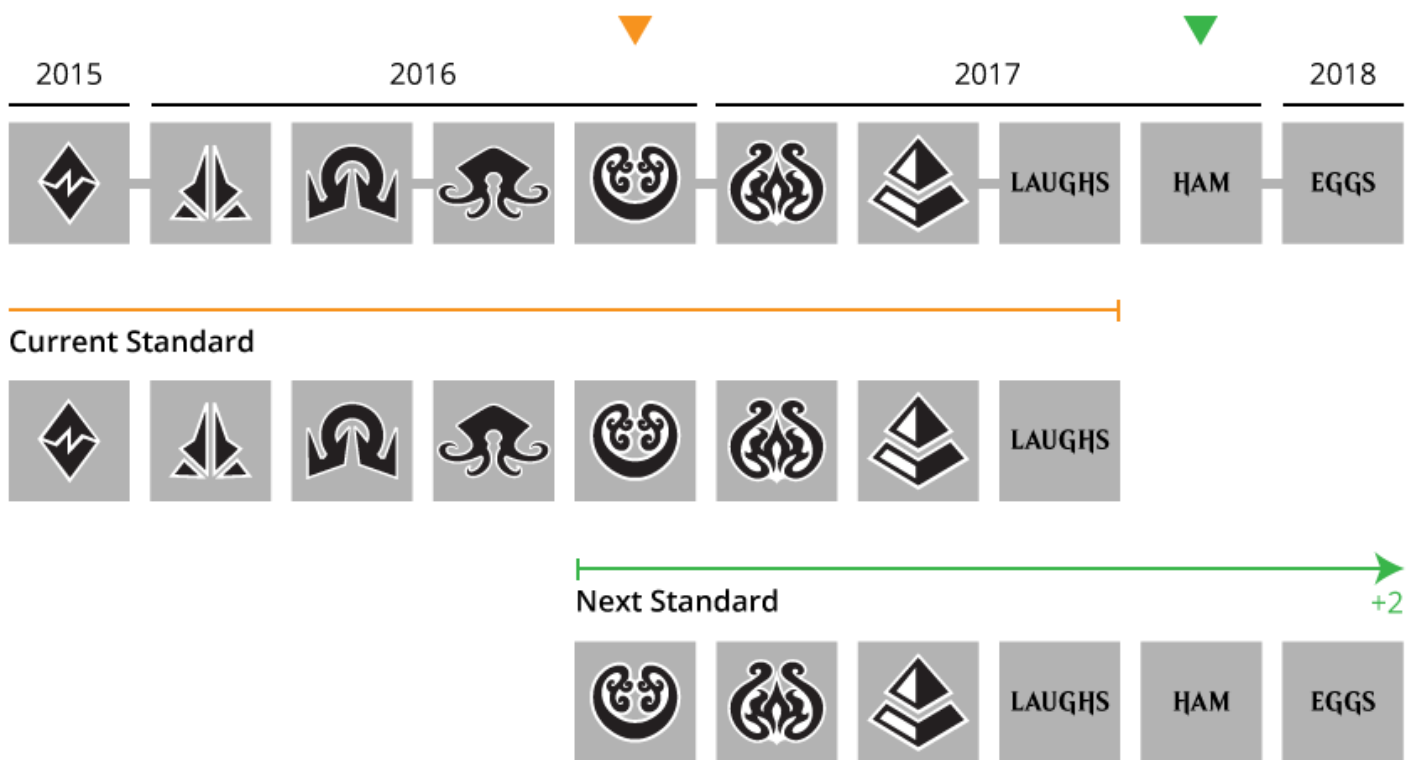
En formatos contruidos, los jugadores traen mazos contruidos con cartas que poseen desde antes que empiece el torneo. Algunas reglas son comunes a todos los formatos de Construido:

- Cada mazo debe contener al menos 60 cartas. No hay tamaño máximo de mazo; el único requerimiento es que los jugadores puedan mezclar su propio mazo sin necesitar ayuda.
- Un mazo no puede tener más de 4 copias de una misma carta, excepto por tierras básicas.
- Los jugadores pueden tener un Sideboard conteniendo hasta 15 cartas. Luego del primer juego de cada partida, pueden reemplazar cartas en su mazo con las del sideboard, siempre y cuando el mazo tenga al menos 60 cartas y el sideboard no más de 15.

La diferencia entre los formatos contruidos radica en las expansiones permitidas de las cuales los jugadores pueden incluir cartas. Algunos formatos también tienen una lista de cartas que están **prohibidas**. Puedes encontrar una lista actualizada de las cartas prohibidas en cada formato Construido [en la página web de Wizards of the Coast](#).

Standard

Standard es el formato más popular de Construido, y permite cartas de las últimas 5 a 8 expansiones. Rota una vez al año, con el lanzamiento del segundo Set grande del año (o set de Otoño en el Hemisferio Norte). Así es como se ve la rotación:



Actualmente, estos son los sets legales en Standard:

- Kaladesh
- La Revuelta del Éter
- Amonkhet
- La Hora de la Devastación
- Ixalan
- Rivaldes de Ixalan
- Dominaria

Kaladesh será legal por dos años y rotará fuera de Standard en la segunda mitad de 2018. Cuando *Ixalan* fue lanzada, *La Batalla por Zendikar* y *Sombras sobre Innistrad* rotaron y quedaron fuera de Standard. En 2018 *Dominaria* se unirá a Standard en abril, y *Core 2019* en Julio.

Modern

Modern es un formato sin rotación que permite cartas de *8va Edición* en adelante. Puedes notar que *8va Edición* es el set que mutó del diseño clásico al moderno, pero no asumas que todas las cartas con el diseño moderno son legales en Modern. Cartas impresas en sets especiales como Commander, From The Vault, Planechase, Archenemy, Duel Deck and Conspiracy están impresas con el diseño moderno, pero *no* son legales en Modern, a menos que, claro está, sean una re-impresión de una carta legal.

Ejemplo. *Viscera Seer* y *True-Name Nemesis* fueron impresas en Commander 2013. Sin embargo, puedes jugar *Viscera Seer* en Modern, ya que también fue impresa en Magic 2011, pero no puedes usar *True-Name Nemesis*, ya que sólo fue impresa en Commander 2013.

También ten en cuenta que si una carta fue impresa en un set legal, todas sus impresiones son legales, incluyendo algunas más viejas que tengan el diseño clásico. Cartas promocionales también son legales sólo si la misma carta fue impresa en un set legal.

Ejemplo. *Jugar un **Lightning Bolt** de Limited Edition Beta en Modern es perfectamente legal (y bastante cool, ya que estamos), ya que Lightning Bolt fue re-impresa en Magic 2010.*

Considera que Modern tiene una lista de cartas prohibidas extensa. La lista de cartas prohibidas es actualizada cuatro veces al año, el día después de cada pre-lanzamiento de un nuevo set.

Legacy y Vintage

Legacy y Vintage son conocidos como *formatos Eternos*, ya que permiten cartas de todos los sets con bordes negros y blancos, incluyendo sets de principiantes como *Portal*. Siendo el pozo de cartas el mismo, la diferencia entre ambos formatos consiste en la diferente lista de cartas prohibidas. Legacy tiene una lista extensa de cartas prohibidas por motivos de poder sobre-dimensionado, mientras que las únicas cartas directamente prohibidas en Vintage son las cartas que involucran:

- apuesta
- destreza
- sub-juegos
- conspiraciones

Además de esto, Vintage tiene una lista de **cartas restringidas**. Los jugadores sólo pueden tener una copia de cada carta restringida en su mazo y sideboard.

Pauper

Pauper es un formato construido específico de Magic Online, donde los jugadores deben armar sus mazos sólo utilizando cartas que fueron impresas al menos una vez como comunes. Su popularidad también está creciendo en torneos en la vida real; ten en cuenta que los eventos de Pauper pueden ser sancionados pero deben ser reportados como eventos Casuales - cuando seas juez en uno, vigila que el organizador lo sancione como es debido.

Commander

Originalmente conocido como EDH (Elder Dragon Highlander), Commander es un formato casual multijugador. Nació dentro de la comunidad de jueces, pero ahora se expandió más allá de ella, al punto tal que Wizards of the Coast lanza mazos pre-construidos.^[1]

Commander es un *formato Highlander*, lo que significa que los mazos pueden tener una sola copia de cada carta, excepto por tierras básicas.^[2] Los jugadores empiezan con 40 vidas en vez de 20, debido a que este formato se trata más sobre juegos largos y jugadas ridículamente enormes.

Los mazos deben contener exactamente 100 cartas, una de las cuales tiene que ser una criatura legendaria, la cual es designada como Comandante del jugador. Todas las otras cartas del mazo no pueden tener una **identidad de color** que incluya colores no pertenecientes a la identidad de color del Comandante. La

identidad de color de una carta incluye los colores de todos los símbolos de maná que aparecen en su coste de maná y su caja de texto, además del color de cualquier [indicador de color](#) que la carta pueda tener.

Ejemplo. La identidad de color de **Zur the Enchanter** es blanca, azul y negra, ya que estos colores aparecen en su coste de maná. **Alesha, Who Smiles at Death** es blanca, negra y roja, ya que su coste de maná incluye un símbolo de maná rojo y su caja de texto usa un símbolo rojo/negro. La identidad de color de **Archangel Avacyn** es blanca y roja, ya que hay símbolos de maná blancos en su coste de maná y un indicador de color rojo en su cara trasera.

Damnation es una carta negra: puede ser usada en tu mazo si tu Comandante es Zur o Alesha, pero no con Avacyn. La identidad de color de **Unmake** es blanco y negro, así que es también inaccesible para Avacyn. La identidad de **Sunforger** es blanca y roja, por lo que puede ser usada en un mazo de Alesha o Avacyn, pero no con Zur.

Los Comandantes también tienen reglas especiales para ellos:

- Empiezan el juego en la [zona de comando](#), y pueden ser lanzados desde ahí. Hacerlo cuesta 2 más por cada vez que ya hayan sido lanzados anteriormente durante el juego.
- Si fuesen a ser puestos en un cementerio, biblioteca o mano, su propietario puede elegir, en vez de eso, ponerlos en la zona de comando.
- Si un jugador recibe 21 puntos de daño de combate de un mismo Comandante, pierde el juego.

Las reglas completas y la lista de cartas prohibidas del formato Commander pueden ser encontradas en [on the official website](#).

Duel Commander

Existe una variante a este formato, a modo de adaptación al juego competitivo uno-contra-uno. Este formato también es conocido como **Commander Francés**, ya que fue diseñado y popularizado en Francia. Utiliza una lista de cartas prohibidas totalmente diferente a la de Commander multijugador y los jugadores comienzan con 20 vidas en vez de 40^[3]. Las reglas completas y la lista de cartas prohibidas para el formato Duel Commander pueden encontrarse [en el sitio oficial](#).

Limitado

En eventos de Limitado, los jugadores reciben una cantidad de producto sellado y deben utilizar cartas exclusivamente de esos productos para construir sus mazos para el evento. Tienen acceso ilimitado a tierras básicas, excepto por **Wastes**.

Hay dos maneras principales para jugar Limitado: mazo sellado y draft; ambas comparten las siguientes reglas de construcción:

- Cada mazo debe contener al menos 40 cartas. No hay un máximo de cartas.
- Un mazo puede contener cualquier cantidad de copias de una misma carta.
- Todas las cartas en el pozo limitado que no están incluidas en el mazo forman el sideboard. Además, los jugadores pueden incluir en su sideboard cualquier cantidad de tierras básicas, incluso durante el evento.

En eventos de NIR Competitivo, los jugadores deben registrar sus mazos y restituirlos al comienzo de cada partida, exactamente como lo harían en un torneo Construido. En NIR Regular, los jugadores pueden cambiar sus mazos durante el evento.

Mazo sellado

En un torneo de mazo sellado, cada jugador recibe seis sobres de cartas y debe construir su mazo con los contenidos de cada sobre. Es así de simple!

Para eventos Regulares, el organizador es libre de proveer cualquier variación de sobres, siempre y cuando cada jugador reciba la misma combinación. Los eventos premier tienen requisitos específicos: los pre-lanzamientos son llevados a cabo utilizando packs especiales provistos por Wizards, y los Preliminary PTQs utilizan seis sobres perteneciente al set grande o cuatro del set pequeño más dos del set grande.

Booster draft

En un torneo de booster draft, cada jugador recibe tres sobres de cartas y luego se sienta alrededor de una mesa. Estas mesas ¿son llamadas **módulos**, y de ser posible deben ser formados por ocho jugadores. Si el número de participantes no es un múltiplo de ocho, puedes tener diferentes números, pero nunca menos de seis o más de once.

Cada jugador abre un sobre, elige una carta de allí, pasa el resto de las cartas al jugador sentado a su izquierda y toma las cartas del jugador sentado a su derecha. Este proceso se repite hasta que las cartas del primer sobre se acaban. Entonces los jugadores abren el segundo sobre y lo draftean de la misma manera, excepto que ahora las cartas restantes se pasan al jugador de la derecha. Luego repiten el proceso con el tercer sobre, pasándolo a la izquierda nuevamente. Las cartas que cada jugador haya elegido serán su pozo limitado para este evento.

Normalmente, los jugadores deberían ser emparejados sólo con jugadores del mismo módulo. Sin embargo, si quieres correr un torneo de booster draft mayor a tres rondas, es recomendable realizar emparejamientos entre módulos a partir de la ronda 4.^[4]

1. ↑ Estos mazos contienen cartas nuevas. Como leíste más arriba, estas cartas son legales en Vintage, Legacy y Pauper, pero no en Modern ni Standard.
2. ↑ Este término viene obviamente de la película Highlander, ya que *sólo puede haber uno* de cada carta. Wizards no utiliza este término, para evitar potenciales problemas de derechos de autor.
3. ↑ Este es un cambio reciente: hasta 2016, los jugadores comenzaban con 30 vidas. Parte de la comunidad de Duel Commander ha decidido rechazar este cambio, creando un nuevo formato llamado *Leviathan*. En la actualidad, Leviathan funciona igual que Duel Commander, salvo por el hecho de iniciar con 30 vidas.
4. ↑ Para hacer esto usando el Wizards Event Reporter, debes realizar una nueva asignación de módulo al final de la ronda tres, la cual agrupará automáticamente a los jugadores según sus posiciones actuales, y luego emparejará la cuarta ronda. No hay manera alguna de cambiar el algoritmo de emparejamiento a Suizo una vez que el torneo ha comenzado.

Gigante de dos cabezas

Gigante de Dos Cabezas (o 2HG por sus siglas en inglés) es un formato multijugador que es jugado, a menudo, en eventos con Nivel de Imposición de Reglas (NIR) Regulares, como por ejemplo un Prerelease.

En 2HG, las partidas son jugadas entre dos equipos de dos jugadores cada uno. Existen algunas diferencias con respecto a otros formatos de Magic:

- los equipos tienen vidas compartidas, y cada uno comienza la partida con 30 vidas;
- los jugadores de cada equipo comparten sus turnos (comparten cada fase y cada paso);
- el primer mulligan es gratis (esto quiere decir que, en el primer mulligan que toma cada jugador, roba una nueva mano con la misma cantidad de cartas que tenía anteriormente);
- un equipo pierde el juego si tiene 15 o más contadores de veneno;
- los jugadores de un equipo pueden consultarse mientras toman sus decisiones y mirar la mano de su compañero;
- dentro de cada equipo, el jugador sentado a la derecha, teniendo en cuenta la perspectiva del equipo, es el jugador primario. Si los jugadores de un equipo no pueden ponerse de acuerdo respecto a una elección, el jugador primario realiza esa elección;
- las partidas son al mejor de uno, no existe la posibilidad de usar sideboard para eventos contruidos, y, si el juego resultara empatado en limitado, los jugadores pueden usar sideboard utilizando el material entregado para el armado de los mazos.

Como estamos hablando de equipos, no de jugadores individuales, existen equipos activos (no jugadores activos), todo un equipo va a obtener prioridad, habrá un equipo atacante, equipo defensor y así.

Comenzando el juego

Cada equipo se sienta junto, en un lado de la mesa. Usando un dado, o cualquier otro método aleatorio, decidirán quién comienza el juego. Después de mezclar los mazos y presentarlos, los jugadores roban su mano inicial y toman las decisiones sobre si hacer o no mulligan. Una vez que todos los jugadores decidieron quedarse con sus manos, el juego comienza. El equipo que juega primero saltea su paso de robar por el primer turno.

Como mencionamos anteriormente, los jugadores de cada equipo comparten su turno. Esto significa que existe una sola fase de robar por equipo, una sola fase principal precombate, una sola fase de combate y así en adelante. Los jugadores de un equipo también comparten las vidas y los contadores de veneno. Otros recursos, como tierras, cartas en mano, criaturas, etc. no son compartidos.

Ejemplo. *Te encuentras jugando un juego 2HG y tienes un **Cartouche of Ambition** en tu mano. Cuando lo lanzas solo puedes elegir encantar una criatura que controles, según el texto del aura. Las criaturas que controla tu compañero no son objetivos legales para esta aura (los recursos, incluidas las tierras, criaturas, etc, no son compartidos entre los jugadores de un equipo).*

Ejemplo. En un juego de 2HG controlas un **Zulaport Cuttbroat**. Tu oponente lo destruye con un **Fatal Push**. Cuando la habilidad disparada resuelve, ganarás una vida, y cada oponente perderá 1 vida. Como te encuentras jugando un juego de 2HG, esto significará que tu equipo ganará 1 vida y el equipo oponente perderá 2 vidas, una por cada jugador del equipo. Esto ocurre por que el texto de la habilidad de la carta dice "cada oponente".

En casos donde hay una habilidad que dice "Cuando lances esta carta, el oponente objetivo pierde 3 vidas y tu ganas 3 vidas" solo un jugador perderá vidas (deberás elegir un objetivo mientras pones la habilidad en la pila), entonces tu equipo ganará 3 vidas y el equipo contrario perderá 3 vidas.

Combate

La fase de combate es bastante similar a la que se lleva a cabo cuando juegan dos jugadores. Por supuesto existen algunas diferencias.

Para comenzar, tendremos un equipo atacante y un equipo defensor. Si algo se refiere a "jugador defensor", se refiere a un jugador específico del equipo que defiende, no a los dos jugadores del equipo defensor.

En el paso de declarar atacantes, el equipo activo declara atacantes. Si un efecto de un objeto controlado por un jugador del equipo defensor prohíbe que una criatura lo/a ataque, esa criatura no puede atacar a ese/a jugador/a. En este momento, por cada criatura que ataque, el equipo atacante anuncia qué jugador defensor o planeswalker controlado por un jugador defensor está siendo atacado por esa criatura.

En el paso de declarar bloqueadoras, el equipo que defiende declara bloqueadoras. Las criaturas controladas por el equipo defensor pueden bloquear a cualquier criatura atacante.

Ejemplo. Cuando **Ulamog, the Ceaseless Hunger** es declarado como atacante, el equipo activo elegirá a qué jugador **Ulamog** está atacando. La habilidad disparada de **Ulamog** disparará y esperará su momento para ir a la pila. Una vez que resuelva, el jugador que está siendo atacado por **Ulamog** deberá exiliar 20 cartas de su biblioteca.

Ejemplo. El jugador A del equipo defensor controla una **Ghostly Prison**. Si los jugadores atacantes deciden atacar con sus criaturas al jugador B no deberán pagar el "costo" impuesto por la **Ghostly Prison**. Contrariamente, por cada criatura que quiera atacar al jugador A, el controlador de esa criatura deberá pagar 2.

Torneos

La modalidad de Gigante de dos Cabezas puede ser jugada tanto en formato construido como en limitado.

Las partidas de Gigante de Dos Cabezas consisten de un único juego. Las partidas que resultaran empatadas no cuentan. Mientras el tiempo de ronda lo permita, el juego continua hasta que un equipo ha ganado un juego.

En torneos construidos de 2HG, las reglas unificadas de construido aplican a los mazos de los equipos.

Exceptuando tierras básicas y cartas que en su texto indiquen lo contrario, solo pueden utilizar hasta 4 copias de una misma carta, teniendo en cuenta su nombre en inglés, y pueden ser compartidas entre los dos mazos.

En torneos limitados de 2HG, las reglas de torneo recomiendan 8 boosters por equipo en sellado y 6 boosters para el draft. Para eventos de Prerelease, cada jugador recibirá un pack de Prerelease, con 6 boosters cada uno. Esto significa que cada equipo tendrá 12 boosters para construir su mazo. En eventos de NIR Regular, como por ejemplo los Prereleases, si no se usan listas para registro de mazos, los jugadores pueden libremente cambiar la composición de sus mazos entre partidas, intercambiando las cartas de su mazo principal con las de su sidebar, sin necesidad de volver a su composición original antes de la próxima partida. Los límites de tiempo recomendados son: para sellado 20 minutos para el registro de mazo y 60 minutos para la construcción, y en draft 40 minutos para construir y registrar el mazo.

Un mínimo de 4 equipos (8 jugadores) deben participar en el torneo para que el mismo sea sancionado.