

Reglas Completas de *Magic: The Gathering*.

Estas reglas son válidas desde el viernes, 25 de enero de 2019.

Introducción

Este documento es la autoridad final para el juego competitivo de *Magic: The Gathering*®. Consiste en una serie de reglas numeradas seguidas de un glosario. Muchas de las reglas numeradas están divididas en subreglas, y cada regla y subregla del juego tiene su propio número. (Nótese que las subreglas se saltan las letras “l” y “o” para evitar posibles confusiones con los números “1” y “0”; por ejemplo la subregla 704.5k es seguida de la 704.5m, luego 704.5n, luego 704.5p.)

Puede que se hayan hecho cambios a este documento desde su publicación. Puedes descargar la versión más reciente del sitio web de reglas de *Magic* en [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules). Si tienes preguntas, te podemos dar las respuestas en [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com).

Contenido

1. Conceptos de juego
 100. General
 101. Las reglas de oro de *Magic*
 102. Jugadores
 103. Comenzando el juego
 104. Finalizando el juego
 105. Colores
 106. Maná
 107. Números y símbolos
 108. Cartas
 109. Objetos
 110. Permanentes
 111. Hechizos
 112. Habilidades
 113. Emblemas
 114. Objetivos
 115. Acciones especiales
 116. Cuándo jugar y prioridad
 117. Costes
 118. Vida
 119. Daño
 120. Robar una carta
 121. Contadores
2. Partes de una carta
 200. General
 201. Nombre
 202. Coste y color de maná
 203. Ilustración
 204. Indicador de color
 205. Línea de tipo
 206. Símbolo de la expansión
 207. Recuadro de texto
 208. Fuerza/Resistencia
 209. Lealtad
 210. Modificador de mano
 211. Modificador de vida
 212. Información bajo el recuadro de texto
3. Tipos de carta
 300. General
 301. Artefactos
 302. Criaturas
 303. Encantamientos
 304. Instantáneos
 305. Tierras
 306. Planeswalkers
 307. Conjuros
 308. Tribales
 309. Planos
 310. Fenómenos
 311. Vanguard
 312. Planes
 313. Conspiraciones

4. Zonas

- 400. General
- 401. Biblioteca
- 402. Mano
- 403. Campo de batalla
- 404. Cementerio
- 405. Pila
- 406. Exilio
- 407. Ante (apuesta)
- 408. Mando

5. Estructura del turno

- 500. General
- 501. Fase inicial
- 502. Paso de enderezar
- 503. Paso de mantenimiento
- 504. Paso de robar
- 505. Fase principal
- 506. Fase de combate
- 507. Paso de inicio del combate
- 508. Paso de declarar atacantes
- 509. Paso de declarar bloqueadoras
- 510. Paso de daño de combate
- 511. Paso de final del combate
- 512. Fase de finalización
- 513. Paso final
- 514. Paso de limpieza

6. Hechizos, habilidades y efectos

- 600. General
- 601. Lanzar hechizos
- 602. Activar habilidades activadas
- 603. Manejando habilidades disparadas
- 604. Manejando habilidades estáticas
- 605. Habilidades de maná
- 606. Habilidades de lealtad
- 607. Habilidades vinculadas
- 608. Resolución de hechizos y habilidades
- 609. Efectos
- 610. Efectos que no se repiten
- 611. Efectos continuos
- 612. Efectos de cambio de texto
- 613. Interacción de efectos continuos
- 614. Efectos de reemplazo
- 615. Efectos de prevención
- 616. Interacción de los efectos de reemplazo y/o prevención

7. Reglas adicionales

- 700. General
- 701. Acciones de palabra clave
- 702. Habilidades de palabra clave
- 703. Acciones basadas en turno
- 704. Acciones basadas en estado
- 705. Lanzar una moneda
- 706. Copiando objetos

- 707. Hechizos y permanentes boca abajo
- 708. Cartas partidas
- 709. Cartas invertidas
- 710. Cartas que suben de nivel
- 711. Cartas de dos caras
- 712. Cartas combinables
- 713. Cartas de listado
- 714. Carta de saga
- 715. Controlar a otro jugador
- 716. Finalizando el turno
- 717. El Monarca
- 718. Reiniciar el juego
- 719. Subjuegos
- 720. Tomar atajos
- 721. Manejando acciones ilegales

8. Reglas para varios jugadores

- 800. General
- 801. Alternativa de rango de influencia limitado
- 802. Alternativa de atacar a varios jugadores
- 803. Alternativas de atacar a la izquierda o a la derecha
- 804. Alternativa de desplegar criaturas
- 805. Alternativa de turnos compartidos en equipo
- 806. Variante Todos contra todos
- 807. Variante Grand Melee
- 808. Variante Equipo vs. Equipo
- 809. Variante Emperador
- 810. Variante Gigante de dos cabezas
- 811. Variante Equipos alternativos

9. Variantes casuales

- 900. General
- 901. Planechase
- 902. Vanguard
- 903. Commander
- 904. Archenemy
- 905. Draft de Conspiracy

Glosario

Créditos

1. Conceptos de juego

100. General

- 100.1. Estas reglas de *Magic* se aplican a cualquier juego de *Magic* con dos o más jugadores, incluyendo juegos de dos jugadores y juegos de varios jugadores.
- 100.1a Un juego de dos jugadores es un juego que comienza con sólo dos jugadores.
- 100.1b Un juego de varios jugadores es aquel que comienza con más de dos jugadores. Ver la sección 8, “Reglas para varios jugadores”.
- 100.2. Para jugar, cada jugador necesita tener su propio mazo de cartas tradicionales de *Magic*, objetos pequeños para representar fichas y contadores y un método claro para contar los totales de vida.
- 100.2a Al jugar *Construido* (forma de jugar donde cada jugador arma su propio mazo con anticipación), el mazo debe tener por lo menos sesenta cartas. Un mazo Construido puede tener cualquier número de tierras básicas y no más de cuatro cartas con el mismo nombre en inglés que no sean tierras básicas.
- 100.2b Al jugar *Limitado* (forma de jugar donde cada jugador recibe la misma cantidad determinada de productos de *Magic* cerrados como sobres y arma su propio mazo usando sólo este producto y cartas de tierra básica), el mazo debe tener por lo menos cuarenta cartas. Un mazo Limitado puede contener todas las copias de una misma carta como tenga el producto.
- 100.3. Algunas variantes casuales necesitan ítems adicionales, como cartas especialmente diseñadas, cartas de *Magic* no tradicionales y dados. Ver la sección 9, “Variantes casuales”.
- 100.4. Los jugadores también pueden tener un *sideboard*, que es un conjunto de cartas adicionales que los jugadores pueden usar para modificar el mazo entre juegos de una partida.
- 100.4a Al jugar Construido, un sideboard puede contener hasta quince cartas. El límite de cuatro cartas (Ver la regla 100.2a) se aplica al total de cartas de mazo y sideboard combinados.
- 100.4b Al jugar Limitado en formatos individuales, todas las cartas en el conjunto de cartas de un jugador no incluidas en su mazo conforman el sideboard del jugador.
- 100.4c Al jugar Limitado en la variante de varios jugadores Gigante de dos cabezas, todas las cartas en el conjunto de cartas de un equipo que no están en ninguno de los mazos de los jugadores conforman el sideboard del equipo.
- 100.4d Al jugar Limitado en otras variantes con equipos de varios jugadores, todas las cartas en el conjunto de cartas de un equipo que no están en ninguno de los mazos de los jugadores son asignadas al sideboard de alguno de esos jugadores. Cada jugador tiene su propio sideboard; los jugadores no pueden transferirse cartas.
- 100.5. Los mazos no tienen un límite máximo de cartas.
- 100.6. La mayoría de los torneos de *Magic* (actividades de juego organizado donde los jugadores compiten contra otros para ganar premios) tienen reglas adicionales contempladas en las Reglas de torneos de *Magic: The Gathering* (disponibles en [WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents](https://www.wizards.com/en/resources/rules-documents)). Estas reglas pueden limitar el uso de algunas cartas e incluso prohibir todas las cartas de colecciones antiguas.

100.6a Normalmente, los torneos están compuestos por una serie de *partidas*. Una partida de dos jugadores normalmente incluye jugar hasta que un jugador ganó dos juegos. Las partidas de varios jugadores normalmente tienen un único juego.

100.6b Los jugadores pueden usar el Localizador de eventos y tiendas de **Magic** en Wizards.com/Locator para buscar torneos en su área.

100.7. Algunas cartas promocionales y cartas de las colecciones *Unglued*, *Unhinged*, y *Unstable* fueron impresas con borde plateado. Estas cartas están pensadas para juego casual y tienen texto y propiedades que no están mencionadas en estas reglas.

101. Las reglas de oro de *Magic*

101.1. Siempre que el texto de una carta contradiga directamente estas reglas, la carta tiene prioridad. La carta está por encima de la regla que se aplica a esa situación específica. La única excepción es que un jugador puede *conceder* un juego en cualquier momento (ver la regla 104.3a).

101.2. Cuando una regla o efecto permite o indica que algo suceda, y otro efecto dice que no puede pasar, el efecto de “no puede” tiene precedencia.

Ejemplo: Si un efecto dice “Puedes jugar una tierra adicional este turno” y otro dice “No puedes jugar tierras este turno”, el efecto que impide que juegues tierras tiene precedencia.

101.2a Agregar habilidades a objetos o quitar habilidades de objetos no entran bajo esta regla. (Ver la regla 112.10.)

101.3. Si cualquier parte de una instrucción es imposible de realizar, se ignora esa parte. (En muchos casos la carta especificará las consecuencias de esto; si no lo hace, no hay efecto).

101.4. Si varios jugadores fueran a tomar una acción y/o hacer una elección al mismo tiempo, el *jugador activo* (cuyo turno se está jugando) toma todas las decisiones requeridas, luego el jugador siguiente en orden de turno (generalmente el jugador sentado a la izquierda del jugador activo) toma todas las decisiones requeridas, seguido del resto de los jugadores no activos en orden de turno. Luego las acciones suceden simultáneamente. Esta regla es normalmente llamada “el orden del Jugador Activo, Jugador No Activo (JAJNA o Active Player, Non Active Player - APNAP en inglés)”.

Ejemplo: Una carta dice “Cada jugador sacrifica una criatura”. Primero, el jugador activo elige una criatura que controle. Luego, cada uno de los jugadores no activos, en orden de turno, elige una criatura que controle. Luego, todas las criaturas elegidas de esta manera son sacrificadas simultáneamente.

101.4a Si un efecto hace que cada jugador elija una carta en una zona oculta, como puede ser su mano o biblioteca, esas cartas pueden permanecer boca abajo mientras son elegidas. Sin embargo, cada jugador debe indicar claramente qué carta boca abajo está eligiendo.

101.4b Un jugador conoce las elecciones hechas por los jugadores anteriores cuando hace su elección, excepto lo especificado en 101.4a.

101.4c Si un jugador fuera a tomar más de una elección en el mismo momento, el jugador toma todas las decisiones en el orden especificado. Si no hay un orden especificado, el jugador elige el orden.

101.4d Si alguna decisión de un jugador no activo hace que el jugador activo, u otro jugador no activo que lo preceda en el orden de turno, tenga que tomar una decisión, el orden JAJNA se reinicia para todas las decisiones pendientes.

102. Jugadores

- 102.1. Un *jugador* es una de las personas en el juego. El *jugador activo* es aquel cuyo turno se está jugando. Los otros jugadores son los *jugadores no activos*.
- 102.2. En los juegos de dos jugadores, el *oponente* de un jugador es el otro jugador.
- 102.3. En un juego de varios jugadores en equipos, los *compañeros de equipo* de un jugador son los otros jugadores en su equipo, y sus oponentes son todos los jugadores que no están en su equipo.
- 102.4. Un hechizo o habilidad puede usar el término “tu equipo” como un atajo de “tú y/o tus compañeros de equipo.” En un juego que no es de varios jugadores en equipos, “tu equipo” es lo mismo que “tú.”

103. Comenzando el juego

- 103.1. Al inicio de un juego, cada jugador baraja su mazo para que las cartas queden ordenadas aleatoriamente. Luego, cada jugador puede barajar o cortar los mazos de sus oponentes. Los mazos de los jugadores se convierten en sus bibliotecas.
 - 103.1a Si un jugador está usando un sideboard (ver la regla 100.4) o cartas representadas por cartas de listado (ver la regla 713), esas cartas se colocan a un lado antes de barajar.
 - 103.1b En un juego de Commander, cada jugador pone su comandante de su mazo boca arriba en su zona de mando antes de barajar. Ver la regla 903.6.
 - 103.1c En un juego de Draft de Conspiracy, cada jugador pone cualquier cantidad de cartas de conspiración de su sideboard en su zona de mando antes de barajar. Ver la regla 905.4.
- 103.2. Después de haber barajado los mazos, los jugadores determinan quién va a elegir cuál de ellos jugará el primer turno. En el primer juego de una partida (incluyendo una partida de un único juego), los jugadores pueden usar cualquier método que les parezca bien a ambos (lanzar una moneda o un dado, etc.) para hacerlo. En una partida de varios juegos, el perdedor del último juego elige quién juega el primer turno. Si el juego anterior terminó en empate, el jugador que había elegido en ese juego elige en este juego. El jugador elegido para tomar el primer turno es el *jugador inicial*. El orden de turno por defecto del juego comienza con el jugador inicial y prosigue en sentido horario.
 - 103.2a En un juego que usa la alternativa de turnos compartidos en equipo, hay un *equipo inicial* en lugar de un jugador inicial.
 - 103.2b En un juego de Archenemy, no se usan estos métodos para determinar quién toma el primer turno. En vez de eso, el archienemigo toma el primer turno.
 - 103.2c Una carta (Power Play) afirma que su controlador es el jugador inicial. Este efecto sobrepasa estos métodos.
- 103.3. Cada jugador inicia el juego con un *total inicial de vidas* de 20. Algunas variantes del juego tienen distintos totales iniciales de vidas.
 - 103.3a En un juego de Gigante de dos cabezas, el total inicial de vidas de cada equipo es 30.
 - 103.3b En un juego de Vanguard, el total inicial de vidas de cada jugador es 20 más o menos el modificador de vidas de su carta Vanguard.
 - 103.3c En un juego de Commander, el total inicial de vidas de cada jugador es 40.

103.1d En un juego de Brawl de dos jugadores, el total inicial de vidas de cada jugador es 25. En un juego de Brawl de varios jugadores, el total inicial de vidas de cada jugador es 30.

103.3e En un juego de Archenemy, el total inicial de vidas del archienemigo es 40.

103.4. Cada jugador roba una cantidad de cartas igual a su *tamaño de mano inicial*, que normalmente es siete. (Algunos efectos pueden modificar el tamaño inicial de mano de un jugador.) Un jugador al cual no le satisface su mano inicial puede hacer *mulligan*. Primero, el jugador que comienza declara si hace un mulligan. Después, en orden de turno, el resto de los jugadores hace lo mismo. Una vez que todos los jugadores anunciaron si iban a hacer mulligan, todos los que decidieron hacer mulligan lo hacen al mismo tiempo. Para hacer mulligan, el jugador baraja la mano en la biblioteca, luego roba una nueva mano de una carta menos de las que tenía antes. Si el jugador se queda la mano de cartas, esas cartas pasan a ser la *mano inicial* y ese jugador no puede hacer más mulligans. Este proceso se repite hasta que ningún jugador haga mulligan. (Cabe destacar que si la mano de cualquier jugador llega a cero cartas, el jugador debe quedarse con esa mano.) Después de que todos los jugadores se quedan con su mano inicial, cada jugador en orden de turno cuya mano contiene menos cartas que el tamaño de mano inicial de ese jugador puede mirar la primera carta de su biblioteca. Si un jugador lo hace, ese jugador puede poner esa carta en la parte inferior de su biblioteca.

103.4a En un juego de Vanguard, el tamaño de mano inicial de cada jugador es siete más o menos el modificador de mano de su carta Vanguard.

103.4b Si algún efecto le permite a un jugador realizar una acción “en cualquier momento en que [ese jugador] pudiera hacer mulligan”, el jugador puede realizar esa acción en el momento en que anunciaría si va a hacer mulligan. No es necesario que esto sea en la primera ronda de mulligans. Es posible que el resto de los jugadores ya hayan anunciado si van a hacer mulligan en el momento en el jugador tiene la opción de realizar esta acción. Si el jugador realiza la acción, declara luego si hará un mulligan.

103.4c En un juego de varios jugadores y en cualquier juego de Brawl, la primera vez que un jugador hace un mulligan, roba una nueva mano de la misma cantidad de cartas que tenía antes. Las subsiguientes manos disminuyen en una carta normalmente.

103.4d En un juego de varios jugadores que usan la alternativa de turnos compartidos en equipo, primero cada jugador en el equipo inicial declara si hará o no mulligan, luego los jugadores de cada otro equipo en orden de turno hacen lo mismo. Los compañeros de equipo pueden consultarse al tomar estas decisiones. Luego, todos hacen mulligan al mismo tiempo. Los jugadores pueden decidir hacer mulligan aun después de que su compañero de equipo decide quedarse con la mano inicial.

103.5. Algunas cartas permiten a un jugador realizar acciones con ellas desde su mano inicial. Una vez que el procedimiento de mulligan (ver la regla 103.4) ha terminado, el jugador inicial puede tomar cualquiera de esas acciones en cualquier orden. Luego, en orden de turno, el resto de los jugadores puede hacer lo mismo.

103.5a Si una carta permite a un jugador comenzar el juego con esa carta en el campo de batalla el jugador realizando esta acción pone esa carta en el campo de batalla.

103.5b Si una carta permite a un jugador mostrarla de su mano inicial, el jugador realizando esta acción lo hace. La carta permanece mostrada hasta que comience el primer turno. Cada carta puede ser mostrada sólo una vez de esta manera.

103.5c En un juego de varios jugadores que usa la opción de turnos compartidos en equipo, primero cada jugador del equipo inicial, en el orden que elija el equipo, puede realizar esas acciones. Los

compañeros de equipo pueden consultarse al tomar estas decisiones. Luego cada jugador en cada otro equipo en orden de turno hace lo mismo.

103.6. En un juego de Planechase, el jugador inicial saca la primera carta de su mazo planar y la voltea boca arriba. Si es una carta de fenómeno, el jugador pone esa carta en el fondo de su mazo planar y repite este proceso hasta que ponga boca arriba una carta de plano. La carta de plano boca arriba se convierte en el plano inicial. (Ver la regla 901, “Planechase.”)

103.7. El jugador inicial toma su primer turno.

103.7a En un juego de dos jugadores, el jugador inicial se salta el paso de robar (ver la regla 504 “Paso de robar”) de su primer turno.

103.7b En un juego de Gigante de dos cabezas, el equipo que juega primero se salta el paso de robar de su primer turno.

103.7c En todos los otros juegos de varios jugadores, ningún jugador se salta el paso de robar de su primer turno.

104. Finalizando el juego

104.1. Un juego termina inmediatamente cuando o bien un jugador gana, o bien cuando el juego es un empate, o bien cuando el juego se reinicia.

104.2. Hay varias maneras de ganar el juego.

104.2a Un jugador todavía en el juego gana el juego si los oponentes de ese jugador dejaron el juego. Esto sucede inmediatamente y sobrepasa todos los efectos que podrían prevenir que ese jugador gane el juego.

104.2b Un efecto puede afirmar que un jugador gana el juego.

104.2c En un juego de varios jugadores en equipos, un equipo con al menos un jugador todavía en el juego gana el juego si todos los otros equipos dejaron el juego. Cada jugador en el equipo ganador gana el juego, incluso si uno o más de esos jugadores perdió previamente el juego.

104.2d En un juego Emperador, un equipo gana el juego si su emperador gana el juego. (Ver la regla 809.5).

104.3. Hay varias maneras de perder el juego.

104.3a Un jugador puede conceder un juego en cualquier momento. Un jugador que concede deja el juego inmediatamente, Ese jugador pierde el juego.

104.3b Si el total de vidas de un jugador es 0 o menos, ese jugador pierde el juego la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

104.3c Si un jugador tiene que robar más cartas de las que quedan en su biblioteca, en vez de eso, roba las cartas remanentes y luego pierde el juego la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

104.3d Si un jugador tiene diez o más contadores de veneno, ese jugador pierde el juego la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

104.3e Un efecto puede afirmar que un jugador pierde el juego.

- 104.3f Si un jugador gana y pierde el juego simultáneamente, entonces pierde el juego.
- 104.3g En un juego de varios jugadores en equipo, un equipo pierde el juego si todos los jugadores de ese equipo perdieron el juego.
- 104.3h En un juego de varios jugadores que usa la opción de rango de influencia limitado (ver la regla 801), un efecto que afirma que un jugador gana el juego, en vez de eso, hace que todos los jugadores dentro del rango de influencia de ese jugador pierdan el juego. Esto puede no hacer que el juego termine.
- 104.3i En un juego Emperador, un equipo pierde el juego si su emperador pierde el juego. (Ver la regla 809.5).
- 104.3j En un juego Commander, el jugador que recibió 21 o más puntos de daño de combate del mismo comandante en el transcurso del juego pierde el juego. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704. Ver también la regla 903.10.)
- 104.3k En un torneo, un jugador puede perder el juego como resultado de una penalización otorgada por un juez. Ver la regla 100.6.
- 104.4. Hay varias maneras de empatar un juego.
- 104.4a Si todos los jugadores que quedan en el juego lo pierden simultáneamente, el juego es un empate.
- 104.4b Si un juego que no está usando la alternativa de rango de influencia limitado (incluyendo un juego de dos jugadores) de alguna manera entra en una “repetición” de acciones obligatorios, repitiendo una secuencia de eventos que no hay manera de detener, el juego es un empate. Las repeticiones que contienen una acción opcional no terminan en un empate.
- 104.4c Un efecto puede establecer que el juego termina en empate.
- 104.4d En un juego de varios jugadores en equipos, el juego es un empate si todos los equipos que quedan pierden simultáneamente.
- 104.4e En un juego de varios jugadores que usa la alternativa de rango de influencia limitado, el efecto de un hechizo o habilidad que dice que el juego es un empate hace que el juego sea un empate para el controlador de ese hechizo o habilidad y todos los jugadores dentro de su rango de influencia. Sólo esos jugadores dejan el juego; éste continúa para todos los otros jugadores.
- 104.4f En un juego de varios jugadores que usa la alternativa de rango de influencia limitado, si el juego de alguna manera entra en una “repetición” de acciones obligatorios, repitiendo una secuencia de eventos que no hay manera de detener, el juego es un empate para cada jugador que controla un objeto involucrado en esa repetición, así como para cada jugador dentro del rango de influencia de cualquiera de esos jugadores. Sólo esos jugadores dejan el juego; éste continúa para todos los otros jugadores.
- 104.4g En un juego de varios jugadores entre equipos, el juego es un empate para un equipo si el juego es un empate para todos los jugadores restantes de ese equipo.
- 104.4h En la variante Emperador, el juego es un empate para un equipo si es un empate para su emperador. (Ver la regla 809.5).
- 104.4i En un torneo, todos los jugadores en un juego pueden acordar un empate intencional. Ver la regla 100.6.

104.5. Si un jugador pierde el juego, lo deja inmediatamente. Si el juego es un empate para un jugador, éste deja el juego. Las reglas para varios jugadores regulan lo que sucede cuando un jugador deja el juego; ver la regla 800.4.

104.6. Una carta (Karn liberado) reinicia el juego. Todos los jugadores todavía en el juego cuando se reinicia comienzan inmediatamente un nuevo juego. Ver la regla 718, “Reiniciar el juego”.

105. Colores

105.1. En el juego de *Magic* hay cinco *colores*: blanco, azul, negro, rojo y verde.

105.2. Los objetos pueden ser de uno o varios de estos cinco colores, o pueden no ser de ningún color. Un objeto es del color o colores de los símbolos de maná en su coste de maná, sin importar el color de su marco. El color o los colores de un objeto también pueden ser definidor por un indicador de color o una habilidad que define características. Ver la regla 202.2.

105.2a Los objetos *monocolores* son aquellos que son de exactamente uno de los cinco colores.

105.2b Los objetos *multicolores* son aquellos que son de dos o más de los cinco colores.

105.2c Los objetos *incolores* son aquellos que no tienen ningún color.

105.3. Hay efectos que pueden cambiar el color de los objetos o darle un color a los objetos incolores. Si un efecto le da a un objeto un nuevo color, el nuevo color reemplaza todos los colores previos que tenía el objeto (a menos que el efecto diga que el objeto es de ese color “además” de sus otros colores). Los efectos también pueden hacer que un objeto con color sea incoloro.

105.4. Si un jugador tiene que elegir un color, debe elegir uno de los cinco colores. “Multicolor” no es un color. Tampoco lo es “incoloro”.

106. Maná

106.1. El *maná* es el recurso principal del juego. Los jugadores gastan maná para pagar costes, normalmente cuando lanzan hechizos y activan habilidades.

106.1a Hay cinco colores de maná: blanco, azul, negro, rojo y verde.

106.1b Hay seis tipos de maná: blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.

106.2. El maná está representado por *símbolos de maná* (ver la regla 107.4). Los símbolos de maná también representan *costes de maná* (ver la regla 202).

106.3. El maná lo producen los efectos de las *habilidades de maná* (ver la regla 605). También pueden producirlo los efectos de hechizos y también los efectos de habilidades que no son de maná. Un hechizo o habilidad que produce maná le indica a un jugador que *agregue* ese maná.

106.4. Cuando un efecto le indica a un jugador que agregue maná, ese maná va a la *reserva de maná* de ese jugador. Desde ahí, puede usarse para pagar costes de inmediato o puede permanecer en la reserva de maná de ese jugador como *maná no usado*. La reserva de maná de cada jugador se vacía al final de cada paso y fase, y se dice que ese jugador *perdió* ese maná. Las cartas con habilidades que producen maná o se refieren a maná no usado recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle para no mencionar la reserva de maná.

106.4a Si después de que un jugador gasta maná para pagar un coste queda maná en su reserva, ese jugador anuncia el maná que queda en su reserva.

106.4b Si un jugador pasa prioridad (ver la regla 116) mientras hay maná en su reserva de maná, el jugador anuncia el maná que tiene en su reserva.

106.5. Si una habilidad fuera a producir uno o más maná de tipo indefinido, en vez de eso, no produce maná.

Ejemplo: *El Cráter de meteoro tiene la habilidad “{T}: Elige un color de un permanente que controles. Agrega un maná de ese color.” Si no controlas ningún permanente de color, activar la habilidad de maná del Cráter de meteoro no produce maná.*

106.6. Algunos hechizos o habilidades que producen maná restringen cómo se puede gastar ese maná, pueden tener algún efecto adicional que afecte al hechizo o habilidad en que se gasta el maná, o crean una habilidad disparada retrasada (ver la regla 603.7a) que se dispara cuando ese maná es gastado. Esto no afecta el tipo de maná.

Ejemplo: *Un jugador tiene en su reserva de maná {R}{G} que sólo puede ser gastado para lanzar hechizos de criatura. Ese jugador activa la habilidad del Cubo duplicador, que dice “{3}, {T}: Duplica la cantidad de cada tipo de maná no usado que tienes.” La reserva de maná de ese jugador ahora tiene {R}{R}{G}{G}, de los cuales {R}{G} se pueden gastar en cualquier cosa.*

106.6a Algunos efectos de reemplazo aumentan la cantidad de maná producido por un hechizo o habilidad. En esos casos, cualquier restricción o efecto adicional creado por el hechizo o habilidad se aplicará a todo el maná producido. Si el hechizo o habilidad crea una habilidad disparada retrasada que se dispara cuando se gasta el maná, se crea una habilidad disparada retrasada distinta para cada maná producido. Si el hechizo o habilidad crea un efecto continuo o de reemplazo si el maná es usado, se crea un efecto distinto para cada maná producido.

106.7. Algunas habilidades producen maná basadas en el tipo de maná que uno o más permanentes “pudiera producir”. El tipo de maná que pudiera producir un permanente en cualquier momento incluye cualquier tipo de maná que las habilidades de ese permanente producirían si se resolvieran en ese momento, teniendo en cuenta los efectos de reemplazo aplicables en cualquier orden posible. No se tiene en cuenta si es posible pagar los costes de la habilidad. Si el permanente no fuera a producir maná en estas condiciones, o no se puede definir de esta forma el tipo de maná que fuera a producir, no puede producir ningún tipo de maná.

Ejemplo: *El Huerto exótico tiene la habilidad “{T}: Agrega un maná de cualquier color que pudiera producir una tierra que controle un oponente”. Si tu oponente no controla ninguna tierra, activar la habilidad de maná del Huerto exótico no producirá maná. Lo mismo sucede si tú y tu oponente controlan cada uno un Huerto exótico y ninguna otra tierra. Sin embargo, si tú controlas un Bosque y un Huerto exótico, y tu oponente controla un Huerto exótico, entonces ambos Huertos exóticos pueden producir {G}.*

106.8. Si algún efecto fuera a agregar maná representado por un símbolo de maná híbrido a la reserva de maná de un jugador, ese jugador elige una de las mitades de ese símbolo. Si elige una mitad de color, agrega un maná de ese color a su reserva. Si elige una mitad incolora, agrega la cantidad de maná incoloro representada por el número presente en esa mitad a su reserva de maná.

106.9. Si un efecto fuera a agregar maná representado por un símbolo de maná pirexiano a la reserva de maná de un jugador, se agrega un maná del color de ese símbolo a la reserva de maná de ese jugador.

106.10. Si un efecto fuera a agregar maná representado por un símbolo de maná genérico a la reserva de maná de un jugador, se agrega esa misma cantidad de maná incoloro a la reserva de maná de ese jugador.

106.11. “Girar [un permanente] para obtener maná” es activar una habilidad de maná de ese permanente que incluya el símbolo {T} en su coste de activación. Ver la regla 605, “Habilidades de maná”.

106.11a Una habilidad que se dispara siempre que un permanente “es girado para obtener maná” o es girado para obtener maná de un tipo específico se dispara siempre que esa habilidad de maná se resuelve y produce maná o el tipo específico de maná.

106.11b Un efecto de reemplazo que se aplica si un permanente “es girado para obtener maná” o es girado para obtener maná de un tipo o cantidad específica modifica el evento de producción de maná mientras una habilidad se está resolviendo y produciendo maná o un tipo o cantidad específica de maná.

106.12. Una carta (Drenaje de poder) hace que un jugador pierda maná no usado y que otro agregue “el maná perdido de esta manera.” (Nótese que puede ser el mismo jugador.) Esto vacía la reserva de maná del primer jugador y hace que el maná vaciado de esta manera sea puesto en la reserva de maná del segundo jugador. Qué permanentes, hechizos y/o habilidades produjeron ese maná no cambia, así como cualquier restricción o efectos adicionales asociados con ese maná.

107. Números y símbolos

107.1. El juego de *Magic* utiliza únicamente números enteros.

107.1a No puedes elegir un número fraccionario, hacer una fracción de daño, ganar una fracción de vida, etc. Si un hechizo o habilidad podría generar un número fraccional, te dirá si redondearlo hacia arriba o hacia abajo.

107.1b La mayoría de las veces, el juego de *Magic* usa sólo los números positivos y el cero. No puedes elegir un número negativo, hacer daño negativo, ganar vidas negativas, etc. Sin embargo, es posible que algún valor del juego, como la fuerza de una criatura, sea menor que cero. Si algún cálculo o comparación necesita usar un valor negativo, lo hace. Si un cálculo que determinaría el resultado de un efecto resulta en un valor negativo, en vez de eso usa el cero, a menos que ese efecto duplique o fije en un valor específico el total de vidas de un jugador o la fuerza o resistencia de una criatura.

Ejemplo: Si una criatura 3/4 obtiene -5/-0, es una criatura -2/4. No asigna daño en combate. El total de su fuerza y resistencia es 2. Darle +3/+0 aumentaría su fuerza a 1.

Ejemplo: El Unificador viridiano es una criatura 1/2 con la habilidad “{T}: Agrega una cantidad de {G} igual a la fuerza del Unificador viridiano”. Algún efecto le da -2/-0, luego activas su habilidad. La habilidad no agrega maná a tu reserva de maná.

Ejemplo: El Coloso camaleónico es una criatura 4/4 con la habilidad “{2}{G}{G}: El Coloso camaleónico obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es su fuerza.” Algún efecto le da -6/-0, luego activas su habilidad. Sigue siendo una criatura -2/4. No se convierte en -4/2.

107.1c Si una regla o habilidad le indica a un jugador que elija “cualquier número”, ese jugador puede elegir cualquier número positivo o cero, a menos que algo (como contadores de daño) esté siendo dividido o distribuido entre “cualquier cantidad” de jugadores y/u objetos. En ese caso, debe elegirse de ser posible una cantidad de jugadores y/u objetos distinto de cero.

107.2. Si algo necesita usar un número que no se puede determinar, ya sea como resultado o en un cálculo, usa 0 en vez de ese número.

107.3. Hay muchos objetos que usan la letra X como marcador para un número que necesita ser determinado. Algunos objetos tienen habilidades que definen el valor de X; el resto deja que su controlador elija el valor de X.

107.3a Si un hechizo o una habilidad activada tienen una {X}, una [-X] o una X en el coste de maná, coste alternativo, coste adicional y/o coste de activación, y el valor de X no lo define el texto de ese hechizo o habilidad, el controlador de ese hechizo o habilidad elige y anuncia el

valor de X como parte de la acción de lanzar el hechizo o activar la habilidad. (Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”.) Mientras un hechizo está en la pila, cualquier X en su coste de maná o en cualquier coste alternativo o coste adicional es igual al valor anunciado. Mientras la habilidad activada está en la pila, cualquier X que tenga en su coste de activación es igual al valor anunciado.

107.3b Si un jugador está lanzando un hechizo que tiene una {X} en su coste de maná, si el texto del hechizo no define el valor de X y algún efecto le permite a ese jugador lanzar ese hechizo sin pagar su coste de maná ni un coste alternativo que incluya X, la única elección válida para el valor de X es que sea 0. Esto no se aplica a los efectos que sólo reducen un coste, incluso si lo reducirían a cero. Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”.

107.3c Al momento de lanzar un hechizo que tiene una {X}, una [-X] o una X en el coste y/o en el texto, si el texto del hechizo o la habilidad define el valor de X, entonces ése es el valor de X mientras el hechizo o la habilidad está en la pila. El controlador del hechizo o de la habilidad no puede elegir el valor. Cabe destacar que el valor de X puede cambiar mientras el hechizo o la habilidad están en la pila.

107.3d Si el coste asociado a una acción especial, como el coste de suspender o el coste de metamorfosis, tiene una {X} o una X, el jugador que realiza la acción especial elige el valor de X al momento de pagar ese coste.

107.3e Hay veces que X aparece en el texto de un hechizo o una habilidad pero no en el coste de maná, coste alternativo, coste adicional o coste de activación. Si el texto no define el valor de X, el controlador del hechizo o la habilidad elige el valor de X en el momento apropiado (ya sea al momento de poner el hechizo o la habilidad en la pila o al momento de resolverlo).

107.3f Si una carta que está en cualquier otra zona que no sea la pila tiene una {X} en el coste de maná, el valor de {X} se considera 0, aun si el texto de la carta define ese valor.

107.3g Si un efecto le indica a un jugador que pague el coste de maná de un objeto que incluye {X}, el valor de X se trata como 0 a menos que el objeto sea un hechizo en la pila. En ese caso, el valor de X es el valor elegido o determinado para ella en cuanto se lanzó el hechizo.

107.3h Normalmente, todas las instancias de X presentes en un mismo objeto tienen el mismo valor en cualquier momento determinado.

107.3i Si un objeto gana una habilidad, el valor de X en esa habilidad es el valor definido por la habilidad, o 0 si esa habilidad no define el valor de X. Esta es una excepción a la regla 107.3h.

107.3j Si la habilidad activada de un objeto tiene {X}, [-X], o X en su coste de activación, el valor de X para esa habilidad es independiente de cualquier otro valor de X elegido para ese objeto o para otras copias de habilidades de ese objeto. Esta es una excepción a la regla 107.3h.

107.3K Algunos objetos usan la letra Y además de la letra X. Y sigue las mismas reglas que X.

107.4. Los símbolos de maná son {W}, {U}, {B}, {R}, {G} y {C}; los numerales {0}, {1}, {2}, {3}, {4}, etc. y el símbolo variable {X}; los símbolos híbridos {W/U}, {W/B}, {U/B}, {U/R}, {B/R}, {B/G}, {R/G}, {R/W}, {G/W} y {G/U}; los símbolos híbridos monocolors {2/W}, {2/U}, {2/B}, {2/R} y {2/G}; los símbolos de maná pírexiano {W/P}, {U/P}, {B/P}, {R/P}, y {G/P} y el símbolo nevado {S}.

107.4a Los cinco símbolos de maná de color principales son: {W} blanco, {U} azul, {B} negro, {R} rojo y {G} verde. Estos símbolos se usan para representar maná de color y también para representar el maná de color en los costes. El maná de color que está en los costes se puede pagar sólo con el color de maná apropiado. Ver la regla 202, “Coste y color de maná”.

107.4b Los símbolos numéricos (como {1}) y los símbolos variables (como {X}) representan *maná genérico* en los costes. El maná genérico presente en los costes se puede pagar con cualquier tipo de maná. Para mayor información sobre {X}, ver la regla 107.3.

107.4c El símbolo de maná incoloro {C} se usa para representar un maná incoloro, y también para representar un coste que solo se puede pagar con un maná incoloro.

107.4d El símbolo {0} representa cero maná y se usa como marcador para representar un coste que se puede pagar sin recursos. (Ver la regla 117.5.)

107.4e Los símbolos de maná híbridos también son símbolos de maná de color. Cada uno representa un coste que se puede pagar de dos maneras distintas, tal como aparece en las dos mitades del símbolo. El símbolo de maná híbrido {W/U} se puede pagar con maná blanco o azul y el símbolo de maná híbrido monocolor {2/B} se puede pagar con un maná negro o con dos maná de cualquier tipo. Cada símbolo de maná híbrido es de todos los colores que lo componen.

Ejemplo: {G/W}{G/W} puede pagarse gastando {G}{G}, {G}{W}, o {W}{W}.

107.4f Los símbolos de maná pirexiano son símbolos de maná de color: {W/P} es blanco, {U/P} es azul, {B/P} es negro, {R/P} es rojo y {G/P} es verde. Un símbolo de maná pirexiano representa un coste que se puede pagar o bien con un maná de su color o bien pagando 2 vidas.

Ejemplo: {W/P}{W/P} puede pagarse gastando {W}{W}, gastando {W} y pagando 2 vidas, o pagando 4 vidas.

107.4g En el texto de reglas, el símbolo pirexiano {P} sin un fondo de color significa cualquiera de los cinco símbolos de maná pirexiano.

107.4h Cuando en un coste aparece un símbolo de maná nevado {S}, ese símbolo representa un maná genérico. Este maná genérico se puede pagar con una maná de cualquier tipo producido por un permanente nevado (ver la regla 205.4g). Los efectos que reducen la cantidad de maná genérico que pagas no afectan los costes de {S}. (No existe tal cosa como “maná nevado”; “nevado” no es un tipo de maná.)

107.5. El símbolo de girar es {T}. El símbolo de girar {T} en un coste de activación significa “Gira este permanente”. Un permanente que ya está girado no puede ser girado nuevamente para pagar el coste. Las habilidades activadas de criaturas que tienen el símbolo de girar en el coste de activación no se pueden activar a menos que la criatura haya estado continuamente bajo el control de su controlador desde el comienzo de su turno más reciente. Ver la regla 302.6.

107.6. El símbolo de enderezar es {Q}. El símbolo de enderezar en un coste de activación significa “Endereza este permanente”. Un permanente que ya está enderezado no puede ser enderezado nuevamente para pagar el coste. Las habilidades activadas de criaturas que tienen el símbolo de enderezar en el coste de activación no se pueden activar a menos que la criatura haya estado continuamente bajo el control de su controlador desde el comienzo de su turno más reciente. Ver la regla 302.6.

107.7. Cada una de las habilidades activadas de un planeswalker tiene en su coste un símbolo de lealtad. Los símbolos de lealtad positivos apuntan hacia arriba y tienen el signo más seguido de un número. Los símbolos de lealtad negativos apuntan hacia abajo y tienen el signo menos seguido de un número o una X. Los símbolos de lealtad neutrales no apuntan en ninguna dirección y tienen un 0. [+N] significa “Pon N contadores de lealtad en este permanente”, [-N] significa “Remueve N contadores de lealtad de este permanente” y [0] significa “Pon 0 contadores de lealtad en este permanente”.

107.8. El recuadro de texto de una carta que sube de nivel contiene dos símbolos de nivel, cada uno de los cuales es una habilidad de palabra clave que representa una habilidad estática. El símbolo de nivel incluye o bien un rango de números, indicado aquí como "N1-N2" o bien un único símbolo seguido de un signo más, indicado aquí como "N3+". Cualquier habilidad impresa dentro del mismo sector del recuadro de texto que un símbolo de nivel es parte de su habilidad estática. Lo mismo vale para el recuadro de fuerza/resistencia impreso en el mismo sector, indicado aquí como "[F/R]". Ver la regla 710, "Cartas que suben de nivel".

107.8a "{NIVEL N1-N2} [Habilidades] [F/R]" significa "Mientras esta criatura tenga al menos N1 contadores de nivel sobre ella, pero no más de N2 contadores de nivel, tiene fuerza y resistencia base [F/R] y tiene [habilidades]".

107.8b "{NIVEL N3+} [Habilidades] [F/R]" significa "Mientras esta criatura tenga N3 o más contadores de nivel sobre ella, tiene fuerza y resistencia base [F/R] y tiene [habilidades]".

107.9. Un ícono de lápida aparece a la izquierda del nombre de muchas cartas del bloque *Odisea* que tienen habilidades que son relevantes en el cementerio de un jugador. El propósito del ícono es hacer que estas cartas resalten cuando están en un cementerio. El ícono no tiene un efecto en el juego.

107.10. Hay un ícono de tipo que aparece en la esquina superior izquierda de las cartas de la colección *Visión del futuro* que tienen el marco alternativo por ser cartas "desplazadas en el tiempo". Si la carta tiene un solo tipo, el ícono indica el tipo de la carta: la garra indica criatura; la llama, conjuro; el relámpago, instantáneo; el sol naciente, encantamiento; el cáliz, artefacto y los picos montañosos, tierra. Si la carta tiene varios tipos de carta, el ícono lo indica mediante una cruz blanca y negra. El ícono no tiene un efecto en el juego.

107.11. El símbolo de Planeswalker es {PW}. Aparece en uno de los lados del dado planar que se usa en la variante casual de Planechase. Ver la regla 901, "Planechase".

107.12. El símbolo de caos es {CHAOS}. Aparece en uno de los lados del dado planar que se usa en la variante casual de Planechase, así como en las habilidades que se refieren al resultado de lanzar el dado planar. Ver la regla 901, "Planechase".

107.13. El indicador de color es un símbolo circular que aparece a la izquierda de la línea de tipo en algunas cartas. El color del símbolo define el color o colores de la carta. Ver la regla 202, "Coste y color de maná".

107.14. El símbolo de energía es {E}. Representa un contador de energía. Para pagar {E}, un jugador se remueve un contador de energía de sí mismo.

107.15. El recuadro de texto de una carta de saga contiene símbolos de capítulo, cada uno de los cuales es una habilidad de palabra clave que representa una habilidad disparada. Un símbolo de capítulo incluye un numeral romano, indicado aquí como "rN". El texto impreso en la caja de texto a la derecha de un símbolo de capítulo es el efecto de la habilidad disparada que representa. Ver la regla 714, "Cartas de saga".

107.15a "{rN}—[Efecto]" significa "Cuando se pongan uno o más contadores de sabiduría sobre esta Saga, si el número de contadores de sabiduría sobre ella era menor que N y se convierte en al menos N, [efecto]."

107.15b "{rN1}, {rN2}—[Efecto]" es lo mismo que "{rN1}—[Efecto]" y "{rN2}—[Efecto]."

108. Cartas

108.1. Usa el documento de referencia de cartas Oracle para determinar el texto correcto de una carta. El texto del Oracle de una carta puede encontrarse usando la base de datos de cartas de Gatherer en Gatherer.Wizards.com.

108.2. Cuando una regla o texto en una carta se refiere a una “carta”, significa solo una carta de *Magic* o un objeto representado por una carta de *Magic*.

108.2a La mayoría de los juegos de *Magic* usan solo *cartas tradicionales de Magic*, que miden aproximadamente 6,3 cm por 8,8 cm. Algunos formatos usan también *cartas de Magic no tradicionales*, que son más grandes y tienen un reverso distinto.

108.2b Las fichas no se consideran cartas, incluso un suplemente de juego tamaño carta que representa una ficha no se considera una carta para los fines de las reglas.

108.3. El *propietario* de la carta en el juego es el jugador que comenzó el juego con ella en su mazo. Si una carta es traída al juego de fuera del juego en lugar de empezar en el mazo de un jugador, el propietario es el jugador que trajo la carta al juego. Si una carta comienza el juego en la zona de mando, su propietario es el jugador que la puso en la zona de mando al comienzo del juego. La propiedad legítima de una carta en el juego es irrelevante para las reglas del juego, excepto para las reglas de apuesta. (Ver la regla 407.)

108.3a En un juego de Planechase que usa la alternativa de un único mazo planar, se considera que el controlador planar es el propietario de todas las cartas en el mazo planar. Ver la regla 901.6.

108.3b Algunos hechizos y habilidades permiten a un jugador tomar cartas de las cuales es propietario de fuera del juego y traerlas al juego. (Ver la regla 400.10b.) Si una carta fuera de ese juego está involucrada en un juego de *Magic*, su propietario se determina según lo descrito en la regla 108.3. Si una carta fuera de ese juego está en el sideboard de un juego de *Magic* (ver la regla 100.4), se considera su propietario al jugador que comenzó el juego con ella en su sideboard. En todos los otros casos, el propietario de una carta fuera del juego es su propietario legal.

108.4. Una carta no tiene controlador a menos que la carta represente un permanente o un hechizo; en esos casos, las reglas de permanentes o hechizos determinan quién es el controlador de la carta. Ver las reglas 110.2 y 111.2.

108.4a Si algo pregunta por el controlador de una carta que no tiene uno (porque no es ni un permanente ni un hechizo), en vez de eso, usa el propietario.

108.5. Las cartas no tradicionales de *Magic* no pueden comenzar el juego en ninguna otra zona salvo la zona de mando (ver la regla 408). Si un efecto fuera a traer una carta no tradicional de *Magic* al juego de fuera de juego, no lo hace; esa carta permanece fuera de juego.

108.6. Para mayor información sobre cartas, ver la sección 2, “Partes de una carta”.

109. Objetos

109.1. Un *objeto* es una habilidad en la pila, una carta, una copia de una carta, una ficha, un hechizo, un permanente o un emblema.

109.2. Los hechizos y habilidades que usan una descripción de un objeto que incluye un tipo o subtipo de carta, pero no que incluyen las palabras “carta”, “hechizo”, “fuente” o “plan”, hacen referencia a un permanente de ese tipo o subtipo de carta en el campo de batalla.

109.2a Los hechizos y habilidades que usan la descripción de un objeto que incluye la palabra “carta” y el nombre de una zona, hacen referencia a una carta que se ajuste a esa descripción y que esté en esa zona.

109.2b Los hechizos y habilidades que usan una descripción de un objeto que incluye la palabra “hechizo”, hacen referencia a un hechizo que se ajuste a esa descripción y que esté en la pila.

109.2c Los hechizos y habilidades que usan una descripción de un objeto que incluye la palabra “fuente”, hacen referencia a una fuente que se ajuste a la descripción, ya sea una fuente de daño o la fuente de una habilidad, en cualquier zona. Ver la regla 609.7.

109.2d Si una habilidad de una carta de plan incluye el texto “este plan”, significa la carta de plan en la zona de mando sobre la cual la habilidad está impresa.

109.3. Las *características* de un objeto son el nombre, coste de maná, color, indicador de color, tipo de carta, subtipo, supertipo, texto de reglas, habilidades, fuerza, resistencia, lealtad, modificador de mano y modificador de vidas. Los objetos pueden tener algunas o todas esas características. Cualquier otra información sobre un objeto no es una característica. Por ejemplo, las características no incluyen si un permanente está girado, el objetivo de un hechizo, el controlador o propietario de un objeto, qué encanta un aura, etcétera.

109.4. Los únicos objetos que tienen controlador son los que están en la pila o en el campo de batalla. Los objetos que no están ni en la pila ni en el campo de batalla no son controlados por ningún jugador. Ver la regla 108.4. Hay cinco excepciones a esta regla:

109.4a Un emblema es controlado por el jugador que lo puso en la zona de mando. Ver la regla 113, “Emblemas”.

109.4b En un juego de Planechase, una carta de plano o fenómeno boca arriba es controlada por el jugador designado como controlador planar. Éste es normalmente el jugador activo. Ver la regla 901.6.

109.4c En un juego Vanguard, cada carta vanguard es controlada por su propietario. Ver la regla 902.6.

109.4d En un juego de Archenemy, cada carta de plan es controlada por su propietario. Ver la regla 904.7.

109.4e En un juego Draft de Conspiracy, cada carta de Conspiración es controlada por su propietario. Ver la regla 905.5.

109.5. Las palabras “tú” y “tu (algo)” presentes en un objeto hacen referencia al controlador de ese objeto, a quien fuera a controlarlo (si un jugador está tratando de jugarlo, lanzarlo o activarlo) o al propietario de ese objeto (si no tiene controlador). En una habilidad estática, es el controlador actual del objeto en el cual están. En una habilidad activada, es el jugador que activó la habilidad. En el caso de las habilidades disparadas, es quien controlaba el objeto cuando la habilidad se disparó, a menos que sea una habilidad disparada retrasada. Para determinar el controlador de una habilidad disparada retrasada, ver las reglas 603.7d–f.

110. Permanentes

110.1. Un *permanente* es una carta o una ficha en el campo de batalla. Los permanentes permanecen en el campo de batalla indefinidamente. Las cartas o fichas se convierten en permanentes en cuanto entran al campo de batalla y dejan de ser permanentes en cuanto un efecto o una regla las mueve a otra zona.

- 110.2. El propietario de un permanente es el mismo que el propietario de la carta que la representa (a menos que sea una ficha; ver la regla 110.5a). El controlador de un permanente, por defecto, es el jugador bajo cuyo control el permanente entró al campo de batalla. Cada permanente tiene un controlador.
- 110.2a Si un efecto le ordena a un jugador poner un objeto en el campo de batalla, ese objeto entra al campo de batalla bajo el control de ese jugador a menos que el efecto indique lo contrario.
- 110.3. Las características de los permanentes que no son fichas son las mismas características impresas en la carta, modificadas por los efectos continuos que pudiera haber. Ver la regla 613, “Interacción de efectos continuos”.
- 110.4. Existen cinco tipos de permanentes: artefacto, criatura, encantamiento, tierra y planeswalker. Las cartas de instantáneo y conjuro no pueden entrar al campo de batalla y, por lo tanto, no pueden ser permanentes. Algunas cartas tribales pueden entrar al campo de batalla y otras no, eso depende de los otros tipos de carta que tengan. Ver la sección 3, “Tipos de carta”.
- 110.4a El término “carta de permanente” se usa para referirse a una carta que podría ser puesta en el campo de batalla. Específicamente, significa una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- 110.4b El término “hechizo de permanente” se usa para referirse a un hechizo que entrará al campo de batalla como permanente como parte de su resolución. Específicamente, significa un hechizo de artefacto, criatura, encantamiento o planeswalker.
- 110.4c Si de alguna forma un permanente pierde todos sus tipos de permanente, sigue en el campo de batalla. Sigue siendo un permanente.
- 110.5. Algunos efectos ponen *fichas* en el campo de batalla. Una ficha es un marcador usado para representar a un permanente que no está representado por una carta.
- 110.5a El jugador que crea una ficha es su propietario. El ficha entra al campo de batalla bajo el control de ese jugador.
- 110.5b El hechizo o habilidad que crea una ficha puede definir los valores de cualquier cantidad de las características de esa ficha. Eso se convierte en el “texto” de la ficha. Los valores de las características definidos de esta manera funcionan de forma equivalente a los valores de las características impresos en una carta; por ejemplo, definen los valores copiables de la ficha. Una ficha no tiene ninguna característica que no esté definida por el hechizo o habilidad que la creó.
- Ejemplo: Mago de Jade tiene la habilidad “{2}{G}: Crea una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.” La ficha creada no tiene coste de maná, supertipos, texto de reglas ni habilidades.*
- 110.5c Los hechizos y habilidades que crean fichas determinan tanto el nombre como el subtipo de las fichas que crean. Si el hechizo o habilidad no especifica el nombre de la ficha, su nombre es igual a su subtipo (o subtipos). Por ejemplo, una “ficha de criatura Explorador trasgo” es llamada “Explorador trasgo” y tiene los subtipos de criatura Explorador y Trasgo. Una vez que la ficha está en el campo de batalla, cambiar su nombre no cambia su subtipo, y viceversa.
- 110.5d Si un hechizo o habilidad fuera a crear una ficha, pero una regla o efecto afirma que un permanente con una o más de las características de la ficha no puede entrar al campo de batalla, la ficha no es creada.
- 110.5e Las fichas están sujetas a cualquier cosa que afecte a los permanentes en general o que afecte al tipo o subtipo de carta de la ficha. Las fichas no son cartas (aunque estén representadas por cartas que tengan el reverso de *Magic* o que salieron de un sobre de *Magic*).

110.5f Las fichas que estén en cualquier zona que no sea el campo de batalla, dejan de existir. Este es un acción basada en estado; ver la regla 704. (Cabe destacar que si una ficha cambia de zonas, las habilidades disparadas aplicables se dispararán antes de que la ficha deje de existir.)

110.5g Una ficha que dejó el campo de batalla no se puede mover a otra zona o regresar al campo de batalla. Si alguna ficha así fuera a cambiar de zona, en vez de eso permanece en la zona en la que esté. La ficha deja de existir la próxima vez que se verifican las acciones basadas en estado; ver la regla 704.

110.6. El *estatus* de un permanente es su estado físico. Hay cuatro categorías de estatus, cada una con dos valores posibles: girada/enderezada, invertida/no invertida, boca arriba/boca abajo, en fase/fuera de fase. Cada permanente tiene siempre uno de estos dos valores para cada uno de esas categorías.

110.6a Estatus no es una característica, aunque puede afectar las características de un permanente.

110.6b Los permanentes entran al campo de batalla enderezados, no invertidos, boca arriba y en fase a menos que un hechizo o habilidad diga lo contrario.

110.6c Un permanente mantiene su estatus hasta que un hechizo, habilidad o acción basada en turno lo cambia, incluso si su estatus no es relevante para él.

***Ejemplo:** La Duplicante dimir dice “{1}{U}{B}”: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. La Duplicante dimir se convierte en una copia de esa carta y gana esta habilidad”. Se convierte en una copia de Aprendiz jushi, una carta invertida. Al usar la habilidad del Aprendiz jushi, esta criatura se invierte, haciéndola una copia de Tomoya el revelador con la habilidad de la Duplicante dimir. Si este permanente luego se convierte en una copia del Oso garra de runas, mantendrá su estatus invertido incluso cuando no tiene relevancia para el Oso garra de runas. Si su habilidad de copia se activa nuevamente, esta vez haciendo objetivo a una carta de Colmillocorto nezumi (otra carta invertida), el estatus invertido de este permanente significa que tendrá las características de Cortabigotes el odioso (la versión invertida del Colmillocorto nezumi) con la habilidad de la Duplicante dimir.*

110.6d Sólo los permanentes tienen estatus. Las cartas que no están en el campo de batalla no tienen estatus. Aunque una carta exiliada puede estar boca abajo, eso no tiene relación con el estatus boca abajo de un permanente. De manera similar, las cartas que no están en el campo de batalla no están giradas ni enderezadas, sin importar la posición física en la que se encuentren.

111. Hechizos

111.1. Un *hechizo* es una carta en la pila. Como primer paso para *lanzar* el hechizo (Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”), la carta se convierte en hechizo y se mueve a la parte superior de la pila desde la zona en la que estaba, que normalmente es la mano de su propietario. (Ver la regla 405, “Pila”.) El hechizo sigue en la pila como hechizo hasta que se *resuelva* (ver la regla 608, “Resolución de hechizos y habilidades”), sea contrarrestado (ver la regla 701.5) o deje la pila de alguna otra forma. Para mayor información, ver la sección 6, “Hechizos, habilidades y efectos”.

111.1a Una *copia* de un hechizo es también un hechizo, incluso si no tiene una carta asociada a él. Ver la regla 706.10.

111.1b Hay efectos que le pueden permitir a un jugador lanzar una copia de una carta; si el jugador lo hace, la copia también es un hechizo. Ver la regla 706.12.

111.2. El propietario de un hechizo es el mismo propietario de la carta que lo representa, a menos que sea una copia. En ese caso, el propietario del hechizo es el jugador bajo cuyo control el hechizo fue

puesto en la pila. El controlador de un hechizo es, por defecto, el jugador que lo puso en la pila. Cada hechizo tiene un controlador.

111.3. Las características de los hechizos que no son copias son las mismas características impresas en la carta, modificadas por los efectos continuos que pudiera haber. Ver la regla 613, “Interacción de efectos continuos”.

111.4. Si un efecto cambia cualquier característica de un hechizo de permanente, el efecto continúa aplicándose al permanente cuando el hechizo se resuelve. Ver la regla 400.7.

Ejemplo: *Si un efecto cambia un hechizo de criatura negro a blanco, la criatura es blanca cuando entra al campo de batalla y sigue siendo blanca mientras dure el efecto que le cambia el color.*

112. Habilidades

112.1. Una *habilidad* puede ser una de tres cosas:

112.1a Una habilidad puede ser una característica de un objeto que le permite afectar el juego. Las habilidades de un objeto están definidas por el texto de reglas del objeto o por el efecto que lo creó. Las habilidades también pueden ser otorgadas a objetos por efectos o reglas. (Los efectos que otorgan habilidades normalmente usan las palabras “tiene”, “tienen”, “gana” o “ganan”.) Las habilidades generan efectos. (Ver la regla 609, “Efectos”).

112.1b Una habilidad puede ser algo que un jugador tiene que cambia cómo el juego afecta al jugador. Un jugador normalmente no tiene habilidades a menos que se le hayan otorgado por efectos.

112.1c Una habilidad puede ser una habilidad activada o disparada que esté en la pila. Este tipo de habilidad es un objeto. (Ver la sección 6, “Hechizos, habilidades y efectos”).

112.2. Las habilidades pueden afectar al objeto en el que están. También pueden afectar a otros objetos y/o jugadores.

112.2a Las habilidades pueden ser beneficiosas o perjudiciales.

Ejemplo: *“[Esta criatura] no puede bloquear” es una habilidad.*

112.2b Un coste adicional o coste alternativo para lanzar una carta es una habilidad de la carta.

112.2c Un mismo objeto puede tener varias habilidades. Si el objeto está representado por una carta, entonces salvo algunas habilidades definidas que pueden estar juntas en una misma línea (ver la regla 702, “Habilidades de palabra clave”), cada salto de párrafo en el texto de una carta señala una habilidad distinta. Si el objeto no está representado por una carta, el efecto que lo crea puede haberle dado varias habilidades. Un objeto también puede recibir habilidades adicionales de hechizos o habilidades. Si un objeto tiene varias copias de la misma habilidad, cada copia funciona independientemente. Esto puede o no producir más efectos que una sola copia; para mayor información remitirse a la habilidad específica.

112.2d Las habilidades pueden generar efectos que no se repiten o efectos continuos. Algunos efectos continuos son efectos de reemplazo o de prevención. Ver la regla 609, “Efectos”.

112.3. Hay cuatro categorías generales de habilidades:

112.3a Las *habilidades de hechizo* son las que hay que seguir como instrucciones durante la resolución de hechizos de instantáneo y de conjuro. Cualquier texto presente en un hechizo de instantáneo o de conjuro es una habilidad de hechizo a menos que sea una habilidad activada, disparada o estática según los criterios descritos en la regla 112.6.

- 112.3b Las *habilidades activadas* tienen coste y efecto. Están escritas como “[Coste]: [Efecto.] [Instrucciones de activación (si existen)]”. Un jugador puede *activar* dicha habilidad siempre que tenga la prioridad. Al activar una habilidad, la pone en la pila, donde permanece hasta que sea contrarrestada, se resuelva o deje la pila de alguna otra forma. Ver la regla 602, “Activar habilidades activadas”.
- 112.3c Las *habilidades disparadas* tienen condición de disparo y efecto. Están escritas así: “[Condición de disparo], [efecto]”, e incluyen (y normalmente comienzan con) las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. Siempre que el evento de disparo ocurra, se pone la habilidad en la pila la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad y se queda allí hasta que sea contrarrestada, se resuelva o hasta que deje la pila de alguna otra forma. Ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”.
- 112.3d Las *habilidades estáticas* aparecen escritas como afirmaciones. Se trata simplemente de afirmaciones verdaderas que se cumplen. Las habilidades estáticas crean efectos continuos que están activos mientras el permanente que tiene la habilidad esté en el campo de batalla y tenga la habilidad, o mientras el objeto que tiene la habilidad esté en la zona apropiada. Ver la regla 604, “Manejando habilidades estáticas”.
- 112.4. Algunas de las habilidades activadas y algunas de las habilidades disparadas son *habilidades de maná*. Las habilidades de maná siguen reglas especiales: No usan la pila y, en ciertas circunstancias, algún jugador puede activar habilidades de maná aunque no tenga prioridad. Ver la regla 605, “Habilidades de maná”.
- 112.5. Algunas habilidades activadas son *habilidades de lealtad*. Las habilidades de lealtad siguen reglas especiales: Un jugador puede activar una habilidad de lealtad de un permanente que controla sólo cuando tiene prioridad y la pila está vacía durante una fase principal de su turno, pero sólo si ningún jugador activó una habilidad de lealtad de ese permanente ese turno. Ver la regla 606, “Habilidades de lealtad”.
- 112.6. Las habilidades de un instantáneo o conjuro normalmente funcionan sólo mientras el objeto está en la pila. Las habilidades de todos los otros objetos normalmente funcionan sólo mientras el objeto está en el campo de batalla. Las excepciones son las siguientes:
- 112.6a Las habilidades que definen características funcionan en todas partes, aun fuera de juego. (Ver la regla 604.3.)
- 112.6b Una habilidad que determina desde qué zonas funciona funciona sólo desde esas zonas.
- 112.6c La habilidad de un objeto que permite a un jugador pagar un coste alternativo en lugar de un coste de maná o de otro modo modifica lo que ese objeto particular cuesta para lanzarlo funciona en la pila.
- 112.6d Las habilidades de un objeto que restrinjan o modifiquen la manera en la que se puede jugar o lanzar ese objeto funcionan en cualquier zona desde la que se pueda jugar o lanzar ese objeto y también en la pila. La habilidad de un objeto que le otorga otra habilidad que restringe o modifica cómo ese objeto en particular puede ser jugado o lanzado funciona solo en la pila.
- 112.6e Las habilidades de un objeto que restrinjan o modifiquen las zonas desde las que se puede jugar o lanzar ese objeto funcionan en todos lados, incluso fuera del juego.
- 112.6f La habilidad de un objeto que afirma que no puede ser contrarrestado funciona en la pila.

112.6g Las habilidades de un objeto que modifiquen la manera en la que ese objeto entra al campo de batalla funcionan en el momento en que ese objeto está entrando al campo de batalla. Ver la regla 614.12.

112.6h La habilidad de un objeto que afirma que no se puede colocar contadores sobre ese objeto funciona mientras ese objeto está entrando al campo de batalla además de funcionar mientras ese objeto está en el campo de batalla.

112.6i Las habilidades activadas de un objeto que tengan un coste que no se puede pagar mientras el objeto esté en el campo de batalla funcionan en cualquier zona desde la que se pueda pagar ese coste.

112.6j Las condiciones de disparo que no pueden dispararse desde el campo de batalla funcionan en todas las zonas desde las que se puedan disparar. Otras condiciones de disparo de la misma habilidad disparada pueden funcionar en zonas distintas.

Ejemplo: *El Absolutor thrull tiene la habilidad “Cuando el Absolutor thrull entre al campo de batalla o la criatura a la que acecha muera, destruye el encantamiento objetivo”. La primera condición de disparo funciona desde el campo de batalla y la segunda condición de disparo funciona desde la zona de exilio. (Ver la regla 702.54, “Acechar”).*

112.6k Una habilidad cuyo coste o efecto especifica que mueve el objeto sobre el cual está fuera de una zona en particular funciona solo en esa zona, a menos que la condición de disparo o una parte previa de su coste o efecto especifique que ese objeto es puesto en esa zona o, si el objeto es un Aura, que el objeto que encanta deja el campo de batalla. Lo mismo vale si el efecto de esa habilidad crea una habilidad disparada retrasada cuyo efecto mueve el objeto desde una zona particular.

Ejemplo: *El Esqueleto reconstruyéndose dice “{1}{B}: Regresa el Esqueleto reconstruyéndose de tu cementerio al campo de batalla girado”. Un jugador puede activar esta habilidad solo si un Esqueleto reconstruyéndose está en su cementerio.*

112.6m Las habilidades que modifiquen las reglas para la construcción de mazo funcionan antes de que comience el juego. Este tipo de habilidades no sólo modifica las Reglas completas, sino también las Reglas de torneo de *Magic: The Gathering* y cualquier otro documento que fije las reglas de construcción de mazo para un formato específico. Sin embargo, este tipo de habilidades no pueden afectar la legalidad de una carta en un formato determinado, ya sea que la carta esté prohibida o restringida. Las Reglas de torneo de *Magic: The Gathering* pueden encontrarse en WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents.

112.6n Las habilidades de emblemas, cartas de plano, cartas Vanguard, cartas de planes y cartas de conspiración funcionan sólo en la zona de mando. Ver la regla 113, “Emblemas”; la regla 901, “Planechase”; la regla 902, “Vanguard”; la regla 904, “Archenemy”; y la regla 905, “Draft de Conspiracy”.

112.7. La *fente* de una habilidad es el objeto que la generó. La fuente de una habilidad activada en la pila es el objeto cuya habilidad fue activada. La fuente de una habilidad disparada (distinta de una habilidad disparada retrasada) en la pila, o una que disparó y está esperando ir a la pila, es el objeto cuya habilidad se disparó. Para determinar la fuente de una habilidad disparada retrasada, ver las reglas 603.7d–f.

112.7a Una vez activada o disparada, la habilidad existe en la pila independientemente de lo que suceda con su fuente. La destrucción o remoción de la fuente después de eso no afectará la habilidad. Nótese que algunas habilidades causan que la fuente haga algo (por ejemplo, “El Piromante pródigo hace un punto de daño a la criatura o jugador objetivo”) en lugar de hacerlo la habilidad directamente. En esos casos, cualquier habilidad activada o disparada que haga referencia a información de la fuente porque el efecto necesita dividirse verifica esa información

cuando la habilidad va a la pila. De otro modo, verificará esa información cuando se resuelve. En ambos casos, si la fuente ya no está en la zona en la que se espera que esté en ese momento, se usa la última información conocida de esa fuente. La fuente aún puede realizar la acción aunque ya no exista.

112.8. El controlador de una habilidad activada que está en la pila es el jugador que la activó. El controlador de una habilidad disparada que está en la pila (que no sea una habilidad disparada retrasada) es el jugador que controlaba la fuente de la habilidad cuando se disparó o, si no tenía controlador, el jugador que era propietario de la fuente de la habilidad cuando se disparó. Para determinar el controlador de una habilidad disparada retrasada, ver las reglas 603.7d–f.

112.9. Las habilidades activadas y disparadas que están en la pila no son hechizos y, por lo tanto, no pueden ser contrarrestadas por nada que contrarreste únicamente hechizos. Las habilidades activadas y disparadas en la pila pueden ser contrarrestadas por efectos que específicamente contrarrestan habilidades. Las habilidades estáticas no usan la pila y, por lo tanto, no existe forma de contrarrestarlas.

112.10. Los efectos pueden agregar o remover habilidades a los objetos. Un efecto que agrega una habilidad afirmará que el objeto “gana” o “tiene” esa habilidad, o algo similar. Un efecto que remueve una habilidad afirmará que el objeto “pierde” esa habilidad.

112.10a Un efecto que agrega una habilidad activada puede incluir instrucciones de activación para esa habilidad. Estas instrucciones se convierten en parte de la habilidad agregada al objeto.

112.10b Los efectos que remueven una habilidad, remueven todas las copias de esa habilidad.

112.10c Si dos o más efectos agregan y remueven la misma habilidad, en general prevalece el más reciente. Ver la regla 613 para más información sobre la interacción de efectos continuos.

112.11. Los efectos pueden evitar que un objeto tenga una habilidad específica. Esos efectos dicen que el objeto “no puede tener” esa habilidad. Si el objeto tiene esa habilidad, la pierde. También es imposible que un efecto agregue esa habilidad al objeto. Si al resolverse un hechizo o habilidad crea un efecto continuo que agregaría la habilidad especificada a ese objeto, esa parte del efecto continuo no se aplica; sin embargo, otras partes del efecto continuo se siguen aplicando, y ese hechizo o habilidad que se resuelve puede todavía crear otros efectos continuos. Los efectos continuos creados por habilidades estáticas que agregarían la habilidad especificada no se aplican a ese objeto.

112.12. Un efecto que fija una característica de un objeto o simplemente afirma una cualidad de ese objeto es diferente de una habilidad concedida por un efecto. Cuando un objeto “gana” o “tiene” una habilidad, ésta puede ser removida por otro efecto. Si un efecto define una característica del objeto (“[permanente] es [valor de característica]”), no está concediendo una habilidad (Ver la regla 604.3.) Del mismo modo, si un efecto afirma que una cualidad de ese objeto (por ejemplo, “[criatura] no puede ser bloqueada”), no está otorgando una habilidad ni fijando una característica.

Ejemplo: *Los Petroglifos muraganda dicen “Las criaturas sin habilidades obtienen +2/+2”. Un Oso garra de runas (criatura sin habilidades) que esté encantado con un aura que dice “La criatura encantada tiene la habilidad de volar” no obtendría +2/+2. Un Oso garra de runas que esté encantado con un aura que dice “La criatura encantada es roja” o “La criatura encantada no puede ser bloqueada” obtendría +2/+2.*

113. Emblemas

113.1. Algunos efectos ponen *emblemas* en la zona de mando. Un emblema es un marcador usado para representar un objeto que tiene una o más habilidades, pero ninguna otra característica.

- 113.2. Un efecto que crea un emblema está escrito “[Jugador] obtiene un emblema con [habilidad]”. Esto significa que [jugador] pone un emblema con [habilidad] en la zona de mando. Ese jugador es el propietario y controlador de ese emblema.
- 113.3. Un emblema no tiene más características que las habilidades definidas por el efecto que las crea. En particular, un emblema no tiene nombre, tipos, coste de maná o color.
- 113.4. Las habilidades de los emblemas funcionan desde la zona de mando.
- 113.5. Un emblema no es una carta ni un permanente. Emblema no es un tipo de carta.

114. Objetivos

- 114.1. Algunos hechizos y habilidades requieren que su controlador elija uno o más *objetivos* para ellos. Los objetivos son objetos y/o jugadores que el hechizo o habilidad afectará. Estos objetivos son declarados como parte del proceso de poner el hechizo o habilidad en la pila. Los objetivos no pueden ser cambiados excepto por otro hechizo o habilidad que explícitamente diga que puede hacer eso.
- 114.1a Un hechizo instantáneo o conjuro hace objetivo si su habilidad de hechizo identifica algo a lo que afectará usando la frase “[algo] objetivo”, donde “algo” es una frase que describe un objeto y/o jugador. Los objetivo(s) son elegidos mientras el hechizo es lanzado; ver la regla 601.2c. (Si una habilidad activada o disparada de un instantáneo o conjuro usa la palabra objetivo, la habilidad tiene objetivo, pero el hechizo no).
- Ejemplo:* Una carta de conjuro tiene la habilidad “Cuando uses la habilidad de ciclo de esta carta, la criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno”. Esta habilidad disparada hace objetivo, pero eso no hace que la carta en la que está haga objetivo.
- 114.1b Los hechizos de aura siempre hacen objetivo. Estos son los únicos hechizos de permanente con objetivos. El objetivo de un Aura está especificado por su habilidad de palabra clave de encantar (ver la regla 702.5, “Encantar”). Los objetivo(s) son elegidos mientras el hechizo es lanzado; ver la regla 601.2c. Un permanente de aura no hace objetivo a nada, sólo el hechizo hace objetivo. (Una habilidad activada o disparada de un permanente de aura puede hacer objetivo.)
- 114.1c Una habilidad activada hace objetivo si identifica algo a lo que afectará usando la frase “[algo] objetivo”, donde “algo” es una frase que describe un objeto y/o jugador. Los objetivos son elegidos mientras la habilidad es activada; ver la regla 602.2b.
- 114.1d Una habilidad disparada hace objetivo si identifica algo a lo que afectará usando la frase “[algo] objetivo”, donde “algo” es una frase que describe un objeto y/o jugador. Los objetivos son elegidos mientras la habilidad es puesta en la pila; ver la regla 603.3d.
- 114.1e Algunas habilidades de palabra clave, como equipar y provocar, representan habilidades activadas o disparadas que hacen objetivo. En esos casos, la frase “[algo] objetivo” aparece en la regla para esa habilidad de palabra clave en lugar de en la habilidad misma. (El texto recordatorio de la habilidad clave frecuentemente contendrá la palabra “objetivo”.) Ver la regla 702, “Habilidades de palabra clave”.
- 114.2. Solo los permanentes son objetivos legales para hechizos y habilidades, a menos que un hechizo o habilidad (a) especifique que puede hacer objetivo a un objeto en otra zona o a un jugador o (b) haga objetivo a un objeto que no puede existir en el campo de batalla, como un hechizo o habilidad. Ver también la regla 114.4.
- 114.3. El mismo objetivo no puede elegirse múltiples veces para una instancia cualquiera de la palabra “objetivo” en un hechizo o habilidad. Si un hechizo o habilidad usar la palabra “objetivo” en varios

lugares, el mismo objeto o jugador puede ser elegido una vez para cada mención de la palabra “objetivo” (mientras cumpla con los criterios para ser objetivo). La regla se aplica tanto cuando se eligen objetivos para un hechizo o habilidad como cuando se cambian objetivos o se eligen nuevos objetivos para un hechizo o habilidad (ver la regla 114.7).

114.4. Algunos hechizos y habilidades que se refieren a daño requieren “cualquier objetivo”, “otro objetivo”, “dos objetivos”, o algo similar en lugar de “[algo] objetivo.” Estos objetivos pueden ser criaturas, jugadores o planeswalkers. Otros objetos de juego, como artefactos que no sean criatura o hechizos, no pueden elegirse.

114.5. Un hechizo o habilidad en la pila es un objetivo ilegal para sí mismo.

114.6. Un hechizo o habilidad que requiere objetivos puede permitir que sean elegidos cero objetivos. Dicho hechizo o habilidad todavía necesita objetivos, pero hace objetivo solo si se eligieron uno o más objetivos para ella.

114.7. Algunos efectos le permiten a un jugador cambiar el o los objetivos de un hechizo o habilidad, y otros efectos permiten a un jugador elegir nuevos objetivos para un hechizo o habilidad.

114.7a Si un efecto permite a un jugador “cambiar el(los) objetivo(s)” de un hechizo o habilidad, cada objetivo puede cambiarse sólo a otro objetivo legal. Si un objetivo no puede ser cambiado por otro objetivo legal, el objetivo original no se cambia, aún si el objetivo original es ilegal para entonces. Si no todos los objetivos son cambiados a otros objetivos legales, ninguno es cambiado.

114.7b Si un efecto permite a un jugador “cambiar un objetivo” de un hechizo o habilidad se sigue el proceso descrito en la regla 114.7a, excepto que se puede cambiar sólo uno de esos objetivos (en lugar de todos o ninguno).

114.7c Si un efecto permite a un jugador “cambiar cualquier cantidad de objetivos” de un hechizo o habilidad se sigue el proceso descrito en la regla 114.7a, excepto que se puede cambiar cualquier cantidad de esos objetivos (en lugar de todos o ninguno).

114.7d Si un efecto permite a un jugador “elegir nuevos objetivos” para un hechizo o habilidad, ese jugador puede dejar cualquier cantidad de objetivos sin cambiar, incluso si esos objetivos ahora serían ilegales. Si el jugador elige cambiar algunos o todos los objetivos, los nuevos objetivos deben ser legales y no deben hacer que ningún objetivo no cambiado se convierta en ilegal.

114.7e Al cambiar objetivos o elegir nuevos objetivos para un hechizo o habilidad, sólo el grupo final de objetivos es evaluado para determinar si el cambio es legal.

***Ejemplo:** Rastro del arco es un conjuro que dice “El Rastro del arco hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo y 1 punto de daño a otro objetivo”. Los objetivos actuales del Rastro del arco son un Oso garra de runas y unos Elfos de Llanowar, en ese orden. Puedes lanzar Redireccionar, un instantáneo que dice “Puedes elegir nuevos objetivos para el hechizo objetivo” haciendo objetivo al Rastro del arco. Puedes cambiar el primer objetivo a los Elfos de Llanowar y cambiar el segundo objetivo al Oso garra de runas.*

114.8. Los hechizos y habilidades modales pueden tener distintos requisitos de objetivo en cada modo. Un efecto que permite a un jugador cambiar el o los objetivos de un hechizo o habilidad modal, o elegir nuevos objetivos para un hechizo o habilidad modal, no permite a ese jugador cambiar su modo. (Ver la regla 700.2.)

114.9. Algunos objetos revisan que es lo que otro hechizo o habilidad está haciendo objetivo. Dependiendo del enunciado, éstos podrían revisar el estado actual de los objetivos, el estado de los objetivos en el momento en que fueron seleccionados, o ambos.

114.9a Un objeto que busca un “[hechizo o habilidad] con un solo objetivo” revisa el número de veces que cualquier objeto o jugador se convirtió en el objetivo de ese hechizo o habilidad cuando fue puesto en la pila, no el número de sus objetivos que son actualmente legales. Si el mismo objeto o jugador se convirtió en objetivo más de una vez, cada una de esas instancias se cuenta por separado.

114.9b Un objeto que busca un “[hechizo o habilidad] que hace objetivo a [algo]” revisa el estado actual de los objetivos de ese hechizo o habilidad. Si un objeto al que hace objetivo aún está en la zona en la que se espera que esté o un jugador al que hace objetivo aún está en el juego, se usa la información actual de ese objetivo, aún si no es actualmente legal para ese hechizo o habilidad. Si un objeto al que hace objetivo ya no está en la zona que se espera que esté o un jugador al que hace objetivo ya no está en el juego, ese objetivo es ignorado; no se usa su última información conocida.

114.9c Un objeto que busca un “[hechizo o habilidad] que haga objetivo solo a [algo]” revisa el número de los distintos objetos o jugadores que se convirtieron en el objetivo de ese hechizo o habilidad cuando fue puesto en la pila (modificado por efectos que cambiaran esos objetivos), no el número de esos objetos o jugadores que sean actualmente objetivos legales. Si ese número es uno (aún si el hechizo o habilidad hace objetivo a ese objeto o jugador varias veces), el estado actual del objetivo de ese hechizo o jugador se verifica como se describe en la regla 114.9b.

114.10. Los hechizos y habilidades pueden afectar a objetos y jugadores a los que no hagan objetivo. En general, esos objetos y jugadores no son elegidos sino hasta que el hechizo o habilidad se resuelve. Ver la regla 608, “Resolución de hechizos y habilidades”.

114.10a Solo porque un objeto o jugador está siendo afectado por un hechizo o habilidad no hace a ese objeto o jugador un objetivo de ese hechizo o habilidad. A menos que ese objeto o jugador esté identificado por la palabra “objetivo” en el texto de ese hechizo o habilidad, o la regla para esa habilidad de palabra clave, no es un objetivo.

114.10b En particular, la palabra “tú” en el texto de un objeto no indica un objetivo.

115. Acciones especiales

115.1. Las acciones especiales son acciones que un jugador puede tomar cuando tiene prioridad y que no usan la pila. No se las debe confundir con acciones basadas en turno y acciones basadas en estado, las cuales el juego genera automáticamente. (Ver la regla 703, “Acciones basadas en turno” y la regla 704, “Acciones basadas en estado”).

115.2. Hay ocho acciones especiales:

115.2a Jugar una tierra es una acción especial. Para jugar una tierra, un jugador pone esa tierra en el campo de batalla desde la zona en la que estaba (normalmente la mano de ese jugador). Por defecto, un jugador puede tomar esta acción sólo una vez en cada uno de sus turnos. Un jugador puede realizar esta acción en cualquier momento en que tenga prioridad y la pila esté vacía durante una fase principal de su turno. Ver la regla 305, “Tierras”.

115.2b Voltar una criatura que esté boca abajo boca arriba es una acción especial. Un jugador puede tomar esta acción en cualquier momento en que tenga prioridad. Ver la regla 707, “Hechizos y permanentes boca abajo”.

115.2c Algunos efectos le permiten a un jugador tomar una acción en un momento posterior, normalmente para finalizar un efecto continuo o para evitar que una habilidad disparada retrasada se dispare. Hacer esto es una acción especial. Un jugador puede tomar esta acción en

cualquier momento en que tenga prioridad, a menos que un efecto especifique otra restricción de cuándo hacerlo, mientras el efecto lo permita.

115.2d Algunos efectos de habilidades estáticas le permiten a un jugador tomar una acción para ignorar el efecto de esa habilidad por cierta duración. Hacer esto es una acción especial. Un jugador puede tomar esta acción en cualquier momento en que tenga prioridad.

115.2e Una carta (Buitres al acecho) tiene una habilidad que dice “Puedes descartar los Buitres al acecho en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo”. Hacer esto es una acción especial. Un jugador puede tomar esta acción en cualquier momento en que tenga prioridad.

115.2f Un jugador que tenga una carta con suspender en su mano puede exiliar esa carta. Esta es una acción especial. Un jugador puede tomar esta acción en cualquier momento en que tenga prioridad, pero sólo si pudiera empezar a lanzar esa carta poniéndola en la pila. Ver la regla 702.61, “Suspend”.

115.2g En un juego de Planechase, lanzar el dado planar es una acción especial. Un jugador puede realizar esta acción en cualquier momento en que tenga prioridad y la pila esté vacía durante una fase principal de su turno. Realizar esta acción le cuesta al jugador una cantidad de maná igual a la cantidad de veces que ya realizó esta acción ese turno. Fíjate que ese número no será igual a la cantidad de veces que el jugador lanzó el dado planar ese turno si un efecto hizo que el jugador lance el dado planar ese turno. Ver la regla 901, “Planechase”.

115.2h En un juego Draft de Conspiracy, poner boca arriba una carta de conspiración que está boca abajo en la zona de mando es una acción especial. Un jugador puede tomar esta acción en cualquier momento en que tenga prioridad. Ver la regla 905.4a.

115.3. Si un jugador toma una acción especial, ese jugador recibe prioridad después de tomarla.

116. Cuándo jugar y prioridad

116.1. A menos que un hechizo o habilidad le indiquen a un jugador que realice una acción, qué jugador puede realizar acciones en un momento dado está determinado por un sistema de *prioridad*. El jugador con prioridad puede lanzar hechizos, activar habilidades y tomar acciones especiales.

116.1a Un jugador puede lanzar un hechizo instantáneo en cualquier momento en que tenga prioridad. Un jugador puede lanzar un hechizo que no sea instantáneo durante su fase principal en cualquier momento en que tenga prioridad y la pila esté vacía.

116.1b Un jugador puede activar una habilidad activada en cualquier momento en que tenga prioridad.

116.1c Un jugador puede tomar algunas acciones especiales en cualquier momento en que tenga prioridad. Un jugador puede tomar otras acciones especiales durante su fase principal en cualquier momento en que tenga prioridad y la pila esté vacía. Ver la regla 115, “Acciones especiales”.

116.1d Un jugador puede activar una habilidad de maná cuando tenga prioridad, cuando esté lanzando un hechizo o activando una habilidad que requiera un pago de maná o cuando una regla o efecto pida un pago de maná (aún a la mitad del lanzamiento o resolución de un hechizo o activación o resolución de una habilidad).

116.2. Otros tipos de habilidades y acciones son automáticamente generados o realizados por las reglas de juego, o son realizadas por los jugadores sin recibir prioridad.

- 116.2a Las habilidades disparadas se pueden disparar en cualquier momento, incluyendo cuando un hechizo está siendo lanzado, una habilidad está siendo activada, o un hechizo o habilidad se está resolviendo. (Ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”). Sin embargo, nada realmente sucede en el momento en que una habilidad se dispara. Cada vez que un jugador fuera a recibir prioridad, cada habilidad que se disparó pero aún no ha sido puesta en la pila es puesta en la pila. Ver la regla 116.5.
- 116.2b Las habilidades estáticas afectan continuamente el juego. La prioridad no aplica para ellas (Ver la regla 604, “Manejando Habilidades Estáticas” y regla la 611, “Efectos Continuos”).
- 116.2c Las acciones basadas en turno suceden automáticamente cuando ciertos pasos o fases comienzan. Se trata con ellas antes de que un jugador fuera a recibir prioridad. Ver la regla 116.3a. Las acciones basadas en turno también suceden automáticamente cuando cada paso o fase termina; ningún jugador recibe prioridad después de esto. Ver la regla 703, “Acciones basadas en turno”.
- 116.2d Las acciones basadas en estado suceden automáticamente cuando se satisfacen ciertas condiciones. Ver la regla 704. Se trata con ellas antes de que un jugador fuera a recibir prioridad. Ver la regla 116.5.
- 116.2e Resolver hechizos y habilidades puede indicar a los jugadores que tomen decisiones o realicen acciones, o puede permitir a los jugadores activar habilidades de maná. Incluso si un jugador lo está haciendo, ningún jugador recibe prioridad mientras se está resolviendo un hechizo o habilidad. Ver la regla 608, “Resolución de hechizos y habilidades”.
- 116.3. Que jugador tiene prioridad se determina por las siguientes reglas:
- 116.3a El jugador activo recibe prioridad al comienzo de la mayoría de los pasos y fases, después de que se ha tratado con cualquier acción basada en turno (como robar una carta durante el paso de robar; ver la regla 703) y después de que las habilidades que se disparan al comienzo de esa fase o paso han sido puestas en la pila. Ningún jugador recibe prioridad durante el paso de enderezar. Los jugadores normalmente no reciben prioridad durante el paso de limpieza (ver la regla 514.3).
- 116.3b El jugador activo recibe prioridad después de que un hechizo o habilidad (que no sea una habilidad de maná) se resuelve.
- 116.3c Si un jugador tiene prioridad cuando lanza un hechizo, activa una habilidad o toma una acción especial, ese jugador recibe prioridad después de hacerlo.
- 116.3d Si un jugador tiene prioridad y decide no tomar ninguna acción, ese jugador *pasa*. Si hay maná en la reserva de maná de ese jugador, él anuncia que maná hay ahí. Después el siguiente jugador en orden de turno recibe prioridad.
- 116.4. Si todos los jugadores pasan de forma continua (es decir, si todos los jugadores pasan sin tomar ninguna acción entre pases), el hechizo o habilidad en la parte superior de la pila se resuelve o, si la pila está vacía, la fase o paso termina.
- 116.5. Cada vez que un jugador fuera a recibir prioridad, el juego primero realiza todas las acciones basadas en estado aplicables como un solo evento (ver la regla 704, “Acciones Basadas en Estado”), después se repite este proceso hasta que no se realizan más acciones basadas en estado. Después las habilidades disparadas se ponen en la pila (ver la regla 603, “Manejando Habilidades Disparadas”). Estos pasos se repiten en orden hasta que no se realizan más acciones basadas en estado y no se disparan más habilidades. Después el jugador que habría recibido prioridad lo hace.

- 116.6. En un juego de varios jugadores que usa la alternativa de turnos compartidos en equipo, los equipos en lugar de los jugadores individuales tienen prioridad. Ver la regla 805, “Alternativa de turnos compartidos en equipo”.
- 116.7. Si un jugador con prioridad lanza un hechizo o activa una habilidad activada mientras otro hechizo o habilidad ya está en la pila, el nuevo hechizo o habilidad ha sido lanzado o activado “en respuesta a” el hechizo o habilidad anterior. El nuevo hechizo o habilidad se resolverá primero. Ver la regla 608, “Resolución de hechizos y habilidades”.

117. Costes

- 117.1. Un coste es una acción o pago necesario para tomar otra acción o para evitar que suceda otra acción. Para pagar un coste, un jugador lleva a cabo las instrucciones especificadas por el hechizo, habilidad o efecto que contiene ese coste.
- 117.2. Si un coste incluye un pago de maná, el jugador pagando el coste tiene una oportunidad para activar habilidades de maná. Pagar el coste para lanzar un hechizo o activar una habilidad activada sigue los pasos en las reglas 601.2f–h.
- 117.3. Un jugador no puede pagar un coste sin tener los recursos necesarios para pagarlo completo. Por ejemplo, un jugador que sólo tiene 1 vida no puede pagar un coste de 2 vidas, y un permanente que ya está girado no puede ser girado para pagar un coste. Ver la regla 202, “Coste y color de Mana” y la regla 602, “Activar Habilidades Activadas”.
- 117.3a El pago de maná se hace removiendo la cantidad de maná indicada de la reserva de maná del jugador. (Los jugadores siempre pueden pagar 0 maná.) Si aún queda maná en la reserva de maná de ese jugador después de hacer el pago, el jugador anuncia qué maná está aún ahí.
- 117.3b El pago de vida se hace sustrayendo la cantidad indicada de vidas del total de vidas de un jugador. (Los jugadores siempre pueden pagar 0 vidas.)
- 117.3c Activar habilidades de maná no es obligatorio, aunque pagar un coste lo sea.
***Ejemplo:** Un jugador controla Gólem de piedraimán, que dice “Cuesta {1} más lanzar los hechizos que no sean de artefacto”. Otro jugador remueve el último contador de una carta de conjuro suspendida. Ese jugador debe lanzar el hechizo si puede, pero hacerlo cuesta {1}. El jugador está obligado a pagar ese coste si tiene suficiente maná en su reserva de maná, pero el jugador no está obligado a activar una habilidad de maná que produce ese maná. Si no lo hace, la carta simplemente permanece exiliada.*
- 117.4. Algunos costes incluyen una {X} o una X. Ver la regla 107.3.
- 117.5. Algunos costes son representados por {0}, o son reducidos a {0}. La acción necesaria para que un jugador pague tal coste es que el jugador reconozca que lo está pagando. Aún cuando tal coste no requiere recursos, no se paga automáticamente.
- 117.5a Un hechizo cuyo coste de maná sea {0} debe ser lanzado de la misma manera que uno con un coste mayor a cero; no se lanzará a sí mismo automáticamente. Lo mismo es cierto para una habilidad activada cuyo coste sea {0}.
- 117.6. Algunos objetos no tienen coste de maná. Esto representa un *coste impagable*. Una habilidad también puede tener un coste impagable si su coste se basa en el coste de maná de un objeto sin coste de maná. Tratar de lanzar un hechizo o activar una habilidad que tiene un coste impagable es una acción legal. Sin embargo, tratar de pagar un coste impagable es una acción ilegal.
- 117.6a Si un coste impagable es aumentado por un efecto o se le impone un coste adicional, el coste es aún impagable. Si un coste alternativo es aplicado a un coste impagable, incluyendo un efecto

que le permita a un jugador lanzar un hechizo sin pagar su coste de maná, el coste alternativo puede pagarse.

117.7. Lo que un jugador realmente necesite hacer para pagar un coste puede ser cambiado o reducido por efectos. Si el componente de maná de un coste es reducido a nada por efectos de reducción del coste, se considera que es {0}. Pagar un coste cambiado o reducido por un efecto cuenta como pagar el coste original.

117.7a Los efectos que reducen un coste en una cantidad de maná genérico afectan solo al componente de maná genérico de ese coste. No puede afectar a los componentes de maná de color o incoloro de ese coste.

117.7b Si un coste es reducido en una cantidad de maná de color o incoloro, pero el coste no requiere maná de ese tipo, el coste es reducido en esa misma cantidad de maná genérico.

117.7c Si un coste es reducido en una cantidad de maná de color que excede su componente de maná de ese color, el componente de maná de ese color del coste es reducido a nada y el componente de maná genérico del coste es reducido en la diferencia.

117.7d Si un coste es reducido en una cantidad de maná incoloro que excede su componente de maná incoloro, el componente de maná incoloro del coste es reducido a nada y el componente de maná genérico del coste es reducido en la diferencia.

117.7e Si un coste es reducido por una cantidad de maná representada por un símbolo de maná híbrido, el jugador que paga ese coste elige una mitad de ese símbolo en el momento en que se aplica la reducción de coste (ver la regla 601.2f). Si se elige la mitad de color, el coste se reduce en un maná de ese color. Si se elige la mitad incolora, el coste se reduce en una cantidad de maná genérico igual al número en esa mitad.

117.7f Si un coste es reducido en una cantidad de maná representado por un símbolo de maná pirexiano, el coste es reducido en un maná del color de ese símbolo.

117.8. Algunos hechizos y habilidades tienen *costes adicionales*. Un coste adicional es un coste nombrado en el texto de reglas de un hechizo, o aplicado a un hechizo o habilidad por otro efecto, que su controlador debe pagar en el mismo momento en que ese jugador paga el coste de maná del hechizo o el coste de activación de la habilidad. Nótese que algunos costes adicionales están nombrados en palabras clave; ver la regla 702.

117.8a Se puede aplicar cualquier cantidad de costes adicionales a un hechizo mientras está siendo lanzado o a una habilidad mientras está siendo activada. El controlador del hechizo o habilidad anuncia sus intenciones de pagar todos o cualquiera de los costes tal y como se describe en la regla 601.2b.

117.8b Algunos costes adicionales son opcionales.

117.8c Si un efecto le indica a un jugador que lance un hechizo “si puede”, y ese hechizo tiene un coste adicional obligatorio que incluye acciones que involucran cartas con una cualidad determinada en una zona oculta, el jugador no está obligado a lanzar ese hechizo, incluso si esas cartas están presentes en esa zona.

117.8d Los costes adicionales no cambian los costes de maná de un hechizo, solo lo que su controlador tiene que pagar para lanzarlo. Algunos hechizos y habilidades que revisan el coste de maná de ese hechizo aún ven el coste original.

117.9. Algunos hechizos tienen *costes alternativos*. Un coste alternativo es un coste mencionado en el texto de un hechizo o aplicado a él por otro efecto, que su controlador puede pagar en lugar de

pagar el coste de maná del hechizo. Los costes alternativos normalmente aparecen como “puedes [acción] en lugar de pagar el coste de maná de [este objeto]”, o “puedes lanzar [este objeto] sin pagar su coste de mana”. Nótese que algunos costes alternativos están nombrados en palabras clave; ver la regla 702.

117.9a Sólo un coste alternativo puede aplicarse a un hechizo cualquiera mientras está siendo lanzado. El controlador del hechizo anuncia sus intenciones de pagar ese coste tal y como se describe en la regla 601.2b.

117.9b Los costes alternativos son siempre opcionales.

117.9c Los costes alternativos no cambian los costes de maná de un hechizo, sólo lo que su controlador tiene que pagar para lanzarlo. Algunos hechizos y habilidades que revisan el coste de maná de ese hechizo aún ven el coste original.

117.9d Si un coste alternativo está siendo pagado para lanzar un hechizo, cualquier coste adicional, incrementos de coste y reducciones de coste que afecten a ese hechizo se aplican a ese coste alternativo. (Ver la regla 601.2f.)

117.10. Cada pago de un coste se aplica a un sólo hechizo, habilidad o efecto. Por ejemplo, un jugador no puede sacrificar sólo una criatura para activar las habilidades activadas de dos permanentes que requieren cada uno sacrificar una criatura como un coste. Además, la resolución de un hechizo o habilidad no paga el coste de otro hechizo o habilidad, incluso si parte de sus efectos hace lo mismo que el coste pide.

117.11. Las acciones realizadas cuando se paga un coste pueden ser modificadas por efectos. Aún si lo son, lo que quiere decir que las acciones que se realizan no concuerdan con las que se pidieron, el coste ha sido pagado.

Ejemplo: *Un jugador controla Vórtice psíquico, un encantamiento con un coste de mantenimiento acumulativo de “roba una carta” y Familiar obstinado, una criatura que dice “si fueras a robar una carta, en vez de eso puedes saltarte ese robo”. El jugador puede decidir pagar el coste de mantenimiento acumulativo del Vórtice psíquico y no robar cartas en lugar de robar la cantidad apropiada. Igualmente el coste de mantenimiento acumulativo ha sido pagado.*

117.12. Algunos hechizos, habilidades activadas y habilidades disparadas dicen, “[Haz algo]. Si [un jugador] [lo hace, no lo hace o no puede hacerlo], [efecto]” o “[Un jugador] puede [hacer algo]. Si [ese jugador] [lo hace, no lo hace o no puede hacerlo], [efecto]”. La acción [haz algo] es un coste, pagado cuando el hechizo o habilidad se resuelve. La cláusula “Si [un jugador] [lo hace, no lo hace o no puede hacerlo]” revisa si el jugador eligió pagar un coste opcional o empezó a pagar un coste obligatorio, sin importarle que fue lo que de hecho ocurrió.

Ejemplo: *Controlas Parada, un encantamiento que dice “Cuando un jugador lance un hechizo, sacrifica la Parada. Si lo haces, cada uno de los oponentes de ese jugador roba tres cartas”. Se lanza un hechizo, lo que hace que si dispare la habilidad de la Parada. Luego se activa una habilidad que exilia la Parada. Cuando la habilidad de la Parada se resuelva, no podrás pagar el coste de “sacrifica la Parada”. Ningún jugador robará cartas.*

Ejemplo: *Tu oponente ha lanzado Recolectar especímenes, un hechizo que dice “Si una criatura fuera a entrar al campo de batalla bajo el control de un oponente este turno, en vez de eso, entra al campo de batalla bajo tu control”. Tú controlas un Dermoplasma boca abajo, una criatura con metamorfosis que dice “Cuando el Dermoplasma sea puesto boca arriba, puedes poner en el campo de batalla boca arriba una carta de criatura con metamorfosis de tu mano. Si lo haces, regresa el Dermoplasma a la mano de su propietario”. Pones el Dermoplasma boca arriba, y eliges poner una carta de criatura con metamorfosis de tu mano en el campo de batalla. Debido al Recolectar especímenes, entra al campo de batalla bajo el control de tu oponente en vez del tuyo. Sin embargo, debido a que elegiste pagar el coste, el Dermoplasma es igual regresado a la mano de su propietario.*

117.12a Algunos hechizos, habilidades activadas y habilidades disparadas dicen “[Haz algo] a menos que [un jugador haga algo más]”. Esto quiere decir lo mismo que “[Un jugador puede hacer algo más]. Si [ese jugador no lo hace], [haz algo].”

117.12b Algunos efectos ofrecen a un jugador una elección de buscar en una zona y tomar acciones adicionales con las cartas encontradas en esa zona, seguido de la cláusula “Si [un jugador] lo hace”. Esta cláusula verifica si el jugador eligió buscar, no si el jugador tomó las acciones adicionales.

118. Vida

118.1. Cada jugador comienza el juego con un total inicial de vidas de 20. Algunas variantes del juego tienen distintos totales iniciales de vidas.

118.1a En un juego de Gigante de dos cabezas, el total inicial de vidas de cada equipo es 30. Ver la regla 810, “Variante Gigante de dos cabezas”.

118.1b En un juego de Vanguard, el total inicial de vidas de cada jugador es 20 más o menos el modificar de vidas de su carta Vanguard. Ver la regla 902, “Vanguard”.

118.1c En un juego de Commander, el total inicial de vidas de cada jugador es 40. Ver la regla 903, “Commander”.

118.1d. En un juego de Brawl de dos jugadores, el total inicial de vidas de cada jugador es 25. En un juego de Brawl de varios jugadores, el total inicial de vidas de cada jugador es 30. Ver la regla 903.11, “Alternativa Brawl”.

118.1e En un juego de Archenemy, el total inicial de vidas del archienemigo es 40. Ver la regla 904, “Archenemy”.

118.2. El daño hecho a un jugador normalmente hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas. Ver la regla 119.3.

118.3. Si un efecto causa que un jugador pierda o gane vidas, el total de vidas de ese jugador se ajusta de manera acorde.

118.4. Si un coste o efecto le permite a un jugador pagar una cantidad de vida mayor a 0, el jugador puede hacerlo sólo si su total de vida es mayor o igual a la cantidad del pago. Si un jugador paga vidas, el pago es sustraído de su total de vidas; en otras palabras, el jugador pierde esa misma cantidad de vidas. (Los jugadores siempre pueden pagar 0 vidas.)

118.4a Si un coste o efecto le permite a un jugador pagar una cantidad de vida mayor a 0 en un juego de Gigante de Dos Cabezas, el jugador puede hacerlo sólo si el total de vida de su equipo es mayor o igual a la cantidad total de vida que los dos miembros del equipo están pagando por ese coste o efecto. Si un jugador paga vida, el pago es sustraído del total de vidas de su equipo. (Los jugadores siempre pueden pagar 0 vidas.)

118.5. Si un efecto fija el total de vidas de un jugador a un número específico, el jugador pierde o gana la cantidad de vidas necesaria para terminar con el nuevo total.

118.6. Si un jugador tiene 0 o menos vidas, ese jugador pierde el juego como una acción basada en estado. Ver la regla 704.

118.7. Si un efecto dice que un jugador no puede ganar vidas, ese jugador no puede hacer un intercambio tal que el total de vidas de ese jugador fuera a aumentar; en ese caso, el intercambio no

sucede. Del mismo modo, si un efecto redistribuye totales de vida, un jugador no puede recibir un nuevo total de vidas tal que el total de vidas de ese jugador sería mayor. Adicionalmente, un coste que conlleve que ese jugador gane vidas no puede pagarse, y un efecto de reemplazo que sustituiría un evento de ganancia de vida para ese jugador no hace nada.

118.8. Si un efecto dice que un jugador no puede perder vidas, ese jugador no puede hacer un intercambio tal que el total de vidas de ese jugador fuera a disminuir; en ese caso, el intercambio no sucede. Del mismo modo, si un efecto redistribuye totales de vida, un jugador no puede recibir un nuevo total de vidas tal que el total de vidas de ese jugador sería menor. Además, un coste que incluya que ese jugador pague vidas no puede ser pagado.

118.9. Algunas habilidades disparadas están escritas “Siempre que [un jugador] gane vidas, . . .” Esas habilidades se tratan como si estuvieran escritas, “Siempre que una fuente haga que [un jugador] gane vidas, . . .” Si un jugador gana 0 vidas, no hubo un evento de ganancia de vidas, y esas habilidades no se dispararán.

119. Daño

119.1. Los objetos pueden hacer *daño* a criaturas, planeswalkers y jugadores. Esto es normalmente perjudicial para el objeto o jugador que recibe ese daño. Un objeto que hace daño es la *fente* de ese daño.

119.1a El daño no puede ser hecho a un objeto que no es ni una criatura ni un planeswalker

119.2. Cualquier objeto puede hacer daño.

119.2a El daño puede ser hecho como resultado del combate. Cada criatura atacante y bloqueadora hace daño de combate igual a su fuerza durante el paso de daño de combate.

119.2b El daño puede ser hecho como efecto de un hechizo o habilidad. El hechizo o habilidad especificará qué objeto hace ese daño.

119.3. El daño puede tener uno o más de los siguientes resultados, dependiendo de si el que recibe el daño es un jugador o un permanente, de las características de la fuente de daño y de las características de lo que recibe el daño (si es un permanente).

119.3a El daño hecho a un jugador por una fuente sin infectar causa que ese jugador pierda esa cantidad de vida.

119.3b El daño hecho a un jugador por una fuente con infectar causa que el controlador de esa fuente le dé a ese jugador esa cantidad de contadores de veneno.

119.3c El daño hecho a un planeswalker causa que se remueva esa cantidad de contadores de lealtad de ese planeswalker.

119.3d El daño hecho a una criatura por una fuente con debilitar y/o infectar causa que el controlador de esa fuente ponga esa cantidad de contadores -1/-1 sobre esa criatura.

119.3e El daño hecho a una criatura por una fuente sin debilitar ni infectar causa que se marque esa cantidad de daño en esa criatura.

119.3f El daño hecho por una fuente con vínculo vital causa que el controlador de esa fuente gane esa cantidad de vida, adicionalmente a los otros resultados del daño.

119.4. El daño es procesado en una secuencia de tres partes.

119.4a Primero, el daño es hecho, como haya sido modificado por efectos de reemplazo y prevención que interaccionen con el daño. (Ver la regla 614, “Efectos de reemplazo”, y la regla 615, “Efectos de prevención”.) Las habilidades que se disparan cuando se hace daño se disparan ahora y esperan a ser puestas en la pila.

119.4b Después, el daño que ha sido hecho se procesa en sus resultados, como hayan sido modificados por efectos de reemplazo que interaccionen con esos resultados (como pérdida de vida o contadores).

119.4c Finalmente, el evento de daño ocurre.

Ejemplo: Un jugador que controla *Reflejo de dádiva*, un encantamiento que dice “Si fueras a ganar vida, en vez de eso ganas dos veces esa cantidad de vida”, ataca con una criatura 3/3 con debilitar y vínculo vital. Es bloqueada por una criatura 2/2, y el jugador defensor lanza un hechizo que previene los siguientes dos puntos de daño que fueran a ser hechos a la criatura bloqueadora. El evento de daño empieza como [3 puntos de daño son hechos a la criatura 2/2, 2 puntos de daño son hechos a la criatura 3/3]. El efecto de prevención es aplicado, así que el evento de daño se convierte en [1 punto de daño es hecho a la criatura 2/2, 2 puntos de daño son hechos a la criatura 3/3]. Eso es procesado en sus resultados, así que el evento de daño ahora es [un contador -1/-1 es puesto sobre la criatura 2/2, el jugador activo gana 1 vida, 2 puntos de daño son marcados en la criatura 3/3]. Se aplica el efecto del *Reflejo de dádiva*, así que el evento de daño se convierte en [un contador -1/-1 es puesto sobre la criatura 2/2, el jugador activo gana 2 vidas, 2 puntos de daño son marcados en la criatura 3/3]. Después ocurre el evento de daño.

Ejemplo: El jugador defensor controla una criatura y *Adoración*, un encantamiento que dice “Si controlas una criatura, el daño que fuera a reducir tu total de vidas a menos de 1 en vez de eso lo reduce a 1”. Ese jugador está en 2 vidas, y está siendo atacado por 2 criaturas no bloqueadas 5/5. El jugador lanza *Golpe de veneración*, que dice “La próxima vez que la criatura objetivo fuera a hacer daño este turno, prevén ese daño. Ganas vida igual a la cantidad de daño prevenido de esta manera”, haciendo objetivo a una de las atacantes. El evento de daño empieza como [10 puntos de daño son hechos al jugador defensor]. Se aplica el efecto de *Golpe de veneración*, así que el evento de daño se convierte en [5 puntos de daño son hechos al jugador defensor, el jugador defensor gana 5 vidas]. Eso es procesado en sus resultados, así que el evento de daño es ahora [el jugador defensor pierde 5 vidas, el jugador defensor gana 5 vidas]. El efecto de *Adoración* ve que el evento de daño no reduciría el total de vida del jugador a menos de 1, así que ese efecto no es aplicado. Después ocurre el evento de daño.

119.5. El daño hecho a una criatura o planeswalker no lo destruye. De igual manera, la fuente de ese daño no lo destruye. Más bien, las acciones basadas en estado pueden destruir una criatura o planeswalker, o de otra manera, ponerlo en el cementerio de su propietario debido a los resultados del daño hecho a ese permanente. Ver la regla 704.

Ejemplo: Un jugador lanza *Relámpago*, un instantáneo que dice “El Relámpago hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo”, haciendo objetivo a una criatura 2/2. Después de que el Relámpago hace 3 puntos de daño a esa criatura, la criatura es destruida como una acción basada en estado. Ni el Relámpago ni el daño hecho por el Relámpago destruyeron a esa criatura.

119.6. El daño marcado en una criatura permanece hasta el paso de limpieza, aún si ese permanente deja de ser una criatura. Si el daño total marcado en una criatura es mayor o igual a su resistencia, a esa criatura le han hecho *daño letal*, y es destruida como una acción basada en estado (ver la regla 704). Todo el daño marcado en un permanente es removido cuando éste se regenera (ver la regla 701.14, “Regenerar”) y durante el paso de limpieza (ver la regla 514.2).

119.7. La fuente del daño es el objeto que lo hizo. Si un efecto requiere que un jugador elija una fuente de daño, puede elegir un permanente; un hechizo en la pila (incluyendo un hechizo de permanente);

cualquier objeto al que se refiera un objeto en la pila, un efecto de prevención o reemplazo que está esperando aplicarse o una habilidad disparada retrasada que está esperando a dispararse (aun si ese objeto no está en la zona en que solía estar); o una carta boca arriba en la zona de mando. Una fuente no necesita ser capaz de hacer daño para ser una fuente legal. Ver la regla 609.7 “Fuentes de daño”.

- 119.8. Si una fuente hace 0 puntos de daño, no hace daño, lo cual significa que las habilidades que se disparan cuando se hace daño no se dispararán. También significa que efectos de reemplazo que incrementarían el daño hecho por esa fuente, o que habrían hecho que esa fuente le hiciera ese daño a otro objeto o jugador, no tienen un evento que reemplazar, así que no tienen efecto.

120. Robar una carta

- 120.1. Un jugador roba una carta al poner la carta superior de su biblioteca en su mano. Esto es hecho como una acción basada en turno durante el paso de robar de cada jugador. También puede ser hecho como parte de un coste o efecto de un hechizo o habilidad.

- 120.2. Solo se puede robar una carta cada vez. Si a un jugador se le indica que robe varias cartas, ese jugador realiza esa cantidad de robos de carta individuales.

120.2a Una instrucción de robar varias cartas puede ser modificada por efectos de reemplazo que se refieren a la cantidad de cartas robadas. Esta modificación ocurre antes de considerar cualquier robo de carta individual. Ver la regla 616.1f.

120.2b Algunos efectos indican que un jugador no puede robar más de una carta cada turno. Esos efectos se aplican a robos de cartas individuales. Las instrucciones de robar varias cartas todavía pueden realizarse parcialmente. Sin embargo, si un efecto ofrece a un jugador la opción de robar varias cartas, el jugador afectado no puede elegir hacerlo. Del mismo modo, el jugador no puede pagar un coste que incluya robar varias cartas.

120.2c Si un efecto le indica a más de un jugador que robe cartas, el jugador activo realiza primero todos sus robos, después los demás jugadores hacen lo mismo en orden de turnos.

120.2d Si un efecto le indica a más de un jugador que robe cartas en un juego que está usando la alternativa de turnos compartidos en equipo (como en Gigante de dos cabezas), primero cada jugador del equipo activo, en el orden que prefieran, realiza sus robos, luego cada jugador en cada equipo no activo en orden de turno hace lo mismo.

- 120.3. Si no hay cartas en la biblioteca de un jugador y un efecto le ofrece a ese jugador la opción de robar una carta, ese jugador puede elegir hacerlo. Sin embargo, si un efecto dice que un jugador no puede robar cartas y otro efecto le ofrece a ese jugador la opción de robar una carta, ese jugador no puede elegir hacerlo.

120.3a Los mismos principios se aplican si el jugador tomando la decisión no es el jugador que robaría la carta. Si este último jugador no tiene cartas en su biblioteca, la elección puede hacerse. Si un efecto dice que este último jugador no puede robar una carta, la elección no puede hacerse.

- 120.4. Un jugador que intenta robar una carta de una biblioteca sin cartas en ella pierde el juego la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

- 120.5. Si un efecto mueve cartas de la biblioteca de un jugador a la mano de ese jugador sin usar el verbo “robar”, ese jugador no ha robado esas cartas. Esto es importante para habilidades que se disparan al robar cartas o efectos que reemplazan robos de cartas, así como si la biblioteca de ese jugador está vacía.

120.6. Algunos efectos reemplazan robos de cartas.

120.6a Un efecto que reemplace un robo de carta es aplicado aun si ninguna carta pudiese ser robada porque no hay cartas en la biblioteca del jugador afectado.

120.6b Si un efecto reemplaza un robo dentro de una secuencia de robos de carta, el efecto de reemplazo es completado antes de continuar con la secuencia.

120.6c Algunos efectos realizan acciones adicionales en una carta después de ser robada. Si el robo es reemplazado, la acción adicional no es realizada en ninguna carta que sea robada como resultado de ese efecto de reemplazo o cualquier efecto de reemplazo subsiguiente.

120.7. Algunos efectos de reemplazo y efectos de prevención resultan en robos de una o más cartas. En tales casos, si hay una parte del evento original que no haya sido reemplazada, esas partes ocurren primero, después los robos de carta suceden uno a la vez.

120.8. Si un hechizo o habilidad hace que se robe una carta mientras otro hechizo se está lanzando, la carta robada se mantiene boca abajo hasta que el hechizo se termina de lanzar (ver la regla 601.2i). Mientras está boca abajo, se considera que no tiene características. Lo mismo se aplica cuando se está activando una habilidad. Si un efecto permite o indica a un jugador que muestre una carta en cuanto es robada, se muestra después de que se lanzó el hechizo o se activó la habilidad.

121. Contadores

121.1. Un *contador* es un marcador colocado en un objeto o jugador que modifica sus características y/o interacciona con una regla, habilidad o efecto. Los contadores no son objetos y no tienen características. Nótese que un contador no es una ficha, y una ficha no es un contador. Los contadores con el mismo nombre o descripción son intercambiables.

121.1a Un contador +X/+Y sobre una criatura o una carta de criatura en una zona distinta del campo de batalla, donde X e Y son números, agrega X a la fuerza de ese objeto e Y a la resistencia de ese objeto. De la misma manera, los contadores -X/-Y restan fuerza o resistencia. Ver la regla 613.3.

121.1b El número de contadores de lealtad en un planeswalker en el campo de batalla indica cuánta lealtad tiene. Un planeswalker con lealtad 0 es puesto en el cementerio de su propietario como una acción basada en estado. Ver la regla 704.

121.1c Si un jugador tiene diez o más contadores de veneno, ese jugador pierde el juego como una acción basada en estado. Ver la regla 704. Un jugador está “envenenado” si tiene uno o más contadores de veneno. (Ver en la regla 810 las reglas adicionales para los juegos de Gigante de dos cabezas.)

121.2. Los contadores sobre un objeto no se mantienen si ese objeto se mueve de una zona a otra. Los contadores no son “removidos”; simplemente dejan de existir. Ver la regla 400.7.

121.3. Si un permanente tiene tanto un contador +1/+1 como uno -1/-1 sobre +el, N contadores +1/+1 y -1/-1 son removidos de él como una acción basada en estado, donde N es el menor entre el número de contadores +1/+1 y -1/-1 sobre él. Ver la regla 704.

121.4. Si un permanente con una habilidad que dice que no puede tener más de N contadores de un cierto tipo tiene más que N contadores de ese tipo sobre él, todos salvo N de esos contadores son removidos como una acción basada en estado. Ver la regla 704.

121.5. Si un efecto dice que se “mueva” un contador, quiere decir que se tome ese contador del objeto en que está actualmente y se ponga sobre un segundo objeto. Si el primer y segundo objeto son el mismo objeto, no pasa nada. Si el primer objeto no tiene contadores, no pasa nada: el segundo objeto no recibe un contador. Si el segundo objeto (o cualquier posible segundo objeto) ya no está en la zona correcta cuando el efecto fuera a mover el contador, no pasa nada; ningún contador es removido del primer objeto.

121.6. Algunos hechizos y habilidades se refieren a contadores “colocados” en un objeto. Esto se refiere a poner contadores en ese objeto mientras está en el campo de batalla y también a un objeto que recibe contadores en cuanto entra al campo de batalla.

121.6a Si un objeto entra al campo de batalla con contadores sobre él, el efecto que hace que el objeto reciba contadores puede especificar qué jugador coloca esos contadores. Si el efecto no especifica un jugador, el controlador del objeto pone esos contadores sobre él.

2. Partes de una carta

200. General

200.1. Las partes de una carta son: nombre, coste de maná, ilustración, indicador de color, línea de tipo, símbolo de la expansión, recuadro de texto, fuerza y resistencia, lealtad, modificador de mano, modificador de vida, ilustración, crédito, texto legal y número del coleccionador. Algunas cartas pueden tener más de una de cualquiera o de todas estas partes.

200.2. Algunas partes de la carta también son características del objeto que las posee. Ver la regla 109.3.

200.3. Algunos objetos que no son cartas (fichas, copias de cartas y copias de hechizos) tienen algunas de las partes de una carta, pero sólo aquellas que también son características. Ver la regla 110.5 y la regla 706.

201. Nombre

201.1. El nombre de una carta está impreso en la esquina superior izquierda.

201.2. El nombre de una carta siempre se considera que es la versión en inglés de su nombre, sin importar en qué idioma está impresa.

201.2a Dos objetos tienen el mismo nombre si sus nombres son idénticos.

201.2b Si un objeto tiene más de un nombre, tiene el mismo nombre que otro objeto si hay uno o más nombres que ambos objetos tienen en común.

201.2c Dos o más objetos tienen nombres distintos si no hay nombres en común entre ambos objetos.

201.3. Si un efecto indica a un jugador que elija un nombre de una carta, el jugador debe elegir el nombre de una carta en el documento de referencia de cartas Oracle. (Ver la regla 108.1.) Un jugador no puede elegir el nombre de una ficha a menos que sea también el nombre de una carta.

201.3a Si se le indica a un jugador que elija un nombre de carta con ciertas características, el jugador debe elegir el nombre de una carta cuyo texto de Oracle coincida con esas características. (Ver la regla 108.1.)

***Ejemplo:** Desposeer dice, en parte, “Elige el nombre de una carta de artefacto”. El jugador puede elegir el nombre de cualquier carta de artefacto, incluso una que no sea legal en el formato del juego actual. El jugador no puede elegir Isla, incluso si una Isla en el campo de batalla fue convertida en un artefacto por algún efecto.*

201.3b Si un jugador quiere elegir el nombre de una carta partida, el jugador debe elegir el nombre de una de sus mitades, pero no ambas. (Ver la regla 708.) Si se le indica a un jugador que elija un nombre de carta con ciertas características, usa solo las características de esa mitad para determinar si el nombre puede ser elegido.

201.3c Si un jugador quiere elegir el nombre alternativo de una carta invertida, puede hacerlo. (Ver la regla 709.) Si se le indica a un jugador que elija un nombre de carta con ciertas características, usa solo las características modificadas del lado invertido de la carta para determinar si el nombre puede ser elegido.

201.3d Si un jugador quiere elegir el nombre de la cara posterior de una carta de dos caras, puede hacerlo. (Ver la regla 711.) Si se le indica a un jugador que elija un nombre de carta con ciertas

características, usa solo las características de la cara posterior para determinar si el nombre puede ser elegido.

201.3e Si un jugador quiere elegir el nombre de la cara posterior combinada de un par fusionado, puede hacerlo. (Ver la regla 712.) Si se le indica a un jugador que elija un nombre de carta con ciertas características, usa solo las características de la cara posterior combinada para determinar si el nombre puede ser elegido.

201.4. El texto que se refiere a ese mismo objeto por nombre se refiere a esa copia del objeto en particular y no a otros objetos con ese nombre, sin importar que existan cambios de nombres debido a efectos del juego.

201.4a Si el efecto de una habilidad otorga otra habilidad a un objeto, y esa segunda habilidad se refiere a la fuente de la primera habilidad por nombre, ese nombre se refiere sólo al objeto específico que es la fuente de la primera habilidad, no a otros objetos con el mismo nombre. Esto también vale si la segunda habilidad es copiada en el nuevo objeto.

Ejemplo: La *Mugre de la alcantarilla* tiene una habilidad que dice “Siempre que una criatura que no sea ficha que controles muera, pon un contador de fango sobre la *Mugre de la alcantarilla*, luego crea una ficha de criatura Cieno verde con “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de contadores de fango sobre la *Mugre de la alcantarilla*”. La habilidad otorgada a la ficha solo se fija en la *Mugre de la alcantarilla* que creó la ficha, no en otra *Mugre de la alcantarilla* que esté en el campo de batalla. Una copia de esa ficha también tendría una habilidad que se fija sólo en la *Mugre de la alcantarilla* que creó la ficha original.

201.4b Si una habilidad de un objeto se refiere a ese objeto por nombre, y un objeto con un nombre distinto gana esa habilidad, cada mención del primer nombre en la habilidad ganada que se refiere al primer objeto por nombre debería tratarse como el segundo nombre.

Ejemplo: El *Elemental de mercurio* dice, en parte, “{U}: El *Elemental de mercurio* gana todas la habilidades activadas de la criatura objetivo hasta el final del turno”. Si gana una habilidad que dice “{G}: Regenera el *Trol del garrote*”, activar esa habilidad regenerará al *Elemental de mercurio*, no al *Trol del garrote* del cual ganó la habilidad.

Ejemplo: El *Rayo glacial* es un instantáneo con la habilidad de “empalmar con lo arcano” que dice “El *Rayo glacial* hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo”. Si es empalmado en *Alcance del kodama*, ese *Alcance del kodama* hace 2 puntos de daño al objetivo.

Ejemplo: La *Duplicante dimir* dice “{1}{U}{B}: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. La *Duplicante dimir* se convierte en una copia de esa carta y gana esta habilidad”. Se activa la habilidad de la *Duplicante dimir* haciendo objetivo a una carta de *Oso garra de runas*. La *Duplicante* se convierte en una copia de un *Oso garra de runas* y gana una habilidad que debería tratarse como si dijera “{1}{U}{B}: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. El *Oso garra de runas* se convierte en una copia de esa carta y gana esta habilidad”.

201.4c El texto impreso en algunas cartas legendarias se refiere a esa carta con una versión abreviada de su nombre. Menciona del nombre abreviado de una carta usadas de esta manera se tratan como si usaran el nombre completo de la carta.

202. Coste y color de maná

202.1. El coste de maná de una carta está indicado por símbolos de maná en la parte de arriba de la carta. (Ver la regla 107.4.) En la mayoría de las cartas, estos símbolos están impresos en la esquina superior derecha. Algunas cartas de la expansión *Visión del futuro* tienen marcos alternativos en los que los símbolos de maná aparecen a la izquierda de la ilustración.

- 202.1a El coste de maná de un objeto representa lo que un jugador debe gastar de su reserva de maná para lanzar esa carta. A menos que el coste de maná de un objeto incluya símbolos de maná pireziano (ver la regla 107.4f), pagar el coste de maná de un objeto requiere que se iguale el tipo de cualquier símbolo de maná de color o incoloro así como pagar el coste de maná genérico indicado en el coste.
- 202.1b Algunos objetos no tienen coste de maná. Esto normalmente incluye todas las cartas de tierra, cualquier otra carta que no tiene símbolos de maná en donde su coste de maná aparecería normalmente, fichas (a menos que el efecto que los crea especifique lo contrario) y las cartas no tradicionales de *Magic*. No tener un coste de maná representa un coste impagable (ver la regla 117.6). Nótese que las tierras se juegan sin pagar ningún coste (ver la regla 305, “Tierras”).
- 202.2. Un objeto es del color o colores de los símbolos de maná en su coste de maná, sin importar el color de su marco.
- 202.2a Los cinco colores son blanco, azul, negro, rojo y verde. El maná blanco es representado por {W}, azul por {U}, negro por {B}, rojo por {R} y verde por {G}.
Ejemplo: *Un objeto con un coste de maná de {2}{W} es blanco, y un objeto con un coste de maná de {2} es incoloro, y uno con un coste de maná de {2}{W}{B} es tanto blanco como negro.*
- 202.2b Los objetos que no tengan símbolos de maná de color en sus costes de maná son incoloros.
- 202.2c Un objeto con dos o más símbolos de maná de color distinto en su coste de maná es de cada uno de los colores de esos símbolos de maná. La mayoría de las cartas multicolores están impresas con un marco dorado, pero esto no es un requisito para que la carta sea multicolor.
- 202.2d Un objeto con uno o más símbolos de maná híbridos y/o símbolos de maná pireziano en su coste de maná es de cada uno de los colores de esos símbolos de maná, además de cualquier otro color que el objeto pudiera tener. (La mayoría de las cartas con símbolos de maná híbridos en su coste de maná están impresas en un marco de dos colores. Ver la regla 107.4e.)
- 202.2e Un objeto puede tener un indicador de color impreso a la izquierda de su línea de tipo. Ese objeto es de cada color presente en ese indicador de color. (Ver la regla 204.)
- 202.2f Hay efectos que pueden cambiar el color de los objetos, darle un color a los objetos incoloros, o hacer que un objeto con color sea incoloro; ver la regla 105.3.
- 202.3. 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: *Un coste de maná de {3}{U}{U} se traduce en un coste de maná convertido de 5.*
- 202.3a El coste de maná convertido de un objeto sin coste de maná es 0, a menos que ese objeto sea la cara posterior de un permanente de dos caras o sea un permanente combinado.
- 202.3b El coste de maná convertido de la cara posterior de un permanente de dos caras es calculado como si tuviera el coste de maná de su cara frontal. Si un permanente es una copia de la cara posterior de una carta de dos caras (incluso si la carta que representa esa copia es en sí misma una carta de dos caras), el coste de maná convertido de ese permanente es 0.
Ejemplo: *El Maestro de caza de las colinas es una carta de dos caras con un coste de maná de {2}{R}{G}. Su coste de maná convertido es 4. Después de transformarse a su otra cara (Devastador de las colinas), su coste de maná convertido sigue siendo 4.*
Ejemplo: *Un Clon entra al campo de batalla como una copia de un Devastador de las colinas. Su coste de maná convertido es 0.*

Ejemplo: La Aberración insectoide es la cara posterior de una carta de dos caras cuya cara frontal tiene un coste de maná de {U}. Se convierte en una copia del Devastador de las colinas. Su coste de maná convertido se convierte en 0.

202.3c El coste de maná convertido de un permanente combinado se calcula como si tuviera el coste de maná combinado de las caras frontales de cada carta que lo representa. Si un permanente es una copia de un permanente combinado (incluso si esa copia está representada por otras dos cartas combinables), el coste de maná convertido de la copia es 0.

202.3d El coste de maná convertido de una carta partida que no está en la pila o de un hechizo partido fusionado en la pila se determina por los costes de maná combinados de ambas mitades. De otro modo, mientras la carta partida está en la pila, el coste de maná convertido del hechizo es determinado por el coste de maná de la mitad que fue elegida para lanzarse. Ver la regla 708, “Cartas partidas”.

202.3e Al calcular el maná convertido de un objeto con una {X} en su coste de maná, X se considera 0 mientras el objeto no esté en la pila, y X se considera como el número elegido para ello mientras el objeto está en la pila.

202.3f Cuando calculamos el maná convertido de un objeto con un símbolo de maná híbrido en su coste, se usará el componente más grande de cada símbolo híbrido.

Ejemplo: El coste de maná convertido de una carta con coste {1}{W/U}{W/U} es 3.

Ejemplo: El coste de maná convertido de una carta con coste de maná {2/B}{2/B}{2/B} es 6.

202.3g Cada símbolo de maná pirexiano en el coste de maná contribuye 1 a su coste de maná convertido.

Ejemplo: El coste de maná convertido de una carta con coste {1}{W/P}{W/P} es 3.

202.4. Cualquier coste adicional mostrado en el texto de las reglas del objeto o impuesto por un efecto no es parte del coste de maná. (Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”.) Dichos costes son pagados al mismo tiempo que los otros costes del hechizo.

203. Ilustración

203.1. La ilustración está impresa en la mitad superior de una carta y no tiene significado para el juego. Por ejemplo, una criatura no tiene la habilidad de volar a menos que se indique en su texto de reglas, aunque esté ilustrada como una criatura voladora.

204. Indicador de color

204.1. El indicador de color está impreso a la izquierda de la línea de tipo directamente bajo la ilustración. Es un símbolo circular relleno de uno o más colores. Un indicador de color se encuentra normalmente en cartas que no sean tierra sin coste de maná.

204.2. Un objeto con un indicador de color es de cada color que aparece en ese indicador de color.

205. Línea de tipo

205.1. La línea de tipo de una carta está impresa directamente bajo la ilustración. Contiene el o los tipos de una carta. También contiene los subtipos y supertipos de la carta, si son aplicables.

205.1a Algunos efectos fijan el tipo de carta de un objeto. En esos casos, el o los nuevos tipos reemplazan cualquier tipo de carta existente. Los contadores, efectos y daño marcado sobre el objeto permanecen con él, incluso si no tienen sentido para el nuevo tipo de carta. De igual manera, cuando un efecto fija uno o más subtipos de un objeto, el o los nuevos subtipos

remplazan a los subtipos del grupo apropiado (tipos de criatura, tipos de tierra, tipos de artefacto, tipos de encantamiento, tipos de planeswalker o tipos de hechizo). Si el tipo de carta de un objeto es removido, los subtipos correlacionados con ese tipo de carta permanecen si también son relevantes a un subtipo que aún tenga el objeto; de lo contrario, también son 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.

- 205.1b Algunos efectos cambian el tipo, supertipo o subtipo de un objeto, pero especifican que el objeto permanece con algún tipo, supertipo o subtipo anterior. En esos casos, todos los tipos, supertipos o subtipos de carta previos del objeto se mantienen. Esta regla se aplica a los efectos que usan la expresión “además de sus tipos” o que afirman que algo “aún se considera un(a) [tipo, supertipo o subtipo]” o “sigue siendo un(a) [tipo, subtipo o supertipo]”. Algunos efectos afirman que un objeto se convierte en “criatura artefacto”. Estos efectos también permiten que el objeto retenga todos sus tipos y subtipos de carta previos.

Ejemplo: Una habilidad dice “Todas las tierras con criaturas 1/1 que aún se consideran tierras”. Las tierras afectadas ahora tienen dos tipos de carta: criatura y tierra. Si hubiera algunas tierras que también fueran artefactos antes de que el efecto de la habilidad se aplique a ellas, esas tierras serían “criaturas artefacto tierra”, no solamente “criaturas” o “tierras criaturas”. El efecto les permite retener tanto el tipo de carta tierra como artefacto. Además, cada tierra afectada por la habilidad retiene cualquier tipo de tierra y supertipo que tuviera antes que la habilidad tuviera efecto.

Ejemplo: Una habilidad dice “Todos los artefactos son criaturas artefacto 1/1”. Si un permanente es tanto un artefacto como un encantamiento, se convertirá en una criatura artefacto encantamiento.

205.2. Tipos de carta

- 205.2a Los tipos de carta son artefacto, conspiración, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, fenómeno, plano, planeswalker, plan, conjuro, tribal y vanguard. Ver la sección 3, “Tipos de carta”.

- 205.2b Algunos objetos tienen más de un tipo de carta (por ejemplo, una criatura artefacto). Dichos objetos satisfacen el criterio para cualquier efecto que se aplique a cualquiera de sus tipos de carta.

- 205.2c Las fichas tienen tipos de carta a pesar de no ser cartas. Lo mismo es cierto de copias de hechizos y copias de cartas.

205.3. Subtipos

- 205.3a Una carta puede tener uno o más subtipos impresos en su línea de tipo.

- 205.3b Los subtipos de cada tipo de carta excepto las de plano son siempre una única palabra y son siempre listados después de un guión largo. Cada palabra después del guión es un subtipo separado (NdT: Esto puede ser distinto en español); los objetos pueden tener varios tipos. Los subtipos de los plano están listados después de un guión largo, pero pueden ser varias palabras; todas las palabras después del guión son, colectivamente, un único subtipo.

Ejemplo: “Tierra básica — Montaña” significa que la carta es una tierra con el subtipo Montaña. “Criatura — Hechicero trasgo” significa que la carta es una criatura con los subtipos hechicero y trasgo. “Artefacto — Equipo” significa que la carta es un artefacto con el subtipo equipo.

- 205.3c Si una carta con varios tipos de carta tiene uno o más subtipos, cada subtipo está correlacionado con el tipo de carta adecuado.

Ejemplo: La línea de tipo de la *Driada Enramada* dice “Tierra Criatura — Bosque driada”. Bosque es un tipo de tierra, y Driada es un tipo de criatura.

- 205.3d Un objeto no puede ganar un subtipo que no se corresponde con uno de los tipos del objeto.
- 205.3e Si un efecto le indica a un jugador que elija un subtipo, ese jugador debe elegir un, y sólo un, subtipo existente, y el subtipo que elija debe ser del tipo de carta apropiado. Por ejemplo, el jugador no puede elegir un tipo de tierra si la instrucción le pide que elija un tipo de criatura.
Ejemplo: *Al elegir un tipo de criatura, “Tritón” o “Hechicero” son aceptables, pero “Hechicero tritón” no. Palabras como “artefacto”, “oponente”, “Pantano” o “camión” no pueden ser elegidas porque no son tipos de criatura.*
- 205.3f Muchas cartas fueron impresas con subtipos que ahora son obsoletos. Muchas cartas han recibido subtipos retroactivamente. Usa el documento de referencia de cartas Oracle para determinar los subtipos de una carta. (Ver la regla 108.1.)
- 205.3g Los artefactos tienen su propio grupo de subtipos; estos subtipos se llaman *tipos de artefacto*. Los tipos de artefacto son Aparato, Equipo (ver la regla 301.5), Fortificación (ver la regla 301.6), Pista, Tesoro y Vehículo (ver la regla 301.7).
- 205.3h Los encantamientos tienen su propio grupo de subtipos; estos subtipos se llaman *tipos de encantamiento*. Los tipos de encantamiento son Aura (ver la regla 303.4), Cartucho, Maldición, Saga (ver la regla 714) y Altar.
- 205.3i Las tierras tienen su propio grupo de subtipos; estos subtipos se llaman *tipos de tierra*. Los tipos de tierra son Desierto, Bosque, Portal, Isla, Guarida, Sitio, Mina, Montaña, Llanura, Central-de-Energía, Pantano, Torre y de-Urza.
De esa lista, Bosque, Isla, Montaña, Llanura y Pantano son *tipos de tierra básica*. Ver la regla 305.6.
- 205.3j Los planeswalkers tienen su propio grupo de subtipos; estos subtipos se llaman *tipos de planeswalker*. Los tipos de planeswalker son Ajani, Aminatou, Angrath, Arlinn, Ashiok, Bolas, Chandra, Dak, Daretti, Domri, Dovin, Elspeth, Estrid, Freyalise, Garruk, Gideon, Huatli, Jace, Jaya, Karn, Kaya, Kiora, Koth, Liliana, Nahiri, Narset, Nissa, Nixilis, Ral, Rowan, Saheeli, Samut, Sarkhan, Sorin, Tamiyo, Teferi, Tezzeret, Tibalt, Ugin, Venser, Vivien, Vraska, Will, Windgrace, Xenagos, Yanguu y Yanling.
- 205.3k Los instantáneos y conjuros comparten una lista de subtipos; estos subtipos son llamados *tipos de hechizo*. Los tipos de hechizo son Arcano y Trampa.
- 205.3m Las criaturas y los tribales comparten su lista de subtipos; estos subtipos se llaman *tipos de criaturas*. Los tipos de criatura son Abanderado, Acorazado, Adalid, Alce, Aliado, Anciano, Ángel, Antílope, Aparejador, Aparición, Araña, Arconte, Ardilla, Arena, Arpia, Arquero, Artífice, Asesino, Astilla, Atog, Avatar, Ave, Azra, Babosa, Ballena, Bárbaro, Basilisco, Beeble, Berserker, Bestia, Bribón, Buey, Caballero, Caballo, Cabra, Cadáver, Calamar, Camarido, Cambiahechizos, Camello, Cangrejo, Caribú, Cazador-nocturno, Cefálico, Centauro, Chacal, Chamán, Cíclope, Cieno, Ciudadano, Clérigo, Cobarde, Cocatriz, Cocodrilo, Conejo, Consejero, Constructo, Dauti, Demonio, Desertor, Destructor, Diablillo, Diablo, Dinosaurio, Djinn, Draco, Dragón, Dríada, Druida, Efit, Eldrazi, Elefante, Elemental, Elfo, Enano, Encarnación, Engendro, Escorpión, Esfinge, Espantapájaros, Espectro, Espíritu, Esponja, Esqueleto, Estrella-de-mar, Etergénito, Explorador, Extraño, Felino, Fénix, Fragmentado, Gárgola, Germen, Gigante, Glotón, Gnom, Gorgona, Gremlin, Grifo, Guerrero, Gusano, Hada, Hechicero, Hidra, Hiena, Hipogrifo, Hipopótamo, Homárido, Homúnculo, Hongo, Horror, Huevo, Humano, Hurón, Ilusión, Infernal, Insecto, Jabalí, Kavu, Kirin, Kithkin, Kóbold, Kor, Kraken, Lagarto, Lamia, Lammasu, Leviatán, Lhurgoyf, Licántropo, Lícido, Lobo, Magistrado, Mangosta, Manticora, Masticore, Medusa, Mercenario, Metabolizador, Metamorfo, Metathrán, Minotauro, Místico, Monje, Murciélago, Muro, Mutante, Myr, Naga, Nautilo, Nefilim, Ninja, Noggle, Nómada, Ogro, Ojo, Operario, Orbe, Orco, Orgg, Oso, Ostra,

Oufé, Oveja, Pangolín, Pegaso, Pentavita, Perforador, Perro, Pesadilla, Pez, Phelddagrif, Piloto, Pirata, Plaga, Planta, Polilla-tililante, Portador, Primate, Prisma, Pueblo-arbóreo, Pueblo-lunar, Pulpo, Quimera, Rana, Rata, Rebelde, Reflejo, Rinoceronte, Saga, Salamandra, Samurái, Sanguijuela, Saprolín, Sátiro, Serpiente, Servo, Sicario, Sierpe, Siervo, Simio, Sirena, Slit, Sobreviviente, Soldado, Soltari, Sombra, Surrakar, Talako, Tejón, Tenaza, Tetravita, Thrull, Topo, Tóptero, Tortuga, Traficante, Trasgo, Trilobites, Trisquelavita, Tritón, Trol, Unicornio, Uros, Vampiro, Vástago, Vedalken, Viashino, Víbora, Vólver, Wombat, Yerbamala, Yeti, Zángano, Zombie, Zorro y Zuberá.

205.3n Los planos tienen su propio grupo de subtipos; estos subtipos se llaman *tipos planares*. Los tipos de plano son Alara, Arkhos, Azgol, Bélenon, Reino de Meditación de Nicol Bolas, Dominaria, Equilor, Ergamon, Fábacin, Innistrad, Iquatana, Ir, Kaldheim, Kamigawa, Karsus, Kephalaí, Kinshala, Kólbahan, Kyneth, Lorwyn, Luvion, Mercadia, Mirrodin, Moag, Mongseng, Muraganda, Nueva Phyrexia, Pirexia, Pyrulea, Rabiah, Rath, Rávnica, Regatha, Segovia, Reino de Serra, Páramo Sombrio, Shandalar, Ulgrotha, Valla, Vryn, Dominio Ígneo, Xerex y Zendikar. (NdT: La edición 2009 de Planechase no fue publicada en español, pero los textos de las cartas se encuentran en <http://www.wizards.com/magic/tcg/productarticle.aspx?x=mtg/tcg/planechase/languages> y las reglas en http://www.wizards.com/mtg/images/tcg/products/planechase/pcRules_ES.pdf.)

205.3p Las cartas de fenómeno, las cartas de planes, las cartas vanguard y las cartas de conspiración no tienen subtipos.

205.4. Supertipos

205.4a Una carta puede también tener uno o más *supertipos*. Éstos están impresos directamente antes de los tipos de la carta. Los supertipos son básica, legendario, continuo, nevado y mundo.

205.4b El supertipo de un objeto es independiente de sus tipos y subtipos, aunque algunos supertipos están íntimamente ligados con tipos de carta específicos. El cambiar los tipos o subtipos de un objeto no cambia sus supertipos. El cambiar los supertipos de un objeto no cambia sus tipos o subtipos. Cuando un objeto gana o pierde un supertipo, mantiene cualquier otro supertipo que tuviera.

Ejemplo: Una habilidad dice “Todas las tierras con criaturas 1/1 que aún se consideran tierras”. Si cualquiera de las tierras afectadas era legendaria, sigue siendo legendaria.

205.4c Cualquier tierra con el supertipo “básica” es una tierra básica. Cualquier tierra que no tenga este supertipo es una tierra no básica, aún si tiene un tipo de tierra básica. Las cartas impresas en colecciones anteriores a la colección básica *Octava edición* no usaban la palabra “básica” para indicar una tierra básica. Las cartas de esas colecciones con los siguientes nombres son tierras básicas y recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle: Bosque, Isla, Montaña, Llanura, Pantano, Bosque nevado, Isla nevada, Montaña nevada, Llanura nevada y Pantano nevado.

205.4d Cualquier permanente con el supertipo “legendario” está sujeto a las acciones basadas en estado para los permanentes legendarios, también llamada “regla de leyendas” (ver la regla 704.5j).

205.4e Cualquier hechizo instantáneo o de conjuro con el supertipo “legendario” está sujeto a una restricción de lanzamiento. Un jugador no puede lanzar hechizos instantáneos o de conjuro a menos que ese jugador controle una criatura o planeswalker legendario.

205.4f Cualquier permanente con el supertipo “mundo” está sujeto a las acciones basadas en estado para los permanentes de mundo, también llamada “regla de mundo” (ver la regla 704.5k).

205.4g Cualquier permanente con el supertipo “nevado” es un permanente nevado. Cualquier permanente que no tiene este supertipo es un permanente no nevado, sin importar su nombre.

205.4h Cualquier carta de plan con el supertipo “continuo” es una excepción a la acción basada en estado para los planes (ver la regla 704.5w).

206. Símbolo de la expansión

206.1. El símbolo de la expansión indica en cuál colección de *Magic* se publicó la carta y es un pequeño ícono normalmente impreso debajo del borde derecho de la ilustración que no tiene efecto en el juego.

206.2. El color del símbolo de la expansión indica la rareza de la carta dentro de su colección. Un símbolo rojo anaranjado indica que la carta es rara mítica. Un símbolo dorado indica que la carta es rara. Un símbolo de expansión plateado indica que la carta es poco común. Un símbolo blanco o negro indica que la carta es común o es una tierra básica. Un símbolo de expansión púrpura indica una rareza especial; hasta la fecha, solo las cartas “desplazadas en el tiempo” de *Espiral del Tiempo*, cuyas cartas son más raras que las cartas raras de la colección, tienen símbolos de expansión morados. (Antes de la colección de *Éxodo*, todos los símbolos de expansión eran negros, sin importar la rareza. También, antes de la colección básica *Sexta Edición*, con excepción de la colección básica *Quinta Edición* en chino simplificado, las colecciones básicas de *Magic* no tenían símbolo de expansión).

206.3. Previamente, un hechizo o habilidad que afectaba cartas de una colección en particular buscaba sólo los símbolos de expansión de esa colección. Esas cartas recibieron errata en el documento de referencia Oracle y ahora afectan a cartas “con un nombre impreso originalmente” en una colección particular. Ver la regla 700.8 para más detalles.

206.4. Los jugadores pueden incluir cartas de cualquier colección en sus mazos Construidos, siempre y cuando esas cartas aparezcan en alguna colección permitida en el formato (o aquellas cartas específicamente permitidas por las Reglas de Torneo de *Magic: The Gathering*). Ver las Reglas de Torneo de *Magic: The Gathering* para las definiciones actualizadas de los formatos Construidos (WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents).

206.5. La lista completa de expansiones y símbolos de expansión pueden encontrarse en la sección de Archivo de colecciones de cartas del sitio web de *Magic* (Magic.Wizards.com/en/game-info/products/card-set-archive).

207. Recuadro de texto

207.1. El recuadro de texto está impreso en la mitad inferior de la carta. Normalmente contiene texto de reglas definiendo las habilidades de la carta.

207.2. El recuadro de texto también puede contener texto en cursiva, que no tiene ninguna función en el juego.

207.2a El *texto recordatorio* es texto en cursiva y en paréntesis que resume una regla que se aplica a esa carta. Normalmente aparece en la misma línea que la habilidad a la que es relevante, pero también puede aparecer en su propia línea si se refiere a un aspecto de la carta que no es una habilidad.

207.2b El *texto de ambientación* es texto en cursiva que, como la ilustración, agrega atractivo artístico al juego. Aparece debajo del texto de reglas.

207.2c Una *palabra de habilidad* aparece en cursiva al comienzo de algunas habilidades. Las palabras de habilidad son similares a las palabras clave en que aglutinan cartas con

funcionalidad similar, pero no tienen ningún significado especial de reglas ni una mención en las Reglas Completas. Las palabras de habilidad son adenda, alianza, aterrizaje, batallón, canalizar, constelación, converger, council's dilemma, croma, delirio, despojos, dominio, dominio de hechizos, eminencia, empujón, enfurecer, esfuerzo, estampa, ferocidad, formidable, grandeza, hermandad, heroísmo, hora fatídica, incursión, inspiración, irradiar, metalurgia, necrario, oferta tentadora, parley, recolectar, revuelta, secuaz, temerario, teniente, umbral, unir fuerzas y will of the council.

207.3. Algunas cartas tienen íconos decorativos en el fondo de sus recuadros de texto. Por ejemplo, un ícono de gremio aparece en el recuadro de texto de muchas cartas asociados con los gremios de Rávnica, y un ícono de facción aparece en el recuadro de texto de muchas cartas del bloque *Cicatrices de Mirrodin*. Del mismo modo, muchas cartas promocionales incluyen íconos decorativos. Estos íconos no tienen efecto en el juego.

207.4. El símbolo de caos {CHAOS} aparece en el recuadro de texto de cada carta de plano a la izquierda de una habilidad disparada que se dispara siempre que sale {CHAOS} en el dado planar. El símbolo en sí mismo no tiene ningún significado de reglas.

208. Fuerza/Resistencia

208.1. Una carta de criatura tiene dos números separados por una diagonal impresos en su esquina inferior derecha. El primer número es su fuerza (la cantidad de daño que hace en combate); el segundo es su resistencia (la cantidad de daño necesario para destruirla). Por ejemplo, 2/3 significa que el objeto tiene fuerza 2 y resistencia 3. La fuerza y resistencia pueden ser modificadas o fijadas en valores particulares por efectos.

208.2. En vez de un número, algunas cartas de criatura tienen fuerza y/o resistencia representado por un asterisco (*).

208.2a El objeto puede tener una habilidad que define características que fija su fuerza y/o resistencia según alguna condición. (Ver la regla 604.3.) Estas habilidades se escriben “[La fuerza o resistencia] de [esta criatura] es igual a. . .” o “[La fuerza y resistencia] de [esta criatura] son iguales a. . .” Esta habilidad funciona en todos lados, incluso fuera del juego. Si la habilidad necesita usar un número que no puede ser determinado, incluso dentro de un cálculo, usa 0 en vez de ese número.

***Ejemplo:** Orden perdida de Jarkeld tiene fuerza y resistencia igual a 1+ *. Tiene las habilidades “En cuanto la Orden perdida de Jarkeld entra al campo de batalla, elige un oponente” y “Tanto la fuerza como la resistencia de la Orden perdida de Jarkeld son iguales a 1 más el número de criaturas que controla el jugador elegido”. Mientras la Orden perdida de Jarkeld no está en el campo de batalla, no hay ningún jugador elegido. Su fuerza y resistencia son ambas iguales a 1 más 0, así que es un 1/1.*

208.2b La carta puede tener una habilidad estática que crea un efecto de reemplazo que fija la fuerza y resistencia de la criatura a uno de varios valores específicos cuando entra el campo de batalla o es puesto boca arriba. (Ver la regla 614, “Efectos de reemplazo”.) Estas habilidades se escriben “En cuanto [esta criatura] entra el campo de batalla. . .”, “En cuanto [esta criatura] se ponga boca arriba. . .”, o “[Esta criatura] entra el campo de batalla como. . .” y enumera dos o más valores específicos de fuerza y resistencia (y puede además enumerar características adicionales). Las características escogidas o determinadas con este efecto afectan los valores copiables. (Ver la regla 706.2.) Mientras la carta no está en el campo de batalla, su fuerza y resistencia se consideran 0.

208.3. Un permanente que no sea criatura no tiene fuerza o resistencia, incluso si es una carta con fuerza y resistencia impresas en ella (como un Vehículo). Un objeto que no sea criatura y no esté en el campo de batalla tiene fuerza o resistencia solo si tiene fuerza y resistencia impresos en él.

208.3a Si fuera a crearse un efecto que afecta la fuerza y/o resistencia de un permanente que no sea criatura, ese efecto se crea aunque no hace nada hasta que ese permanente se convierte en una criatura.

Ejemplo: El Piloto veterano tiene la habilidad “Siempre que el Piloto veterano tripule un Vehículo, ese Vehículo obtiene +1/+1 hasta el final del turno”, y es girado para pagar el coste de tripular de un Vehículo. Esta habilidad disparada se resuelve mientras el Vehículo que tripula todavía no es una criatura. El efecto continuo se crea y se aplicará al Vehículo una vez que se convierta en una criatura.

208.4. Los efectos que fijan la fuerza y/o resistencia de una criatura a valores específicos pueden referirse a la “fuerza base”, “resistencia base” o “fuerza y resistencia base” de esa criatura. Otros efectos continuos pueden modificar más la fuerza y resistencia de la criatura. Ver la regla 613, “Interacción de efectos continuos”.

208.5. Si una criatura de alguna manera no tiene valor de fuerza, su fuerza es 0. Lo mismo vale para la resistencia.

209. Lealtad

209.1. Cada carta de planeswalker tiene un número de lealtad impreso en su esquina inferior derecha. Indica su lealtad mientras no está en el campo de batalla, y también indica que el planeswalker entra al campo de batalla con esa cantidad de contadores de lealtad sobre él.

209.2. Una habilidad activada con un símbolo de lealtad en su coste es una habilidad de lealtad. Las habilidades de lealtad siguen reglas especiales: Un jugador puede activar una habilidad de lealtad de un permanente que controla sólo cuando tiene prioridad y la pila está vacía durante una fase principal de su turno, pero sólo si ninguna de las habilidades de lealtad del permanente fue activada ese turno. Ver la regla 606, “Habilidades de lealtad”.

210. Modificador de mano

210.1. Cada carta Vanguard tiene un modificador de mano impreso en su esquina inferior izquierda. Este es un número precedido por un signo más, un número precedido por un signo menos, o un cero. Este modificador se aplica al determinar el tamaño de mano inicial y el tamaño máximo de mano del propietario de la carta Vanguard. Ver la regla 103.4.

211. Modificador de vida

211.1. Cada carta Vanguard tiene un modificador de vida impreso en su esquina inferior derecha. Este es un número precedido por un signo más, un número precedido por un signo menos, o un cero. Este modificador se aplica al determinar el total inicial de vidas del propietario de la carta Vanguard. Ver la regla 103.3.

212. Información bajo el recuadro de texto

212.1. Cada carta tiene impreso debajo del recuadro de texto un texto que no tiene efecto en el juego. No todas las expansiones de cartas fueron impresas con toda la información listada aquí abajo en cada carta.

212.1a La mayoría de colecciones de cartas incluyen números de coleccionista. Esta información está impresa de la forma [número de carta]/[total de cartas en la expansión]. Algunas cartas, como cartas únicas en los mazos de Planeswalker, tienen número de carta que excede el total de cartas en la expansión.

212.1b La rareza de una carta está indicada con una única letra siguiendo al número de coleccionista.

212.1c Algunas cartas promocionales incluyen información que indica la promoción específica con la que la carta está asociada.

212.1d El código de tres letras representa la colección en la cual la carta está impresa y está separado por un punto del código de dos letras que representa el idioma en el cual la carta está impresa. Si una carta es premium, esos códigos están separados por una estrella.

212.1e El crédito de la ilustración de una carta está detrás del ícono de pincel o, en cartas más viejas, la abreviación "Ilust."

212.1f El texto legal (la letra pequeña en la parte de abajo o de abajo a la derecha de la carta) señala la marca registrada y la información de los derechos de reproducción.

3. Tipos de carta

300. General

300.1. Los tipos de carta son artefacto, conspiración, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, fenómeno, plano, planeswalker, plan, conjuro, tribal y vanguard.

300.2. Algunos objetos tienen más de un tipo de carta (por ejemplo, una criatura artefacto). Dichos objetos combinan los aspectos de cada uno de esos tipos, y están sujetos a los hechizos y habilidades que afectan a uno o todos esos tipos de cartas.

300.2a Un objeto que es tanto una tierra como otro tipo de carta (por ejemplo una tierra artefacto), sólo puede ser jugado como una tierra. No puede ser lanzado como un hechizo.

300.2b Cada carta tribal tiene otro tipo de carta. Lanzar y resolver una carta tribal sigue las reglas para lanzar y resolver una carta del otro tipo.

301. Artefactos

301.1. Un jugador que tiene prioridad puede lanzar una carta de artefacto de su mano durante una fase principal de su turno cuando la pila esté vacía. Lanzar un artefacto como un hechizo usa la pila. (Ver la regla 601, "Lanzar hechizos".)

301.2. Cuando se resuelve un hechizo de artefacto, su controlador lo pone en el campo de batalla bajo su control.

301.3. Los subtipos de artefacto son siempre una única palabra y aparecen después de un guión largo. "Artefacto — Equipo". Los subtipos de artefacto también son llamados *tipos de artefacto*. Los artefactos pueden tener varios subtipos. Ver en la regla 205.3g la lista completa de los tipos de artefacto.

301.4. Los artefactos no tienen características específicas por su tipo de carta. La mayoría de los artefactos no tienen símbolos de maná de color en sus costes de maná, y por lo tanto son incoloros. Sin embargo, no hay ninguna correlación entre ser incoloro y ser un artefacto: un artefacto puede ser tener color, y objetos incoloros pueden ser tipos de carta distintos de artefacto.

301.5. Algunos artefactos tienen el subtipo "Equipo". Un equipo puede ser anexado a una criatura. No se pueden anexas a un objeto que no sea una criatura.

301.5a La criatura a la cual el equipo está anexado se llama "criatura equipada". Se dice que el equipo está anexado a, o "equipa", esa criatura.

301.5b Un equipo es lanzado y entra al campo de batalla como cualquier otro artefacto. Un equipo no entra al campo de batalla anexado a una criatura. La habilidad de palabra clave "equipar" anexa el equipo a una criatura que controlas (ver la regla 702.6, "Equipar"). El control de la criatura sólo importa cuando la habilidad de equipar se activa y cuando se resuelve. Hechizos y otras habilidades también pueden anexar un equipo a una criatura. Si un efecto tratara de anexar un equipo a un objeto que no puede ser equipado por él, el equipo no se mueve.

301.5c Un equipo que es también una criatura no puede equipar a una criatura. Un equipo que pierde el subtipo "Equipo" no puede equipar una criatura. Un equipo no se puede equipar a sí mismo. Un equipo que equipa un permanente ilegal o inexistente se desanexa del permanente, pero permanece en el campo de batalla. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.) Un equipo no puede equipar a más de una criatura. Si un hechizo o habilidad fuera a hacer que un equipo equipe a más de una criatura, el controlador del equipo elige a qué criatura equipa.

301.5d El controlador de un equipo es distinto del controlador de la criatura equipada; no necesitan ser la misma persona. El cambio sobre el control de la criatura no implica cambiar el control del equipo y viceversa. Sólo el controlador del equipo puede activar sus habilidades. Sin embargo, si el equipo agrega una habilidad a la criatura equipada (con "gana" o "tiene"), el controlador de la criatura equipada es el único que puede activar esa habilidad.

301.5e Una habilidad de un permanente que se refiere a la “criatura equipada” se refiere a la criatura a la cual el permanente está anexo, incluso si el permanente con la habilidad no es un Equipo.

301.6. Algunos artefactos tienen el subtipo “Fortificación”. Una fortificación puede ser anexada a una tierra. No se pueden anexo a un objeto que no sea una tierra. El análogo de Fortificación a la palabra clave equipar es la palabra clave fortificar. Las reglas 301.5a–e se aplican a las fortificaciones en relación con las tierras igual que se aplican los equipos en relación con las criaturas, con una aclaración con respecto a la regla 301.5c: una fortificación que además es una criatura (no una tierra) no puede fortificar una tierra. (Ver la regla 702.66, “Fortificar”).

301.7. Algunos artefactos tienen el subtipo “Vehículo”. Los Vehículos tienen una habilidad de tripular, lo que les permite convertirse en criaturas artefacto. Ver la regla 702.121, “Tripular”.

301.7a Cada Vehículo tiene una fuerza y resistencia impresas, pero tiene esas características solo si es también una criatura. Ver la regla 208.3.

301.7b Si un Vehículo se convierte en una criatura, inmediatamente tiene su fuerza y resistencia impresas. Otros efectos, incluyendo el efecto que lo convirtió en criatura, pueden modificar estos valores, o fijarlos en valores distintos.

302. Criaturas

302.1. Un jugador que tiene prioridad puede lanzar una carta de criatura de su mano durante una fase principal de su turno cuando la pila esté vacía. Lanzar una criatura como un hechizo usa la pila. (Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”).

302.2. Cuando un hechizo de criatura se resuelve, su controlador la pone en el campo de batalla bajo su control.

302.3. Los subtipos de criatura son siempre una única palabra y están enumerados después de un guión largo: “Criatura — Soldado humano”, “Criatura artefacto — Gólem”, etcétera. Los subtipos de criatura también son llamados tipos de criatura. Las criaturas pueden tener múltiples subtipos. Ver en la regla 205.3m la lista completa de los tipos de criatura.

***Ejemplo:** “Criatura – Hechicero trasgo” significa que la carta es una criatura con los subtipos Hechicero y Trasgo.*

302.4. Fuerza y resistencia son características que sólo tienen las criaturas.

302.4a La fuerza de una criatura es la cantidad de daño que hace en combate.

302.4b La resistencia de una criatura es la cantidad de daño necesario para destruirla.

302.4c Para determinar la fuerza y la resistencia de una criatura, empieza con los números impresos en la esquina derecha inferior, luego aplica cualquier efecto continuo aplicable. (Ver la regla 613, “Interacción de efectos continuos”).

302.5. Las criaturas pueden atacar y bloquear. (Ver la regla 508, “Paso de Declarar Atacantes”, y la regla 509, “Paso de Declarar Bloqueadores”).

302.6. Una habilidad activada de una criatura con el símbolo de girar o el símbolo de enderezar en su coste de activación no puede ser activada a menos que la criatura haya estado bajo el control de su controlador continuamente desde el comienzo de su turno más reciente. Una criatura no puede atacar a menos que haya estado bajo el control de su controlador continuamente desde el comienzo de su turno más reciente. Esta regla es llamada informalmente la regla de “mareo de invocación”.

302.7. El daño hecho a una criatura por una fuente sin debilitar ni infectar se marca en esa criatura (ver la regla 119.3). Si el daño total marcado en esa criatura es mayor o igual que su resistencia, esa criatura ha recibido daño letal y es destruida como una acción basada en estado (ver la regla 704). Todo el daño marcado en una criatura se elimina cuando se regenera (ver la regla 701.14, “Regenerar”) y durante el paso de limpieza (ver la regla 514.2).

303. Encantamientos

303.1. Un jugador que tiene prioridad puede lanzar una carta de encantamiento de su mano durante una fase principal de su turno cuando la pila esté vacía. Lanzar un encantamiento como un hechizo usa la pila. (Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”).

303.2. Cuando un hechizo de encantamiento se resuelve, su controlador lo pone en el campo de batalla bajo su control.

303.3. Los subtipos de encantamiento son siempre una única palabra y están enumerados después de un guión largo: “Encantamiento —Altar”. Cada palabra detrás del guión es un subtipo distinto. Los subtipos de encantamiento también son llamados *tipos de encantamiento*. Los encantamientos pueden tener varios subtipos. Ver en la regla 205.3h la lista completa de los tipos de encantamiento.

303.4. Algunos encantamientos tienen el subtipo “Aura”. Un aura entra al campo de batalla anexada a un objeto o jugador. A qué puede anexarse un aura está definido por su habilidad de palabra clave encantar (ver la regla 702.5, “Encantar”). Otros efectos pueden limitar por qué puede ser encantado un permanente.

303.4a Un hechizo de aura necesita un objetivo, que está definido por su habilidad de encantar.

303.4b El objeto o jugador que tiene un aura anexada se llama *encantado*. El Aura está anexada a, o “encanta”, a ese objeto o jugador.

303.4c Si un aura está encantando un objeto o jugador ilegal según lo que define su habilidad de encantar y otros efectos aplicables, el objeto al que encantaba ya no existe, o el jugador al que estaba anexada ha dejado el juego, el Aura es puesta en el cementerio de su propietario. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

303.4d Un aura no puede encantarse a sí misma. Si esto ocurre de algún modo, el aura es puesta en el cementerio de su propietario. Un aura que también es una criatura no puede encantar nada. Si esto ocurre de algún modo, el aura se desanexa y luego es puesta en el cementerio de su propietario (Estas son acciones basadas en estado. Ver la regla 704.) Un aura no puede encantar a más de un objeto o jugador. Si un hechizo o habilidad fuera a hacer que un aura fuera anexada a más de un objeto o jugador, el controlador del aura elige a qué objeto o jugador se anexa.

303.4e El controlador de un aura es independiente del controlador del objeto encantado o el jugador encantado; no necesariamente son la misma persona. Si un aura encanta un objeto, cambiar el control del objeto no cambia el control del aura, y viceversa. Sólo el controlador del aura puede activar sus habilidades. Sin embargo, si el encantamiento agrega una habilidad al objeto encantado (con “gana” o “tiene”), el controlador del objeto encantado es el único que puede activar esa habilidad.

303.4f Si un aura va a entrar al campo de batalla bajo el control de un jugador de alguna forma que no sea resolviéndola como un hechizo de aura, y el efecto que la pone en el campo de batalla no especifica el objeto o jugador que ese aura va a encantar, ese jugador elige qué va a encantar, en cuanto el aura entra al campo de batalla. El jugador debe elegir un objeto o jugador legal de acuerdo con la habilidad de encantar del aura y otros efectos aplicables.

303.4g Si un aura va a entrar al campo de batalla y no hay un objeto o jugador legal para encantar, el aura permanece en su zona actual, a menos que esa zona sea la pila. En ese caso, el aura es puesta en el cementerio de su propietario en lugar de entrar al campo de batalla.

303.4h Si un efecto intenta poner un permanente que no es un Aura, Equipo o Fortificación en el campo de batalla anexado a un objeto o jugador, entra al campo de batalla desanexado.

303.4i Si un efecto intenta poner un aura en el campo de batalla anexado a un objeto o jugador que no puede encantar legalmente, el aura permanece en su zona actual, a menos que esa zona sea la pila. En ese caso, el aura es puesta en el cementerio de su propietario en lugar de entrar al campo de batalla. Si el aura es una ficha, no es creada.

303.4j Si un efecto intenta anexar un aura en el campo de batalla a un objeto o jugador que no puede encantar legalmente, el aura no se mueve.

303.5k Una habilidad de un permanente que se refiere al “[objeto o jugador] encantado” se refiere al objeto o jugador al cual el permanente está anexado, incluso si el permanente con la habilidad no es un Aura.

303.5. Algunos encantamientos tienen el subtipo “Saga.” Ver la regla 714 para más información sobre las cartas de Saga.

304. Instantáneos

304.1. Un jugador que tiene prioridad puede lanzar una carta de instantáneo de su mano. Lanzar un instantáneo como un hechizo usa la pila. (Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”).

304.2. Cuando un hechizo de instantáneo se resuelve, se siguen las acciones mencionadas en su texto de reglas. Luego se pone en el cementerio de su propietario.

304.3. Los subtipos de instantáneo son siempre una única palabra listada después de un guión largo: “Instantáneo — Arcano”. Cada palabra después del guión es un subtipo distinto. El conjunto de subtipos de instantáneo es el mismo que el conjunto de subtipos de conjuro; estos subtipos son llamados *tipos de hechizos*. Los instantáneos pueden tener varios subtipos. Ver en la regla 205.3k la lista completa de los tipos de hechizo.

304.4. Los instantáneos no pueden entrar al campo de batalla. Si un instantáneo fuera a entrar al campo de batalla, en vez de eso, permanece en la zona donde estaba previamente.

304.5. Si un texto afirma que un jugador puede hacer algo “en cualquier momento en que pudiera lanzar un instantáneo”, significa sólo que el jugador debe tener prioridad. El jugador no necesita tener un instantáneo que pudiera lanzar. Efectos que prevendrían que ese jugador lanzara hechizos o instantáneos no afectarían la capacidad del jugador de realizar esa acción (a menos que la acción sea en realidad lanzar un hechizo o un instantáneo).

305. Tierras

305.1. Un jugador que tiene prioridad puede jugar una carta de tierra de su mano durante una fase principal de su turno cuando la pila esté vacía. Jugar una tierra es una acción especial; no usa la pila (ver la regla 115). En lugar de eso, el jugador simplemente pone la tierra en el campo de batalla.

Como la tierra no va a la pila, nunca es un hechizo, por lo tanto los jugadores no pueden responder a ella con instantáneos o habilidades activadas.

305.2. Un jugador puede normalmente jugar una tierra por turno, pero ese número puede ser aumentado por efectos continuos.

305.2a Para determinar si un jugador puede jugar una tierra, compara la cantidad de tierras que el jugador puede jugar este turno con la cantidad de tierras que ya jugó este turno (incluyendo las tierras jugadas como acciones especiales y las tierras jugadas durante la resolución de hechizos y habilidades). Si la cantidad de tierras que el jugador puede jugar es mayor, la jugada es legal.

305.2b Un jugador no puede jugar una tierra si, por cualquier razón, la cantidad de tierras que ese jugador puede jugar ese turno es igual o menor a la cantidad de tierras que ya jugó ese turno. Ignora cualquier parte de un efecto que instruya a un jugador a hacerlo.

305.3. Un jugador no puede jugar una carta de tierra, por ninguna razón, si no está en su turno. Ignora cualquier parte de un efecto que instruya a un jugador a hacerlo.

305.4. Hay efectos que permiten a un jugador “poner” tierras en el campo de batalla. Esto no es lo mismo que “jugar una tierra” y no cuenta como una tierra jugada durante el turno actual.

305.5. Los subtipos de tierra son siempre una única palabra y aparecen después de un guión largo. Los subtipos de tierra también son llamados *tipos de tierra*. La tierras pueden tener varios subtipos. Ver en la regla 205.3i la lista completa de los tipos de tierra.

Ejemplo: “Tierra básica — Montaña” significa que la carta es una tierra con el subtipo Montaña.

305.6. Los tipos de tierra básica son: llanura, isla, pantano, montaña y bosque. Si un objeto usa las palabras “tipo de tierra básica” se refiere a uno de estos subtipos. Una tierra con un tipo de tierra básico tiene la habilidad intrínseca “{T}: Agrega [símbolo de maná]” incluso si el recuadro de texto no contiene ese texto o el objeto no tiene recuadro de texto. Para las llanuras, [símbolo de maná] es {W}; para las islas, {U}; para los pantanos, {B}; para las montañas, {R}; y para los bosques, {G}. Ver la regla 107.4a. Ver la regla 605, “Habilidades de maná”.

305.7. Si un efecto fija el subtipo de una tierra a uno de los tipos de tierra básica, la tierra deja de tener su anterior tipo de tierra. Pierde todas las habilidades generadas por su texto de reglas, sus anteriores tipos de tierra y cualquier efecto de copia afectando a esa tierra, y gana la habilidad de maná apropiada para cada nuevo tipo de tierra básico. Nótese que esto no remueve ninguna habilidad que la tierra hubiera ganado por otros efectos. Fijar el subtipo de tierra no agrega o remueve ningún tipo de carta (como criatura) o supertipo (como básica, legendaria o nevada) que la tierra tuviera. Si la tierra gana uno o más tipos de tierra además del propio, mantiene su tipo de tierra y texto de reglas, y gana el nuevo tipo de tierra y habilidad de maná.

305.8. Cualquier tierra con el supertipo “básica” es una tierra básica. Cualquier tierra que no tenga este supertipo es una tierra no básica, aún si tiene un tipo de tierra básica.

305.9. Si un objeto es tanto una tierra como otro tipo de carta, sólo puede ser jugado como una tierra. No puede ser lanzado como un hechizo.

306. Planeswalkers

306.1. Un jugador que tiene prioridad puede lanzar una carta de planeswalker de su mano durante una fase principal de su turno cuando la pila esté vacía. Lanzar un planeswalker como un hechizo usa la pila. (Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”).

306.2. Cuando un hechizo de planeswalker se resuelve, su controlador lo pone en el campo de batalla bajo su control.

306.3. Los subtipos de planeswalker son siempre una única palabra listada después de un guión largo: “Planeswalker — Jace”. Cada palabra después del guión es un subtipo distinto. Los subtipos de planeswalker también son llamados *tipos de planeswalker*. Los planeswalkers pueden tener varios subtipos. Ver en la regla 205.3j la lista completa de los tipos de planeswalker.

306.4. Anteriormente, los planeswalkers estaban sujetos a la “regla de unicidad de planeswalkers” que evitaba que un jugador controlara dos planeswalkers del mismo tipo de planeswalker. Esta regla fue eliminada y las cartas de planeswalker impresas antes de este cambio recibieron errata en el documento de referencias Oracle para tener el supertipo legendario. Al igual que otros permanentes legendarios, están sujetos a la “regla de leyendas” (ver la regla 704.5j).

306.5. Lealtad es una característica que sólo tienen los planeswalkers.

306.5a La lealtad de una carta de planeswalker que no está en el campo de batalla es igual al número impreso en su esquina inferior derecha.

306.5b Un planeswalker es tratado como si en su recuadro de texto dijera: “Este permanente entra al campo de batalla con un número de contadores de lealtad igual al número de lealtad impreso”. Esta habilidad crea un efecto de reemplazo (Ver la regla 614.1c).

306.5c La lealtad de un planeswalker en el campo de batalla es igual al número de contadores de lealtad que haya sobre él.

306.5d Cada planeswalker tiene cierta cantidad de habilidades de lealtad, que 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 controla sólo cuando tiene prioridad y la pila está vacía durante una fase principal de su turno, pero sólo si ninguna de las habilidades de lealtad del permanente fue activada ese turno. Ver la regla 606, “Habilidades de lealtad”.

306.6. Los planeswalkers pueden ser atacados. (Ver la regla 508, “Paso de declarar atacantes”).

306.7. Anteriormente, los planeswalkers estaban sujetos a un efecto de redirección que le permitía a un jugador hacer que el daño que no fuera de combate que se le fuera a hacer a un oponente, en vez de eso, fuera hecho a un planeswalker bajo el control de ese oponente. Esta regla ha sido eliminada y ciertas cartas han recibido errata en el documento de referencia de cartas Oracle para hacer daño directamente a planeswalkers.

306.8. El daño que recibe un planeswalker hace que se le remueva esa misma cantidad de contadores de lealtad.

306.9. Si la lealtad de un planeswalker es 0, es puesto en el cementerio de su propietario. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

307. Conjuros

307.1. Un jugador que tiene prioridad puede lanzar una carta de conjuro de su mano durante una fase principal de su turno cuando la pila esté vacía. Lanzar un conjuro como un hechizo usa la pila. (Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”).

307.2. Cuando un hechizo de conjuro se resuelve, se siguen las acciones definidas por su texto de reglas. Luego se pone en el cementerio de su propietario.

307.3. Los subtipos de conjuro son siempre una única palabra y aparecen después de un guión largo. “Conjuro — Arcano”. Cada palabra después del guión es un subtipo distinto. El conjunto de subtipos de conjuro es el mismo que el conjunto de subtipos de instantáneos; estos subtipos son llamados *tipos de hechizos*. Los conjuros pueden tener varios subtipos. Ver en la regla 205.3k la lista completa de los tipos de hechizo.

307.4. Los conjuros no pueden entrar al campo de batalla. Si un conjuro fuera a entrar al campo de batalla, en vez de eso, permanece en la zona previa.

307.5. Si un hechizo, habilidad o efecto determina que un jugador puede hacer algo "en cualquier momento en que pueda lanzar un conjuro", significa sólo que ese jugador debe tener prioridad, debe ser durante la fase principal de su turno, y la pila debe estar vacía. El jugador no necesita tener un conjuro que pudiera lanzar. Efectos que prevendrían que ese jugador lanzara hechizos o conjuros no afectarían la capacidad del jugador de realizar esa acción (a menos que la acción sea en realidad lanzar un hechizo o un conjuro).

307.5a Igualmente, si un efecto comprueba si un hechizo fue lanzado “en cualquier momento que un conjuro no pudiera haber sido lanzado”, está comprobando únicamente si el controlador del hechizo lo lanza sin tener prioridad, durante cualquier fase que no sea su fase principal o mientras otro objeto estaba en la pila.

308. Tribales

308.1. Cada carta tribal tiene otro tipo de carta. Lanzar y resolver una carta tribal sigue las reglas para lanzar y resolver una carta del otro tipo.

308.2. Los subtipos de tribal son siempre una única palabra y aparecen después de un guión largo. “Encantamiento Tribal — Tritón”. El conjunto de subtipos de tribal es el mismo que el conjunto de subtipos de criatura; estos subtipos son llamados *tipos de criatura*. Los tribales pueden tener varios subtipos. Ver en la regla 205.3m la lista completa de los tipos de criatura.

309. Planos

309.1. Plano es un tipo de carta que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic*. Sólo la variante casual Planechase usa cartas de plano. Ver la regla 901, “Planechase”.

309.2. Las cartas de plano permanecen en la zona de mando durante el juego, tanto mientras son parte de un mazo planar como cuando están boca arriba. No son permanentes. No pueden lanzarse. Si una carta de plano fuera a dejar la zona de mando, permanece en la zona de mando.

309.3. Los subtipos de plano están listados después de un guión largo, y pueden ser varias palabras: “Plano — Reino de Serra”. Todas las palabras después del guión son, colectivamente, un único subtipo. Los subtipos de plano son llamados *tipos de plano*. Un plano puede tener sólo un subtipo. Ver en la regla 205.3n la lista completa de los tipos de plano.

309.4. Una carta de plano puede tener cualquier cantidad de habilidades estáticas, disparadas y/o activadas. Mientras un plano esté boca arriba en la zona de mando, sus habilidades estáticas afectan el juego, sus habilidades disparadas pueden dispararse y sus habilidades activadas pueden ser activadas.

309.5. El controlador de una carta de plano boca arriba es el jugador designado como *controlador planar*. Normalmente, el controlador planar es el jugador activo. Sin embargo, si el actual controlador planar deja el juego, en vez de eso, el siguiente jugador en orden de turno que no dejó el juego se convierte en el controlador planar, luego el anterior controlador planar deja el juego. El nuevo controlador planar mantiene ese título hasta que deja el juego u otro jugador se convierte en el jugador activo, lo que suceda primero.

309.6. Una carta de plano boca arriba que se pone boca abajo se convierte en un nuevo objeto.

309.7. Cada carta de plano tiene una habilidad disparada que se dispara “Siempre que lances {CHAOS}”. Estas son llamadas “habilidades de caos”. Cada una está indicada con un {CHAOS} a su izquierda, aunque el símbolo por sí mismo no tiene un significado de reglas.

310. Fenómenos

310.1. Fenómeno es un tipo de carta que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic*. Sólo la variante casual Planechase usa cartas de fenómeno. Ver la regla 901, “Planechase”.

310.2. Las cartas de fenómeno permanecen en la zona de mando durante el juego, tanto mientras son parte de un mazo planar como cuando están boca arriba. No son permanentes. No pueden lanzarse. Si una carta de fenómeno fuera a dejar la zona de mando, permanece en la zona de mando.

310.3. Las cartas de fenómeno no tienen subtipos.

310.4. El controlador de una carta de fenómeno boca arriba es el jugador designado como controlador planar. Normalmente, el controlador planar es el jugador activo. Sin embargo, si el actual controlador planar deja el juego, en vez de eso, el siguiente jugador en orden de turno que no dejó el juego se convierte en el controlador planar, luego el anterior controlador planar deja el juego. El nuevo controlador planar mantiene ese título hasta que deja el juego u otro jugador se convierte en el jugador activo, lo que suceda primero.

310.5. Cada carta de fenómeno tiene una habilidad disparada que se dispara cuando lo *encuentras*. “Cuando te encuentres con [este fenómeno]” significa “Cuando mueves esta carta del mazo planar y la pones boca arriba”.

310.6. Una carta de fenómeno que es puesta boca abajo se convierte en un nuevo objeto.

310.7. 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 la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad. (Esta es un acción basada en estado; ver la regla 704. Ver también la regla 701.23, “Caminar por los planos”.)

311. Vanguard

311.1. Vanguard es un tipo de carta que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic*. Sólo la variante casual Vanguard usa cartas Vanguard. Ver la regla 902, “Vanguard”.

311.2. Las cartas Vanguard permanecen en la zona de mando durante el juego. No son permanentes. No pueden lanzarse. Si una carta Vanguard fuera a dejar la zona de mando, permanece en la zona de mando.

311.3. Las cartas Vanguard no tienen subtipos.

311.4. Una carta Vanguard puede tener cualquier cantidad de habilidades estáticas, disparadas y/o activadas. Mientras una carta Vanguard esté en la zona de mando, sus habilidades estáticas afectan el juego, sus habilidades disparadas pueden dispararse y sus habilidades activadas pueden ser activadas.

311.5. El propietario de una carta Vanguard es el jugador que comenzó el juego con ella en la zona de mando. El controlador de una carta Vanguard boca arriba es su propietario.

311.6. Cada carta Vanguard tiene un modificador de mano impreso en su esquina inferior izquierda. Este es un número precedido por un signo más, un número precedido por un signo menos, o un cero. Este modificador se aplica al tamaño de mano inicial y al tamaño máximo de mano del propietario de la carta Vanguard (normalmente siete). El número resultante es tanto cuántas cartas roba el jugador al comienzo del juego como su tamaño máximo de mano.

311.7. Cada carta Vanguard tiene un modificador de vida impreso en su esquina inferior derecha. Este es un número precedido por un signo más, un número precedido por un signo menos, o un cero. Este modificador se aplica al determinar el total inicial de vidas del propietario de la carta Vanguard (normalmente 20). Ver la regla 103.3.

312. Planes

312.1. Plan es un tipo de carta que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic*. Sólo la variante casual Archenemy usa cartas de planes. Ver la regla 904, “Archenemy”.

312.2. Las cartas de plan permanecen en la zona de mando durante el juego, tanto mientras son parte de un mazo de planes como cuando están boca arriba. No son permanentes. No pueden lanzarse. Si una carta de plan fuera a dejar la zona de mano, permanece en la zona de mando.

312.3. Las cartas de plan no tienen subtipos.

312.4. Una carta de plan puede tener cualquier cantidad de habilidades estáticas, disparadas y/o activadas. Mientras un plan esté boca arriba en la zona de mando, sus habilidades estáticas afectan el juego, sus habilidades disparadas pueden dispararse y sus habilidades activadas pueden ser activadas.

312.5. El propietario de una carta de plan es el jugador que comenzó el juego con ella en la zona de mando. El controlador de una carta de plan boca arriba es su propietario.

312.6. Si una carta de plan no continuo está boca arriba en la zona de mando, y no hay habilidades disparadas de ningún plan en la pila o esperando para ser puestas en la pila, esa carta de plan es puesta boca abajo y puesta en el fondo del mazo de planes de su propietario la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

312.7. Si una habilidad de una carta de plan incluye el texto “este plan”, se refiere a la carta de plan en la zona de mando que es la fuente de esa habilidad. Esta es una excepción a la regla 109.2.

313. Conspiraciones

313.1. Las cartas de conspiración se usan solo en juego limitado, en particular en la variante Draft de Conspiracy (ver la regla 905). Las cartas de conspiración no se usan en juego construido.

313.2. Al comienzo de un juego, antes de barajar los mazos, cada jugador puede poner cualquier cantidad de cartas de conspiración de su sideboard en la zona de mando. Las cartas de conspiración con la habilidad de agenda oculta (Hidden Agenda) son puestas en la zona de mando boca abajo. (Ver la regla 702.105, “Agenda oculta (Hidden Agenda)”.)

313.3 Las cartas de conspiración permanecen en la zona de mando durante el juego. No son permanentes. No pueden ser lanzadas o incluidas en un mazo. Si una carta de conspiración fuera a dejar la zona de mando, permanece en la zona de mando. Las cartas de conspiración que no están en el juego no pueden ser traídas al juego.

313.4. Las cartas de conspiración no tienen subtipos.

313.5. Las cartas de conspiración pueden tener cualquier cantidad de habilidades estáticas o disparadas. Mientras una carta de conspiración esté boca arriba en la zona de mando, sus habilidades estáticas afectan el juego, y sus habilidades disparadas pueden dispararse.

313.5a Las habilidades de cartas de conspiración pueden afectar el procedimiento de comienzo de juego.

313.5b Las cartas de conspiración boca abajo no tienen características.

313.6. El propietario de una carta de conspiración es el jugador que la puso en la zona de mando al comienzo del juego. El controlador de una carta de conspiración es su propietario.

313.7. Puedes mirar una carta de conspiración boca abajo que controlas en cualquier momento. No puedes mirar una carta de conspiración boca abajo que controla otro jugador.

4. Zonas

400. General

400.1. Una zona es un lugar donde los objetos pueden estar durante un juego. Normalmente hay siete zonas: biblioteca, mano, campo de batalla, cementerio, pila, exilio y mando. Algunas cartas antiguas también utilizan la zona de apuesta. Cada jugador tiene su propia biblioteca, mano y cementerio. Las otras zonas son compartidas por todos los jugadores.

400.2. Las *zonas públicas* son las zonas en las cuales todos los jugadores pueden ver los frentes de las cartas, excepto por aquellas cartas que alguna regla o efecto específicamente le permiten estar boca abajo. El cementerio, el campo de batalla, la pila, las zonas de exilio, de apuesta y de mando son zonas públicas. Las *zonas ocultas* son zonas en las que no todos los jugadores pueden esperar ver los frentes de las cartas. La biblioteca y la mano son zonas ocultas, incluso si las cartas de una de esas zonas son mostradas.

400.3. Si un objeto fuera a ir a cualquier biblioteca, cementerio o mano que no fuese al de su propietario, va a la zona correspondiente de su propietario.

400.4. Las cartas con ciertos tipos de carta no pueden entrar en ciertas zonas.

400.4a Si un instantáneo o conjuro fuera a entrar al campo de batalla, permanece en la zona previa.

400.4b Si una carta de conspiración, fenómeno, plano, plan o vanguard fuera a dejar la zona de mando, permanece en la zona de mando.

400.5. El orden de los objetos en la biblioteca, en el cementerio o en la pila no puede cambiarse si no hay un efecto o regla que lo permita. Lo mismo vale para los objetos ordenados en montones boca abajo en otras zonas. Los demás objetos en otras zonas pueden ordenarse como desee su controlador, aunque quién controla esos objetos, si están girados o boca abajo y qué objetos tienen anexados debe estar claro para todos los jugadores.

400.6. Si un objeto fuese a moverse de una zona a otra, determina qué evento está moviendo el objeto. Si el objeto se está moviendo a una zona pública y su propietario podrá verlo en esa zona, su propietario lo mira para ver si tiene cualquier habilidad que pudiera afectar ese movimiento. Si el objeto se está moviendo al campo de batalla, todos los otros jugadores que podrían verlo en esa zona lo hacen. Después cualquier efecto de reemplazo que corresponda, ya provenga del objeto o de otro sitio, se aplica al evento. Si cualquier efecto o regla trata de hacer dos o más cosas contradictorias o mutuamente excluyentes a un mismo objeto, el controlador de ese objeto —o su propietario si no tiene controlador— elige qué efecto aplicar y qué hace el efecto (Nota: Varias copias de una misma cosa pueden ser mutuamente excluyentes; por ejemplo: dos efectos “destruye” simultáneos.) Después el efecto mueve el objeto.

***Ejemplo:** El Arcángel exquisito tiene una habilidad que dice “Si fueras a perder el juego, en vez de eso, exilia al Arcángel exquisito y tu total de vidas se convierte en tu total de vidas inicial.” Un hechizo hace 5 puntos de daño a un jugador con 5 vidas y 5 puntos de daño al Arcángel exquisito bajo el control de ese jugador. Cuando se realizan las acciones basadas en estado, el total de vidas de ese jugador se convierte en su total de vidas inicial, y ese jugador elige si el Arcángel exquisito se mueve al cementerio de su propietario o al exilio.*

400.7. Un objeto que se mueve de una zona a otra se convierte en un nuevo objeto sin memoria de, o relación con, su existencia previa. Hay nueve excepciones a esta regla:

400.7a Efectos de hechizos, habilidades activadas y habilidades disparadas que cambian las características de un hechizo de permanente que esté en la pila continúan aplicándose al permanente en que se convierta el hechizo.

- 400.7b Los efectos de prevención que se apliquen al daño de una hechizo de permanente en la pila continúan aplicándose al daño del permanente en que se convierte el hechizo.
- 400.7c Una habilidad de un permanente puede mencionar información sobre el hechizo que se convertirá en ese permanente, incluyendo qué costos se pagaron para lanzar ese hechizo o qué maná se usó para pagar esos costos.
- 400.7d Las habilidades que se disparan cuando un permanente se mueve de una zona a otra (por ejemplo, “Cuando el Rencor sea puesto en el cementerio desde el campo de batalla”) pueden encontrar el nuevo objeto en que se convierte en la zona a la que se movió cuando la habilidad se disparó, si esa es una zona pública.
- 400.7e Las habilidades de las auras que se disparan cuando el permanente encantado deja el campo de batalla pueden encontrar el nuevo objeto en que se convierte el aura en el cementerio de su propietario si fue puesto en ese cementerio al mismo tiempo que el permanente encantado dejó el campo de batalla. También pueden encontrar al nuevo objeto en que se convierte el aura en el cementerio de su propietario como resultado de ser puesto allí como una acción basada en estado por no estar anexada a ningún permanente. (Ver la regla 704.5m.)
- 400.7f Si un efecto da a una carta que no sea tierra una habilidad que le permite ser lanzado, esa habilidad se continuará aplicando al nuevo objeto en el que se convierte esa carta después de moverlo a la pila como consecuencia de ser lanzado de esta manera.
- 400.7g Si un efecto permite que se lance una carta que no sea tierra, otras partes de ese efecto pueden encontrar el nuevo objeto en el cual se convierte la carta después de que se mueva de la pila como resultado de ser lanzada de esta manera.
- 400.7h Si un efecto hace que un objeto se mueva a una zona pública, otras partes de ese efecto pueden encontrar ese objeto. Si el coste de un hechizo o habilidad hace que un objeto se mueva a una zona pública, los efectos de ese hechizo o habilidad pueden encontrar ese objeto.
- 400.7i Después de resolver una habilidad disparada de demencia (ver la regla 702.34), si una carta exiliada no fue lanzada y fue movida a una zona pública, los efectos que mencionan la carta descartada pueden encontrar ese objeto.
- 400.8. Si se exilia un objeto en la zona de exilio, no cambia de zona, pero se convierte en un nuevo objeto que acaba de ser exiliado.
- 400.9. Si un objeto boca arriba en la zona de mando es puesto boca abajo, se convierte en un nuevo objeto.
- 400.10. Un objeto está *fuera del juego* si no está en ninguna de las zonas de juego. “Fuera del juego” no es una zona.
- 400.10a Las cartas en el sideboard están fuera del juego. Ver la regla 100.4.
- 400.10b Algunos efectos traen cartas a un juego de fuera de él. Esas cartas permanecen en el juego hasta que termina.
- 400.10c Las cartas fuera del juego no pueden ser afectadas por hechizos o habilidades, excepto por habilidades que definen características impresas en ellas (ver la regla 604.3) y los hechizos y habilidades que permiten que esas cartas entre al juego.
- 400.11. Algunos efectos le indican a un jugador que haga algo a una zona (como “Baraja tu mano en tu biblioteca”). Esa acción se realiza a todas las cartas en esa zona. La zona en sí misma no es afectada.

401. Biblioteca

- 401.1. Cuando un juego inicia, el mazo de cada jugador se convierte en su biblioteca.
- 401.2. Cada biblioteca debe quedarse en un único montón boca abajo. Los jugadores no pueden ver o cambiar el orden de las cartas en una biblioteca.
- 401.3. Cualquier jugador puede contar la cantidad de cartas que quedan en la biblioteca de cualquier jugador en cualquier momento.
- 401.4. Si un efecto pone dos o más cartas en una posición específica en una biblioteca al mismo tiempo, el propietario de esas cartas puede colocarlas en cualquier orden. El propietario de dicha biblioteca no debe revelar el orden en el cual las cartas van a su biblioteca.
- 401.5. Algunos efectos le indican a un jugador que juegue mostrando la primera carta de su biblioteca, o dicen que un jugador puede mirar la primera carta de su biblioteca. Si la carta superior de la biblioteca cambia cuando un hechizo de está lanzando, la nueva carta no se revelará y no puede verse hasta que el hechizo se termine de lanzar (ver la regla 601.2i). Lo mismo se aplica cuando se está activando una habilidad.
- 401.6. Si algún efecto hace que un jugador juegue con la primera carta de su biblioteca mostrada, y una carta en particular deja de estar mostrada durante cualquier período de tiempo antes de volver a ser mostrada, se convierte en un nuevo objeto.
- 401.7. Si un efecto hace que un jugador ponga una carta en una biblioteca "(ordinal N) desde la parte superior", y esa biblioteca tiene menos de N cartas en ella, el jugador pone esa carta en el fondo de esa biblioteca.

402. Mano

- 402.1. La mano es donde el jugador tiene las cartas que han sido robadas. Otros efectos también pueden poner cartas en la mano de un jugador. Al comienzo del juego, cada jugador roba una cantidad de cartas igual al tamaño inicial de mano de ese jugador, normalmente siete. (Ver la regla 103, "Comenzando el juego".)
- 402.2. Cada jugador tiene un *tamaño máximo de mano* el cual normalmente es de siete cartas. Un jugador puede tener cualquier número de cartas en su mano, pero como parte de su paso de limpieza, debe descartar el exceso de cartas hasta tener la cantidad igual al tamaño máximo de mano.
- 402.3. Un jugador puede acomodar su mano en cualquier manera que le resulte conveniente y mirarla en cualquier momento. Un jugador no puede ver las cartas en la mano de otro jugador pero puede contar esas cartas en cualquier momento.

403. Campo de batalla

- 403.1. La mayor parte del área que hay entre los jugadores representa el campo de batalla. El campo de batalla comienza vacío. Los permanentes que un jugador controla normalmente se mantienen delante de él en el campo de batalla, aunque hay algunos casos (como un aura anexada al permanente de otro jugador) en el que un permanente que controla un jugador está más cerca de otro jugador.
- 403.2. Un hechizo o habilidad afecta y tiene en cuenta sólo el campo de batalla a no ser que específicamente mencione a un jugador u otra zona.

403.3. Los permanentes sólo existen en el campo de batalla. Cada objeto en el campo de batalla es un permanente. Ver la regla 110, “Permanentes”.

403.4. Siempre que un permanente entre al campo de batalla, se convierte en un nuevo objeto y no tiene relación con ninguno de los permanentes previamente representados por esa carta, excepto en los casos de las reglas 400.7. (Esto también se aplica a cualquier permanente que entre en cualquier otra zona)

403.5. Anteriormente, el campo de batalla se llamaba la “zona en juego”. Las cartas que fueron impresas con texto que contiene las frases “en juego”, “desde el juego”, “al juego” o similar ahora hacen referencia al campo de batalla. Las cartas impresas con este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

404. Cementerio

404.1. El cementerio de un jugador es su montón de descarte. Cualquier objeto que sea contrarrestado, descartado, destruido o sacrificado es puesto en la parte superior del cementerio de su propietario, al igual que cualquier hechizo instantáneo o conjuro que haya terminado de resolverse. El cementerio de cada jugador comienza vacío.

404.2. Cada cementerio se mantiene en un único montón boca arriba. Un jugador puede examinar las cartas de cualquier cementerio en cualquier momento, pero normalmente no puede cambiar su orden. Las reglas adicionales que se aplican a los torneos sancionados pueden permitir a un jugador cambiar el orden de las cartas en su cementerio.

404.3. Si un efecto o regla pone dos o más cartas en el mismo cementerio al mismo tiempo, el propietario de esas cartas puede ponerlas en cualquier orden.

405. Pila

405.1. Cuando se lanza un hechizo, la carta física se pone en la pila (ver la regla 601.2a). Cuando se activa o dispara una habilidad, va a la parte superior de la pila sin ninguna carta asociada a ella (ver las reglas 602.2a y 603.3).

405.2. La pila lleva un registro del orden de los hechizos y/o habilidades que se le agregaron. Cada vez que un objeto se pone en la pila, es puesto encima de todos los objetos que ya están allí

405.3. Si un efecto pone dos o más objetos en la pila a la vez, aquellos controlados por el jugador activo se ponen debajo, seguidos de los objetos de los demás jugadores en orden JAJNA (ver la regla 101.4). Si un jugador controla más de uno de estos objetos, ese jugador escoge su orden relativo en la pila.

405.4. Cada hechizo tiene todas las características de la carta asociada a él. Cada habilidad activada o disparada en la pila tiene el texto de la habilidad que la creó y ninguna otra característica. El controlador del hechizo es la persona que lo lanzó. El controlador de una habilidad activada es el jugador que la activó. El controlador de una habilidad disparada es el jugador que controlaba la fuente de la habilidad cuando se disparó, a no ser que sea una habilidad disparada retrasada. Para determinar el controlador de una habilidad disparada retrasada, ver las reglas 603.7d–f.

405.5. Cuando todos los jugadores pasan sucesivamente, el hechizo o habilidad de la parte superior de la pila (el último que se agregó) se resuelve. Si la pila está vacía y todos los jugadores pasan, el paso o fase actual termina y comienza el siguiente.

405.6. Algunas cosas que suceden durante el juego no usan la pila.

405.6a Los efectos no van a la pila; son el resultado de resolver un hechizo o habilidad. Sin embargo, los efectos pueden crear habilidades disparadas retrasadas que van a la pila cuando disparan (ver la regla 603.7).

405.6b Las habilidades estáticas continuamente generan efectos y no van a la pila. (Ver la regla 604, “Manejando habilidades estáticas”.) Esto incluye habilidades que definen características como “[Este objeto] es rojo” (ver la regla 604.3).

405.6c Las habilidades de maná se resuelven de inmediato. Si una habilidad de maná produce maná y tiene otro efecto, el maná es producido y el otro efecto sucede de inmediato. Si un jugador tiene prioridad antes de que se active una habilidad de maná, ese jugador gana la prioridad después de que se resuelve (Ver la regla 605, “Habilidades de maná”).

Las acciones especiales no usan la pila; suceden inmediatamente. Ver la regla 115, “Acciones especiales”.

Las acciones basadas en turno no usan la pila; suceden inmediatamente cuando ciertos pasos o fases comienzan. Se resuelven antes de que ningún jugador reciba la prioridad (ver la regla 116.3a). Las acciones basadas en turno también suceden automáticamente cuando cada paso o fase termina; ningún jugador recibe prioridad después de esto. Ver la regla 703.

405.6f Las acciones basadas en estado no usan la pila; suceden automáticamente cuando se cumplen ciertas condiciones. Ver la regla 704. Se resuelven antes de que cualquier jugador reciba la prioridad. Ver la regla 116.5.

405.6g Un jugador puede conceder el juego en cualquier momento. Ese jugador deja el juego inmediatamente. Ver la regla 104.3a.

405.6h Si un jugador deja un juego de varios jugadores, algunos objetos pueden dejar el juego, cesar de existir, cambiar de control o exiliarse como resultado. Estas acciones suceden inmediatamente. Ver la regla 800.4a.

406. Exilio

406.1. La zona de exilio es esencialmente un área donde dejar objetos. Algunos hechizos o habilidades exilian un objeto sin ninguna manera de devolverlo a ninguna otra zona. Otros hechizos o habilidades exilian un objeto de forma temporal.

406.2. *Exiliar* un objeto es ponerlo en la zona de exilio desde cualquier zona en la que esté. Una carta *exiliada* es una carta que se puso en la zona de exilio.

406.3. Las cartas exiliadas se mantienen, por defecto, boca arriba y pueden ser examinadas por cualquier jugador en cualquier momento. Las cartas “exiliadas boca abajo” no pueden ser examinadas por ningún jugador excepto cuando alguna instrucción lo permita. Sin embargo, una vez que a un jugador se le permite mirar una carta exiliada boca abajo, ese jugador puede seguir viendo esa carta mientras permanezca exiliada, incluso si la instrucción que permitía al jugador hacerlo ya no se aplica. Una carta exiliada boca abajo no tiene características, pero el hechizo o habilidad que la exilió puede permitir que sea jugada desde el exilio. A menos que esa carta sea lanzada boca abajo (ver la regla 704.4), la carta se pone boca arriba justo antes de que el jugador anuncie que está jugando la carta (ver la regla 601.2).

406.4. Las cartas boca abajo en el exilio deberían ser mantenidas en montones separados según cuándo y cómo fueron exiliadas. Si se le indica a un jugador que elija una carta exiliada, el jugador puede elegir una carta específica boca abajo solo si ese jugador tiene permitido ver esa carta. De otro modo, puede elegir un montón de cartas exiliadas boca abajo y luego se elige una carta al azar de

ese montón. Si elegir esa carta es parte de lanzar un hechizo o activar una habilidad, la carta elegida no es mostrada hasta terminar de pagar el coste. (Ver la regla 601.21.)

406.5. Las cartas exiliadas que puedan volver al campo de batalla o a cualquier otra zona deben mantenerse en pilas separadas, para recordar sus respectivas formas de volver. Las cartas exiliadas que puedan tener un impacto en el juego por sus propias habilidades (como cartas con la habilidad de acechar) o por las habilidades de las cartas que las exiliaron deberían mantenerse en montones separados.

406.6. Un objeto puede tener una habilidad impresa en él que haga que una o más cartas sean exiliadas, y otra habilidad que se refiera o bien a “las cartas exiliadas” o a las cartas “exiliadas con [este objeto]”. Estas habilidades están vinculadas: la segunda se refiere solamente a las cartas exiliadas con la primera. Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.

406.7. Si se exilia un objeto en la zona de exilio, no cambia de zona, pero se convierte en un nuevo objeto que acaba de ser exiliado.

406.8. Anteriormente, la zona de exilio se llamaba “zona de removido del juego”. Las cartas impresas con el texto “remueve del juego [un objeto]” exilian ese objeto. Lo mismo vale para las cartas impresas con el texto “pon [un objeto] a un lado” o “aparta [un objeto]”. Las cartas impresas con este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

407. Ante (apuesta)

407.1. Las primeras versiones de las reglas de *Magic* incluían la regla de apuesta como una forma de jugar apostando. Jugar partidas de *Magic* con apuesta se considera una variante opcional del juego, y sólo se permite en los lugares en que no esté prohibido por la ley o por otras normas. Jugar con apuesta está estrictamente prohibido bajo las reglas de torneo de *Magic: The Gathering* (WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents).

407.2. Cuando se juega con apuesta, cada jugador pone una carta al azar de su mazo en la zona de ante después de determinar quién juega primero, pero antes de robar ninguna carta. Las cartas en la zona de ante pueden ser examinadas por cualquier jugador en cualquier momento. Al final del juego, el ganador se convierte en el propietario de todas las cartas en la zona de ante.

407.3. Unas pocas cartas tienen el texto “Retira [esta carta] de tu mazo antes de jugar si no estás jugando con apuesta”. Estas son las únicas cartas que pueden añadir o quitar cartas de la zona de ante o cambiar el propietario de una carta. Si no juegan por ante, los jugadores no pueden incluir esas cartas en sus mazos o sideboards, y esas cartas no pueden ser integrarse al juego desde fuera del juego.

407.4. *Apostar* un objeto es poner ese objeto en la zona de ante desde la zona en la que estuviese. El propietario de un objeto es la única persona que puede apostar ese objeto.

408. Mando

408.1. La zona de mando es un área de juego reservada para ciertos objetos especializados que tiene un efecto central en el juego, pero que no son permanentes ni pueden ser destruidos.

408.2. Los emblemas pueden ser creados en la zona de mando. Ver la regla 113, “Emblemas”.

408.3. En las variantes casuales Planechase, Vanguard, Commander, Archenemy y Conspiracy las cartas no tradicionales de *Magic* y/o cartas especialmente diseñadas comienzan el juego en la zona de mando. Cada variante tiene sus propias reglas sobre esas cartas. Ver la sección 9, “Variantes casuales”.

5. Estructura del turno

500. General

500.1. Un turno consta de cinco fases en el siguiente orden: inicial, principal precombate, combate, principal poscombate y de finalización. Cada una de estas fases se lleva a cabo en cada turno aun si nada sucede durante esa fase. Las fases inicial, combate y de finalización se subdividen en pasos, los cuales se siguen en orden.

500.2. Una fase o paso en la que los jugadores han recibido prioridad termina cuando la pila está vacía y todos los jugadores pasan sucesivamente. El solo hecho de que se vacíe la pila no es causa suficiente para que ese paso o fase termine; todos los jugadores tienen que pasar sucesivamente con la pila vacía. Por esto, todos los jugadores tendrán oportunidad de hacer algo antes de que ese paso o fase termine.

500.3. Un paso en el que los jugadores no reciban prioridad acaba cuando todas las acciones específicas de ese paso han sido completadas. Los únicos pasos con estas características son el paso de enderezar (ver la regla 502) y el paso de limpieza (ver la regla 514).

500.4. Cuando un paso o fase termina, cualquier maná que esté en la reserva de maná se vacía. Esta acción basada en el turno no usa la pila.

500.5. Cuando termina una fase o paso, termina cualquier efecto que esté programado para durar “hasta el final de” esa fase o paso. Cuando una fase o paso comienza, cualquier efecto programado para durar “hasta” esa fase o paso termina. Los efectos que duran “hasta el final del combate” terminan al final de la fase de combate, no al comienzo del paso de final de combate. Los efectos que duran “hasta el final del turno” están sujetos a reglas especiales, ver la regla 514.2.

500.6. Cuando una fase o paso comienza, cualquier habilidad que se dispare “al comienzo de” esa fase o paso se dispara. Son puestas en la pila la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad. (Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”).

500.7. Algunos efectos pueden otorgarle turnos adicionales a un jugador. Lo hacen agregando los turnos directamente después del turno especificado. Si un jugador recibe varios turnos adicionales, los turnos adicionales se agregan uno a la vez. Si varios jugadores reciben turnos adicionales, los turnos adicionales se agregan uno a la vez, en orden JAJNA (ver la regla 101.4). El turno creado más recientemente será el que se tome primero.

500.8. Algunos efectos pueden agregar fases a un turno. Lo hacen agregando las fases directamente después de la fase especificada. Si se crean múltiples fases adicionales después de la misma fase, la que fue creada más recientemente ocurrirá primero.

500.9. Algunos efectos pueden agregar pasos a la fase. Lo hacen agregando los pasos directamente después del paso especificado o directamente antes de un paso especificado. Si se crean múltiples pasos adicionales después del mismo paso, el que fue creado más recientemente ocurrirá primero.

500.10. Algunos efectos pueden causar que un paso, fase o turno se salte. Saltar un paso, fase o turno es proceder después de él como si no hubiera existido. Ver la regla 614.10.

500.11. Entre turnos, fases o pasos no puede realizarse ningún evento de juego.

501. Fase inicial

501.1. La fase inicial consta de tres pasos en el siguiente orden: enderezar, mantenimiento y robar.

502. Paso de enderezar

502.1. Primero, todos los permanentes que están en fase y tengan la habilidad de cambiar de fase, salen de fase, y todos los permanentes que están fuera de fase y que el jugador activo controlaba cuando salieron de fase, entran en fase. Todo esto sucede simultáneamente. Esta acción basada en el turno no usa la pila. Ver la regla 702.25 “Cambio de fase”.

502.2. Segundo, el jugador activo determina cuáles de los permanentes que controla se enderezarán. Luego los endereza todos simultáneamente. Esta acción basada en el turno no usa la pila. Normalmente, todos los permanentes de un jugador se enderezan, pero algunos efectos pueden evitar que uno o más permanentes de un jugador se enderecen.

502.3. Ningún jugador recibe prioridad en el paso de enderezar, por lo que no se pueden lanzar ni resolver hechizos ni activar ni resolver habilidades. Cualquier habilidad que se dispare durante este paso, esperará hasta que un jugador reciba prioridad, normalmente durante el paso de mantenimiento. (Ver la regla 503, “Paso de mantenimiento”).

503. Paso de mantenimiento

503.1. El paso de mantenimiento no tiene acciones basadas en el turno. Una vez que comienza, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”).

503.1a Cualquier habilidad que se haya disparado durante el paso de enderezar y cualquier habilidad que se disparó al comienzo del mantenimiento se ponen en la pila antes de que el jugador activo reciba prioridad; el orden en el cual se dispararon no importa. (Ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”).

503.2. Si un hechizo dice que solo puede lanzarse “después de el paso de mantenimiento [de un jugador]” y el turno tiene varios pasos de mantenimiento, ese hechizo puede lanzarse en cualquier momento después de que termine el primer paso de mantenimiento.

504. Paso de robar

504.1. Primero, el jugador activo roba una carta. Esta acción basada en el turno no usa la pila.

504.2. Después, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”).

505. Fase principal

505.1. Existen dos fases principales en un turno. En cada turno, la primera fase principal, conocida como la fase principal precombate, y la segunda fase principal, conocida como la fase principal poscombate, están separadas por la fase de combate (ver la regla 506, “Fase de combate”). Las fases principales precombate y poscombate son conocidas individual y colectivamente como *fase principal*.

505.1a Sólo la primera fase principal del turno se llama fase principal precombate. Todas las otras fases principales son fases principales poscombate. Esto incluye la segunda fase principal de un turno cuya fase de combate se haya saltado. Esto también es cierto en un turno en el cual un efecto haya creado una fase de combate adicional y una fase principal adicional.

505.2. La fase principal no tiene pasos, por lo que una fase principal termina cuando ambos jugadores pasan en sucesión con la pila vacía. (Ver la regla 500.2.)

505.3. Primero, pero sólo si los jugadores están jugando un juego de Archenemy (ver la regla 904), el jugador activo es el archienemigo, y es la fase principal precombate del jugador activo, éste pone en

marcha la primera carta de su mazo de planes (ver la regla 701.24). Esta acción basada en el turno no usa la pila.

505.4. Segundo, si el jugador activo controla uno o más encantamientos Saga y es la fase principal precombate del jugador activo, el jugador activo pone un contador de sabiduría sobre cada Saga que controla. (Ver la regla 714, "Cartas de saga".) Esta acción basada en el turno no usa la pila.

505.5. Por último, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 116, "Cuándo jugar y prioridad".)

505.5a La fase principal es normalmente la única fase en la que los jugadores pueden lanzar hechizos de artefacto, criatura, encantamiento, planeswalker y conjuros. El jugador activo puede lanzar este tipo de hechizos.

505.5b Durante cualquiera de las dos fases principales, el jugador activo puede jugar una carta de tierra de su mano si la pila está vacía, si el jugador tiene prioridad y si no ha jugado una tierra este turno (a menos que un efecto indique que el jugador puede jugar tierras adicionales). Esta acción no usa la pila. Ni la tierra ni la acción de jugarla es un hechizo ni una habilidad, así que no puede ser contrarrestada y los jugadores no pueden responder a ello con instantáneos o habilidades activadas. (Ver la regla 305, "Tierras".)

506. Fase de combate

506.1. La fase de combate tiene cinco pasos que proceden en el siguiente orden: inicio del combate, declarar atacantes, declarar bloqueadoras, daño de combate, y final del combate. Los pasos de declarar bloqueadores y daño de combate se omiten en el caso de que no se hayan declarado atacantes ni se hayan puesto criaturas atacando en el campo de batalla (ver la regla 508.8). Si alguna criatura atacante o bloqueadora tiene la habilidad de dañar primero (ver la regla 702.7) o dañar dos veces (ver la regla 702.4), hay dos pasos de daño de combate.

506.2. Durante la fase de combate, el jugador activo será el *jugador atacante*; las criaturas que controla ese jugador pueden atacar. Durante la fase de combate de una partida de dos jugadores, el jugador no activo es el *jugador defensor*; ese jugador, al igual que los planeswalkers que controla, pueden ser atacados.

506.2a Durante la fase de combate de una partida de varios jugadores, puede haber uno o más jugadores defensores, dependiendo de la variante de varios jugadores que se esté jugando y de las opciones elegidas para ella. A menos que al comienzo de la fase de combate todos los oponentes del jugador atacante se conviertan automáticamente en jugadores defensores, el jugador atacante tendrá que elegir uno de sus oponentes como acción basada en el turno durante el paso de comienzo del combate. (Nótese que la elección podrá ser dictada por la variante que se esté jugando y/o las opciones elegidas para ella.) Ese jugador se convierte en el jugador defensor. Ver la regla 802, "Alternativa de atacar a varios jugadores", la regla 803, "Alternativas de atacar a la izquierda o a la derecha" y la regla 809, "Variante Emperador".

506.2b En juegos de varios jugadores que usan la alternativa de turnos compartidos en equipo, el equipo activo es el *equipo atacante* y el equipo no activo es el *equipo defensor*. Ver la regla 805, "Alternativa de turnos compartidos en equipo".

506.3. Solo las criaturas pueden atacar o bloquear. Solo los jugadores y los planeswalkers pueden ser atacados.

506.3a Si un efecto fuera a poner en el campo de batalla un permanente que no sea criatura atacando o bloqueando, ese permanente entrará al campo de batalla igualmente, pero no será considerado como permanente atacante ni bloqueador.

- 506.3b Si un efecto fuera a poner en el campo de batalla una criatura atacando bajo el control de cierto jugador que no sea el jugador atacante, esa criatura entra al campo de batalla igualmente, pero no será considerada una criatura atacante.
- 506.3c Si un efecto fuera a poner una criatura en el campo de batalla atacando o bien a un jugador que no está en el juego o a un planeswalker que ya no está en el campo de batalla, esa criatura entra en el campo de batalla, pero nunca se considera una criatura atacante.
- 506.3d Si un efecto fuera a poner en el campo de batalla una criatura bloqueando a otra criatura, pero la criatura a la que bloquea no está atacando ni al controlador de la primera criatura, ni a un planeswalker que éste controle, esa criatura entra al campo de batalla igualmente, pero no se considerará como criatura bloqueadora.
- 506.4. Un permanente es removido del combate si deja el campo de batalla, cambia de controlador, sale de fase, un efecto específica que es removido del combate, si es un planeswalker que está siendo atacado y deja de ser un planeswalker, o si es una criatura atacante o bloqueadora que se regenera (ver la regla 701.14) o deja de ser una criatura. Una criatura que es removida del combate deja de ser atacante, bloqueadora, bloqueada y/o no bloqueada. Un planeswalker que sea removido del combate deja de estar siendo atacado.
- 506.4a Una vez que una criatura ha sido declarada como atacante o bloqueadora, los hechizos o habilidades que evitarían que esa criatura ataque o bloquee no la removerán del combate.
- 506.4b El hecho de girar o enderezar una criatura que ya ha sido declarada como atacante o bloqueadora no la removerá del combate ni prevendrá su daño de combate.
- 506.4c Si una criatura está atacando a un planeswalker, el hecho de remover ese planeswalker del combate no remueve la criatura del combate. Sigue siendo una criatura atacante, aunque no estará atacando ni a un jugador ni a un planeswalker. Puede ser bloqueada. Si no es bloqueada no hará daño de combate.
- 506.4d Un permanente que sea tanto una criatura bloqueadora como un planeswalker siendo atacado se removerá del combate en el caso de que deje de ser tanto una criatura como un planeswalker. Si deja de ser uno de esos tipos de carta pero continúa siendo el otro, continúa siendo o bien una criatura bloqueadora o bien un planeswalker siendo atacado, lo que sea apropiado.
- 506.5. Una criatura *ataca sola* si es la única criatura que ha sido declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Una criatura *está atacando sola* si está atacando y ninguna otra criatura lo hace. Una criatura *bloquea sola* si ha sido la única criatura declarada como bloqueadora en el paso de declarar bloqueadoras. Una criatura *está bloqueando sola* si está bloqueando y no hay ninguna otra criatura que esté bloqueando.
- 506.6. Algunos hechizos afirman que pueden ser lanzados “sólo [antes/después] de [un momento particular en la fase de combate]”, momentos que pueden ser “se declaren atacantes”, “se declaren bloqueadores”, “el paso de daño de combate”, “el paso de final de combate”, “la fase de combate” o “el combate”.
- 506.6a Un hechizo que afirma que puede ser lanzado “sólo antes (o después) de que se declaren atacantes” se está refiriendo a la acción basada en el turno de declarar atacantes. Puede ser lanzado sólo antes (o después) de que comience el paso de declarar atacantes, sin importar si se declararon o no atacantes. (Ver la regla 508.)
- 506.6b Un hechizo que afirma que puede ser lanzado “sólo antes (o después) de que se declaren bloqueadores” se está refiriendo a la acción basada en el turno de declarar bloqueadores. Puede

ser lanzado sólo antes (o después) de que comience el paso de declarar bloqueadores, sin importar si se declararon o no bloqueadores. (Ver la regla 509.)

506.6c Algunos hechizos afirman que pueden ser lanzados sólo “durante el combate” o “durante la fase de combate de cierto jugador” además del criterio descrito en la regla 506.6. Si un turno tiene varias fases de combate, esos hechizos pueden ser lanzados en el momento adecuado durante cualquiera de ellas.

506.6d Algunos hechizos afirman que pueden ser lanzados “sólo antes (o después) de [un momento particular en la fase de combate]”, pero no cumplen los criterios adicionales descritos en la regla 506.6c. Si un turno tiene varias fases de combate, esos hechizos pueden ser lanzados en ese turno antes (o después) del momento adecuado en la primera fase de combate.

506.6e Algunos hechizos afirman que pueden ser lanzados “sólo antes de [un momento particular en la fase de combate]”, pero el momento mencionado no existe dentro de la fase de combate relevante porque el paso de declarar bloqueadores y el paso de daño de combate se saltan (ver la regla 508.8), por lo que el hechizo sólo puede ser lanzado antes de que termine el paso de declarar atacantes. Si el momento mencionado no existe porque la fase de combate relevante fue saltada, entonces el hechizo puede ser lanzado sólo antes de que termine la fase principal precombate.

506.6f Si un hechizo afirma que puede ser lanzado “sólo durante el combate después de que se declararon bloqueadores”, pero el paso de declarar bloqueadores se salta esa fase de combate (ver la regla 508.8), entonces el hechizo no puede ser lanzado durante esa fase de combate.

506.6g Las reglas 506.6 y 506.6a–f se aplican a las habilidades que afirman que pueden ser activadas sólo en momentos particulares con respecto al combate al igual que se aplican a los hechizos que afirman que pueden ser lanzados en momentos particulares con respecto al combate.

507. Paso de inicio del combate

507.1. Primero, si la partida es una partida de varios jugadores en la que todos los oponentes del jugador activo no se convierten automáticamente en jugadores defensores, el jugador activo elige uno de sus oponentes. Ese jugador se convierte en el jugador defensor. Esta acción basada en el turno no usa la pila. (Ver la regla 506.2.)

507.2. Después, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”).

508. Paso de declarar atacantes

508.1. Primero, el jugador activo declara atacantes. Esta acción basada en el turno no usa la pila. Para declarar atacantes, el jugador activo sigue los siguientes pasos en orden. Si en cualquier momento durante la declaración de atacantes el jugador activo no puede cumplir con alguno de los pasos listados, la declaración es ilegal; el juego regresa al momento antes de la declaración (ver la regla 721, “Manejando acciones ilegales”).

508.1a El jugador activo elige cuáles de sus criaturas atacarán, si es que lo hace alguna. Las criaturas elegidas deben estar enderezadas, y cada una de ellas debe o bien tener la habilidad de prisa, o bien haber sido controlada continuamente por el jugador activo desde que empezó el turno.

508.1b Si el jugador defensor controla algún planeswalker, o la partida permite al jugador activo atacar a varios jugadores, el jugador activo anuncia a qué jugador o planeswalker está atacando cada criatura.

508.1c El jugador activo comprueba las *restricciones* (efectos que dicen que una criatura no puede atacar, o no puede atacar a menos que se cumpla alguna condición) a las que está sujeta cada criatura que controla. Si alguna de las restricciones no se cumple, la declaración de atacantes es ilegal.

***Ejemplo:** Un jugador controla dos criaturas, cada una con una restricción que dice “[Esta criatura] no puede atacar sola”. Es legal declarar las dos como atacantes.*

508.1d El jugador activo comprueba los *requisitos* (efectos que afirman que una criatura debe atacar si puede, o debe atacar si se cumple alguna condición) de cada una de las criaturas que controla. Si la cantidad de requisitos que se cumplen es menor que el máximo posible que se podrían cumplir sin desobedecer ninguna restricción, la declaración de atacantes es ilegal. Si una criatura no puede atacar a menos que un jugador pague un coste, ese jugador no está obligado a pagar ese coste, incluso si atacar con esa criatura aumentaría la cantidad de requisitos que se están cumpliendo. Si un requisito afirma que una criatura ataca si puede durante un cierto turno se refiere a un turno con varias fases de combate, la criatura ataca si puede durante cada paso de declarar atacantes en ese turno.

***Ejemplo:** Un jugador controla dos criaturas: una que “ataca si puede” y otra sin habilidades. Un efecto dice “No más de una criatura puede atacar cada turno”. El único ataque legal es solo con la criatura que “ataca si puede”. Es ilegal atacar con la otra criatura, atacar con ambas, o atacar con ninguna.*

508.1e Si alguna de las criaturas elegidas tiene la habilidad de agrupar, o “agrupa con otras”, el jugador activo anuncia qué criaturas están agrupadas, si es que lo está alguna. (Ver la regla 702.21 “Agrupar”).)

508.1f El jugador activo gira las criaturas elegidas. Girar una criatura cuando es declarada como atacante no es un coste; atacar gira las criaturas.

508.1g Si hay cualquier coste opcional asociado a atacar con las criaturas elegidas (expresado como costes que un jugador puede pagar “en cuanto” una criatura ataca), el jugador activo elige si pagará alguno y cuáles.

508.1h Si cualquiera de las criaturas elegidas requiere que se pague un coste para atacar, o si se eligió cualquier coste opcional, el jugador activo determina el coste total para atacar. Los costes pueden incluir pagar maná, girar permanentes, sacrificar permanentes, descartar cartas, etcétera. Una vez que el coste total es determinado, se “fija”. Si algún efecto fuera a cambiar el coste total después de este momento, ignora ese cambio.

508.1i Si cualquiera de los costes requiere un pago de maná, el jugador activo tiene la oportunidad de activar habilidades de maná (ver la regla 605, “Habilidades de maná”).

508.1j 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.

508.1k Cada una de las criaturas elegidas que siga siendo controlada por el jugador activo se convierte en una criatura atacante. Sigue siendo una criatura atacante hasta que se remueva del combate o la fase de combate termine, lo que suceda primero. Ver la regla 506.4.

508.1m Cualquier habilidad que se dispara cuando se declaran atacantes se dispara.

508.2. Después, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”).)

508.2a Las habilidades que se disparan cuando una criatura ataca se disparan sólo en el momento en que la criatura es declarada como atacante. No se dispararán si una criatura ataca y después las características de esa criatura cambian para coincidir con la condición de disparo.

***Ejemplo:** Un permanente tiene la habilidad de “Siempre que una criatura verde ataca, destruye esa criatura al final del combate”. Si una criatura azul ataca y después se convierte en verde, esa habilidad no se disparará.*

508.2b Cualquier habilidad que se dispare al declarar atacantes o que se dispare durante el proceso descrito en las reglas 508.1 se pone en la pila antes de que el jugador activo reciba prioridad; el orden en el que se dispararon no importa. (Ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”).

508.3. Las habilidades disparadas que se disparan al declarar atacantes pueden tener distintas condiciones de disparo.

508.3a Una habilidad que dice “Siempre que [una criatura] ataque, . . .” se dispara si esa criatura es declarada como atacante. Del mismo modo, “Siempre que [una criatura] ataque a [un jugador o planeswalker], . . .” se dispara si esa criatura es declarada como atacante y está atacando a ese jugador o planeswalker. Esas habilidades no se dispararán si la criatura es puesta en el campo de batalla atacando.

508.3b Una habilidad que dice “Siempre que [un jugador o planeswalker] es atacado, . . .” se dispara si una o más criaturas son declaradas como atacantes y están atacando a ese jugador o planeswalker. No se disparará si una criatura es puesta en el campo de batalla atacando a ese jugador o planeswalker.

508.3c Una habilidad que dice “Siempre que [un jugador] ataca con [una criatura], . . .” se dispara siempre que una criatura que controla ese jugador es declarada como atacante.

508.3d Una habilidad que dice “Siempre que [una criatura] ataca y no es bloqueada, . . .” se dispara durante el paso de declarar bloqueadores, no durante el paso de declarar atacantes. Ver la regla 509.5g.

508.4. Si una criatura es puesta en el campo de batalla atacando, su controlador elige a qué jugador defensor o a qué planeswalker controlado por un jugador defensor está atacando en cuanto entra al campo de batalla (a menos que el efecto que la esté poniendo en juego lo especifique). Estas criaturas están “atacando” pero, para los eventos de disparo y efectos, no han “atacado”.

508.4a Si el efecto que pone una criatura en el campo de batalla atacando especifica que está atacando a cierto jugador, y ese jugador ya no está en el juego cuando el efecto se resuelve, la criatura es puesta en el campo de batalla pero nunca se considera una criatura atacante. Lo mismo es válido si el efecto especifica que una criatura es puesta en el campo de batalla atacando a un planeswalker y ese planeswalker ya no está en el campo de batalla o ya no es un planeswalker cuando el efecto se resuelve.

508.4b Una criatura que es puesta en el campo de batalla atacando no es afectada por los requisitos o restricciones que se aplican a la declaración de atacantes.

508.5. Si una habilidad de una criatura atacante se refiere al jugador defensor, o si un hechizo o habilidad se refiere tanto a la criatura atacante y a un jugador defensor, entonces a menos que se especifique lo contrario, el jugador defensor se refiere al jugador al que esa criatura está atacando, o al controlador del planeswalker que esa criatura está atacando. Si esa criatura ya no está atacando, el jugador defensor al que se refiere es el jugador al que esa criatura estaba atacando antes de ser removida del combate o al controlador del planeswalker al que esa criatura estaba atacando antes de ser removida del combate.

508.5a En un juego de varios jugadores, cualquier regla, objeto o efecto que se refiera a un “jugador defensor” se refiere a un solo jugador defensor, no a todos los jugadores defensores. Si un hechizo o habilidad podría aplicarse a varias criaturas atacantes, el jugador defensor apropiado

se determina individualmente para cada una de esas criaturas atacantes. Si hay varios jugadores defensores que podrían ser elegidos, el controlador del hechizo o habilidad elige uno.

508.6. Un jugador está “atacando a [un jugador]” si el primer jugador controla una criatura que está atacando al segundo jugador. Un jugador “atacó a [un jugador]” si el primer jugador declaró una o más criaturas como atacantes atacando al segundo jugador.

508.7. Una carta (Maga del portal) permite a un jugador seleccionar de nuevo a qué jugador o planeswalker está atacando una criatura.

508.7a La criatura atacante no es removida del combate y no se considera que atacó por segunda vez. Esa criatura está atacando al nuevo jugador o planeswalker seleccionado, pero todavía se considera que atacó al jugador o planeswalker elegido cuando se declaró como atacante.

508.7b Al seleccionar de nuevo a qué jugador o planeswalker está atacando una criatura, esa criatura no es afectada por requisitos o restricciones que se aplican al declarar atacantes.

508.7c El nuevo jugador o planeswalker elegido debe ser un oponente del controlador de la criatura atacante o un planeswalker controlado por un oponente del controlador de la criatura atacante.

508.7d En un juego de varios jugadores que no usa la alternativa de atacar a varios jugadores (ver la regla 802), el nuevo jugador seleccionado debe ser el jugador defensor elegido o un planeswalker controlado por ese jugador.

508.7e En un juego de varios jugadores que usa la alternativa de rango de influencia limitado (ver la regla 801), el nuevo jugador o planeswalker seleccionado debe estar dentro del rango de influencia del controlador de la criatura atacante.

508.8. Si no se declaran criaturas como atacantes ni se ponen en el campo de batalla atacando, se saltan los pasos de declarar bloqueadores y daño de combate.

509. Paso de declarar bloqueadoras

509.1. Primero, el jugador defensor declara bloqueadores. Esta acción basada en el turno no usa la pila. Para declarar bloqueadores, el jugador defensor sigue los siguientes pasos, en orden. Si en cualquier momento durante la declaración de bloqueadores, el jugador defensor no puede completar algunos de los pasos enumerados, la declaración es ilegal; el juego regresa al momento antes de la declaración (ver la regla 721, “Manejando acciones ilegales”).

509.1a El jugador defensor elige cuáles de las criaturas que controla bloquearán, si es que lo hace alguna. Las criaturas elegidas deben estar enderezadas. Por cada una de las criaturas elegidas, el jugador defensor elige una criatura que le esté atacando a él o a un planeswalker que controle para que sea bloqueada.

509.1b El jugador defensor comprueba las *restricciones* (efectos que dicen que una criatura no puede bloquear, o no puede bloquear a menos que se cumpla alguna condición) a las que está sujeta cada criatura que controla. Si alguna de las restricciones no se cumple, la declaración de bloqueadores es ilegal.

Una restricción puede ser creada por una *habilidad de evasión* (una habilidad estática que tiene una criatura atacante que restringe qué puede bloquearla). Si una criatura atacante gana o pierde una habilidad de evasión después de que se han declarado bloqueos legales, no afectará ese bloqueo. Distintas habilidades de evasión son acumulativas

Ejemplo: Una criatura atacante con la habilidad de volar y que se desvanece no puede ser bloqueada por una criatura con la habilidad de volar pero que no se desvanece.

509.1c El jugador defensor comprueba los *requisitos* (efectos que obligan a una criatura a bloquear, o debe bloquear si alguna se cumple alguna condición) de cada una de las criaturas que controla. Si la cantidad de requisitos que se cumplen es menor que el máximo posible que se podrían cumplir sin desobedecer ninguna restricción, la declaración de bloqueadores es ilegal. Si una criatura no puede bloquear a menos que un jugador pague un coste, ese jugador no está obligado a pagar ese coste, incluso si bloquear con esa criatura aumentaría la cantidad de requisitos que se están cumpliendo. Si un requisito afirma que una criatura bloquea si puede durante un cierto turno se refiere a un turno con varias fases de combate, la criatura bloquea si puede durante cada paso de declarar bloqueadores en ese turno.

Ejemplo: Un jugador controla una criatura que “bloquea si puede” y otra criatura sin habilidades. Si una criatura con la habilidad de amenaza ataca a ese jugador, éste debe bloquear con ambas criaturas. Si bloqueara solo con la primera criatura, violaría la restricción creada por la habilidad de amenaza (la criatura atacante no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas). Si bloqueara solo con la segunda criatura violaría tanto la restricción de la habilidad de amenaza y el requisito de bloqueo de la primera criatura. No bloquear con ninguna cumple la restricción pero no el requisito.

509.1d Si cualquiera de las criaturas elegidas requiere el pago de un coste para bloquear, el jugador defensor determina el coste total para bloquear. Los costes pueden incluir pagar maná, girar permanentes, sacrificar permanentes, descartar cartas, etcétera. Una vez que el coste total es determinado, se “fija”. Si algún efecto fuera a cambiar el coste total después de este momento, ignora ese cambio.

509.1e Si cualquiera de los costes requiere un pago de maná, el jugador defensor tiene la oportunidad de activar habilidades de maná (ver la regla 605, “Habilidades de maná”).

509.1f 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.

509.1g Cada una de las criaturas elegidas que siga siendo controlada por el jugador defensor se convierte en una criatura bloqueadora. Cada una está bloqueando a la criatura atacante elegida para ella. Sigue siendo una criatura bloqueadora hasta que sea removida del combate o termine la fase de combate, lo que suceda primero. Ver la regla 506.4.

509.1h Una criatura atacante con una o más criaturas declaradas para bloquearla se convierte en una criatura bloqueada; una sin criaturas declaradas para bloquearla se convierte en una criatura no bloqueada. Esto se mantendrá de esta forma hasta que la criatura sea removida del combate, un efecto diga que se convierte en bloqueada o no bloqueada o la fase de combate termine, lo que suceda primero. Una criatura seguirá estando bloqueada incluso si todas las criaturas que la bloquean son removidas del combate.

509.1i Cualquier habilidad que se dispare cuando se declaran bloqueadores se dispara. Ver la regla 509.4 para más información.

509.2. Segundo, para cada criatura atacante que fue bloqueada, el jugador activo anuncia el *orden de asignación de daño* de esa criatura, que consiste de las criaturas bloqueándola en el orden que elija ese jugador. (En el paso de daño de combate, una criatura atacante no podrá asignar daño de combate a una criatura que la bloquee a menos que cada criatura que esté por delante de esa criatura bloqueadora en el orden de asignación de daño haya sido asignada con daño letal.) Esta acción basada en el turno no usa la pila.

Ejemplo: *Insaciable del Bosque Extenso* es bloqueada por *Elfos de Llanowar*, *Oso garra de Runas* y *Ángel de Serra*. El controlador de la *Insaciable del Bosque Extenso* anuncia el *orden de asignación de daño* de la *Insaciable del Bosque Extenso* como *Ángel de Serra*, luego *Oso garra de Runas*, después *Elfos de Llanowar*.

509.2a Durante el paso de declarar bloqueadores, si una criatura bloqueadora es removida del combate o un hechizo o habilidad hace que deje de bloquear a una criatura atacante, la criatura bloqueadora es removida de todos los órdenes de asignación de daño relevantes. El orden relativo entre las criaturas bloqueadoras restantes no cambia.

509.3. Segundo, para cada criatura bloqueadora, el jugador defensor anuncia el orden de asignación de daño de esa criatura, que consiste de las criaturas que está bloqueando en el orden que elija ese jugador. (Durante el paso de daño de combate, una criatura bloqueadora no podrá asignar daño de combate a una criatura a la que está bloqueando a menos que cada criatura que esté por delante de esa criatura bloqueada en el orden de asignación de daño haya sido asignada con daño letal.) Esta acción basada en el turno no usa la pila.

509.3a En el paso de declarar bloqueadoras, si una criatura atacante es removida del combate o un hechizo o habilidad hace que deje de estar bloqueada por una criatura bloqueadora, esa criatura atacante es removida de todos los órdenes de asignación de daño relevantes. El orden relativo entre las criaturas atacantes restantes no cambia.

509.4. Cuarto, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”).

509.4a Cualquier habilidad que se dispare al declarar bloqueadores o que se dispare durante el proceso descrito en las reglas 509.1–3 se pone en la pila antes de que el jugador activo reciba prioridad; el orden en el que se dispararon no importa. (Ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”).

509.5. Las habilidades disparadas que se disparan al declarar bloqueadores pueden tener distintas condiciones de disparo.

509.5a Una habilidad que dice “Siempre que [una criatura] bloquee,. . .” se dispara generalmente sólo una vez cada combate para esa criatura, incluso si bloquea a varias criaturas. Se dispara si la criatura es declarada como bloqueadora. También se disparará si esa criatura se convierte en bloqueadora como resultado de un efecto, pero sólo si aun no era una criatura bloqueadora. (Ver la regla 509.1g.) No se disparará si la criatura es puesta en el campo de batalla bloqueando.

509.5b Una habilidad que dice “Siempre que [una criatura] bloquee a una criatura,. . .” se dispara una vez por cada criatura atacante que bloquea la criatura con la habilidad. Se dispara si la criatura es declarada como bloqueadora. También se disparará si un efecto hace que esa criatura bloquee a una criatura atacante, pero sólo si no estaba ya bloqueando a esa criatura atacante. No se disparará si la criatura es puesta en el campo de batalla bloqueando.

509.5c Una habilidad que dice “Siempre que [una criatura] sea bloqueada,. . .” se dispara generalmente sólo una vez cada combate por cada criatura, incluso si es bloqueada por varias criaturas. Se disparará si esa criatura es bloqueada por al menos una criatura declarada como bloqueadora. También se disparará si la criatura es bloqueada por un efecto, o por una criatura que es puesta en el campo de batalla como bloqueadora, pero sólo si la criatura atacante no estaba bloqueada en ese momento. (Ver la regla 509.1h.)

509.5d Una habilidad que dice “Siempre que [una criatura] sea bloqueada por una criatura,. . .” se dispara una vez por cada criatura que bloquea a la criatura nombrada. Se dispara si una criatura es declarada como bloqueadora para una criatura atacante. También se disparará si un efecto hace que una criatura bloquee a la criatura atacante, pero sólo si no estaba ya bloqueando a esa criatura atacante. Además, se disparará si una criatura es puesta en el campo de batalla bloqueando a esa criatura. No se disparará si la criatura es bloqueada por un efecto en vez de por una criatura.

509.5e Si una habilidad se dispara cuando una criatura bloquea o es bloqueada por un número particular de criaturas, la habilidad se disparará si la criatura bloquea o es bloqueada por esa

cantidad de criaturas cuando se declaran bloqueadores. Los efectos que agreguen o remuevan bloqueadores también pueden hacer que estas habilidades se disparen. Esto se aplica a las habilidades que se disparan cuando una criatura bloquea o es bloqueada por al menos un cierto número de criaturas.

509.5f Si una habilidad se dispara cuando una criatura con ciertas características bloquea, se disparará sólo si la criatura tenía esas características en el momento en que fueron declarados los bloqueadores, o en el momento en que un efecto hace que bloquee. Si una habilidad se dispara cuando una criatura con ciertas características es bloqueada, sólo se disparará si la criatura tenía esas características en el momento en que se convierte en criatura bloqueada. Si una habilidad se dispara cuando una criatura es bloqueada por una criatura con ciertas características, sólo se disparará si esa segunda criatura tiene esas características en el momento en que se convierte en criatura bloqueadora. Ninguna de esas habilidades se disparará si las características relevantes de la criatura cambian más adelante para satisfacer la condición de disparo.

Ejemplo: Una criatura tiene la habilidad “Siempre que esta criatura sea bloqueada por una criatura blanca, destruye esa criatura al final del combate”. Si la criatura es bloqueada por una criatura negra que luego se convierte en blanca, la habilidad no se disparará.

509.5g Una habilidad que dice “Siempre que [una criatura] ataca y no es bloqueada, . . .” se dispara si no se asignan criaturas bloqueadoras para esa criatura. Se dispara incluso si la criatura nunca fue declarada como atacante (por ejemplo, si entró al campo de batalla atacando). No se disparará si la criatura atacante es bloqueada y todas las bloqueadoras son removidas del combate más tarde.

509.6. Si un hechizo o habilidad hace que una criatura en el campo de batalla bloquee a una criatura atacante, el jugador activo anuncia la posición que ocupará esa criatura bloqueadora en el orden de asignación de daño de la criatura atacante. El orden relativo entre las criaturas bloqueadoras restantes no cambia. Entonces, el jugador defensor anuncia la posición que ocupará esa criatura atacante en el orden de asignación de daños de la criatura bloqueadora. El orden relativo entre las criaturas atacantes restantes no cambia. Esto se hace como parte del efecto de bloquear.

509.7. Si una criatura es puesta en el campo de batalla bloqueando, su controlador elige a qué criatura atacante bloqueará en cuanto entra al campo de batalla (a menos que el efecto que la pone en el campo de batalla lo especifique), luego el jugador activo elige la posición de la nueva criatura en el orden de asignación de daño de la criatura bloqueada. El orden relativo entre las criaturas bloqueadoras restantes no cambia. Una criatura puesta en el campo de batalla de esta forma está “bloqueando” pero, a efectos de eventos de disparo o efectos, nunca ha “bloqueado”.

Ejemplo: La Araña gigante es bloqueada por un Minotauro del desfiladero. El jugador defensor lanza *Fronza repentina*, que crea una ficha de *Saprolín* bloqueando a la Araña gigante. El controlador de la Araña gigante anuncia la asignación de daño de la Araña gigante como ficha de *Saprolín*, luego *Minotauro del desfiladero*.

509.7a Si el efecto que pone una criatura en el campo de batalla bloqueando especifica que está bloqueando a cierta criatura, y esa criatura ya no está atacando, la criatura es puesta en el campo de batalla pero nunca se considera una criatura bloqueadora. Lo mismo vale si el controlador de la criatura que se pone en el campo de batalla bloqueando no es un jugador defensor para la criatura atacante especificada.

509.7b Una criatura que es puesta en el campo de batalla bloqueando no es afectada por los requisitos o restricciones que se aplican a la declaración de bloqueadores.

510. Paso de daño de combate

510.1. Primero, el jugador activo anuncia como asigna su daño de combate cada criatura atacante; luego, el jugador defensor anuncia como asigna su daño cada criatura bloqueadora. Esta acción basada en el turno no usa la pila. Un jugador puede asignar el daño de combate de una criatura siguiendo las siguientes reglas:

510.1a Cada criatura atacante y cada criatura bloqueadora asigna un daño de combate igual a su fuerza. Las criaturas que fueran a asignar 0 o menos daño de esta manera no asignan daño de combate.

510.1b Una criatura no bloqueada asigna su daño de combate al jugador o planeswalker al que esté atacando. Si no está actualmente atacando a nada (si, por ejemplo, estaba atacando a un planeswalker que ha dejado el campo de batalla), no asigna daño de combate.

510.1c Una criatura bloqueada asigna daño de combate a las criaturas que la bloquean. Si en ese momento no hay criaturas bloqueándola, (si por ejemplo, fueron destruidas o removidas del combate) no asigna daño de combate. Si exactamente una criatura la está bloqueando, asigna todo su daño de combate a esa criatura. Si dos o más criaturas la están bloqueando, asigna su daño de combate a esas criaturas siguiendo el orden de asignación de daño anunciado. Esto puede permitir que la criatura bloqueada distribuya su daño de combate. De cualquier forma, no podrá asignar daño de combate a una criatura que la bloquea a menos que, cuando se terminan las asignaciones de daño de combate, se haya asignado daño letal a todas las criaturas bloqueadoras que están antes que ella en el orden de asignación de daño de la criatura atacante. Para comprobar por daño letal asignado, ten en cuenta el daño que ya tuviera la criatura y el resto de las criaturas que asignan daño de combate en el mismo paso de daño de combate, pero no las habilidades o efectos que modifican la cantidad de daño que va a ser realmente hecho. Se puede asignar una cantidad de daño mayor que el daño letal a la criatura.

Ejemplo: El orden de asignación de daño de una *Insaciable del Bosque Extenso* atacante (una criatura 5/6) es *Guardián de la manada* (una criatura 0/3) y luego *Elfos de Llanowar* (una criatura 1/1). La *Insaciable del Bosque Extenso* puede asignar 3 puntos de daño al *Guardián* y 2 puntos de daño a los *Elfos*, 4 puntos de daño al *Guardián* y 1 punto de daño a los *Elfos*, o 5 puntos de daño al *Guardián*.

Ejemplo: El orden de asignación de daño de una *Insaciable del Bosque Extenso* atacante (una criatura 5/6) es *Guardián de la manada* (una criatura 0/3) y luego *Elfos de Llanowar* (una criatura 1/1). Durante el paso de declarar bloqueadores, el jugador defensor lanza *Crecimiento gigante* con el *Guardián de la manada* como objetivo, dándole +3/+3 hasta el final del turno. La *Insaciable del Bosque Extenso* debe asignar sus 5 puntos de daño al *Guardián*.

Ejemplo: El orden de asignación de daño de una *Insaciable del Bosque Extenso* atacante (una criatura 5/6) es *Guardián de la manada* (una criatura 0/3) y luego *Elfos de Llanowar* (una criatura 1/1). Durante el paso de declarar bloqueadores, el jugador defensor lanza *Manos reparadoras* haciendo objetivo al *Guardián de la manada*, lo cual previene los siguientes 4 puntos de daño que se le fueran a hacer. La *Insaciable del Bosque Extenso* puede asignar 3 puntos de daño al *Guardián* y 2 puntos de daño a los *Elfos*, 4 puntos de daño al *Guardián* y 1 punto de daño a los *Elfos*, o 5 puntos de daño al *Guardián*.

Ejemplo: El orden de asignación de daño de un *Báloth enorme* atacante (una criatura 7/7) es *Armodón adiestrado* (una criatura 3/3) que ya tiene 2 daños, luego *Brigada foriysiana* (una criatura 2/4 que puede bloquear a una criatura adicional), luego *Simio lomo plateado* (una criatura 5/5). El orden de asignación de daños de unos *Jabalíes del bosque de Durk* atacantes (una criatura 4/4) es la misma *Brigada foriysiana*, luego *Lancero trasgo* (una criatura 2/1). Entre otras posibilidades, el jugador activo puede hacer que el *Báloth* asigne 1 punto de daño al *Armodón*, 1 punto de daño a la *Brigada* y 5 puntos de daño al *Simio*, y hacer que los *Jabalíes* asignen 3 puntos de daño a la *Brigada* y 1 punto de daño al *Lancero*.

510.1d Una criatura bloqueadora asigna daño a la criatura a la que bloquea. Si en ese momento no está bloqueando criaturas, (si por ejemplo, fueron destruidas o removidas del combate) no asigna daño de combate. Si bloquea a exactamente una criatura, asigna todo su daño de combate a esa criatura. Si bloquea a dos o más criaturas, asigna su daño de combate siguiendo el orden de asignación de daño anunciado. Esto puede permitir que la criatura bloqueadora distribuya su daño de combate. De cualquier forma, no podrá asignar daño de combate a una criatura a la que está bloqueando a menos que, cuando se terminan las asignaciones de daño de combate, se haya asignado daño letal a todas las criaturas bloqueadas que están antes que ella en el orden de asignación de daño de la criatura bloqueadora. Para comprobar por daño letal asignado, ten en cuenta el daño que ya tuviera la criatura y el resto de las criaturas que asignan daño de combate en el mismo paso de daño de combate, pero no las habilidades o efectos que modifican la cantidad de daño que va a ser realmente hecho. Se puede asignar una cantidad de daño mayor que el daño letal a la criatura.

510.1e Una vez que un jugador asignó el daño de combate de cada criatura atacante o bloqueadora que controla, se verifica la asignación de daño total (no sólo las asignaciones de cualquier criatura atacante o bloqueadora individual) para ver si cumple con las reglas anteriores. Si no lo hace, la asignación de daño de combate es ilegal; la partida retrocede hasta el momento en que ese jugador empezó a asignar el daño de combate. (Ver la regla 721, “Manejando acciones ilegales”).)

510.2. Segundo, todo el daño de combate que fue asignado se hace simultáneamente. Esta acción basada en el turno no usa la pila. Ningún jugador tiene la oportunidad de lanzar hechizos ni activar habilidades entre el momento en que el daño ha sido asignado y el momento en que el daño es hecho.

***Ejemplo:** El Halcón de escuadrón (una criatura 1/1 que vuela) y un Lancero trasgo (una criatura 2/1) están atacando. Un Fanático mogg (una criatura 1/1 con la habilidad de “Sacrificar el Fanático mogg: El Fanático mogg hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”) bloquea al Lancero trasgo. El jugador defensor sacrifica el Fanático mogg en el paso de declarar bloqueadoras para hacer 1 punto de daño al Halcón de escuadrón. El Halcón es destruido. El Lancero ni hace ni recibe daño de combate este turno. Si el jugador defensor, en vez de eso, hubiera dejado al Fanático mogg en el campo de batalla, el Fanático y el Lancero se habrían hecho daño letal entre ellos, pero no se habría podido hacer daño al Halcón de escuadrón.*

510.3. Por último, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”).)

510.3a Cualquier habilidad que se dispare al hacer daño o mientras se están realizando las acciones basadas en estado posteriores es puesta en la pila antes de que el jugador activo reciba prioridad; el orden en el que se dispararon no importa. (Ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”).

510.4. Si en cuanto comienza el paso de daño de combate por lo menos una criatura atacante o bloqueadora tiene dañar primero (Ver la regla 702.7) o dañar dos veces (ver la regla 702.4), las únicas criaturas que asignan daño de combate en este paso son aquellas que tienen dañar primero o dañar dos veces. Después de este paso, en vez de avanzar al paso de fin del combate, la fase obtiene un segundo paso de daño de combate. Las únicas criaturas que asignan daño en ese paso serán las atacantes y bloqueadoras restantes que no tenían dañar primero ni dañar dos veces en cuanto empezó el primer paso de daño de combate, así como las atacantes y bloqueadoras restantes que en este momento tengan dañar dos veces. Después de ese paso, la fase avanza al paso de fin del combate.

511. Paso de final del combate

511.1. El paso de final del combate no tiene acciones basadas en el turno. Una vez que comienza, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”).)

511.2. Las habilidades que se disparan “al final del combate” se disparan en cuanto comienza el paso de final de combate. Los efectos que duran “hasta el final del combate” expiran al final de la fase de combate.

511.3. Tan pronto como termina el paso de final de combate, todas las criaturas y planeswalkers son removidos del combate. Después de que termina el paso de final de combate, terminó la fase de combate y comienza la fase principal poscombate (ver la regla 505).

512. Fase de finalización

512.1. La fase de finalización se compone de dos pasos: paso final y paso de limpieza.

513. Paso final

513.1. El paso final no tiene acciones basadas en el turno. Una vez que comienza, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”.)

513.1a Anteriormente, las habilidades que se disparaban al comienzo del paso final se han impreso con la condición de disparo “al final del turno”. Las cartas que se imprimieron con ese texto han recibido errata en la referencia de cartas Oracle para que digan “al comienzo del paso final” o “al comienzo del próximo paso final”.

513.2. Si un permanente con una habilidad que se dispara “al comienzo del paso final” entra en el campo de batalla durante este paso, esa habilidad no se disparará hasta el paso final del siguiente turno. De la misma forma, si una habilidad disparada retrasada que se dispara “al comienzo del siguiente paso final” es creada durante este paso, esa habilidad no se disparará hasta el paso final del siguiente turno. En otras palabras, este paso no “vuelve atrás” para que este tipo de habilidades puedan ir a la pila. Esta regla sólo se aplica a habilidades disparadas; no se aplica a efectos continuos cuyas duraciones especifiquen “hasta el final del turno” o “este turno”. (Ver la regla 514, “Paso de limpieza”.)

514. Paso de limpieza

514.1. Primero, si el jugador activo tiene más cartas en mano que su *tamaño máximo de mano* (normalmente siete), se descarta de suficientes cartas como para reducir su tamaño de mano a ese número. Esta acción basada en el turno no usa la pila.

514.2. Segundo, las siguientes acciones ocurren simultáneamente: todo el daño marcado en permanentes (incluyendo permanentes fuera de fase) es removido y todos los efectos que duran “hasta el final del turno” o “este turno” terminan. Esta acción basada en el turno no usa la pila.

514.3. Normalmente, los jugadores no reciben prioridad durante el paso de limpieza, por lo que no se pueden lanzar hechizos ni activar habilidades. Pero hay una excepción a esta regla:

514.3a En este momento, el juego comprueba si se fueran a realizar acciones basadas en estado y/o si hay alguna habilidad disparada esperando ir a la pila (incluyendo aquellas que se disparan “al comienzo del siguiente paso de limpieza”). Si las hay, se realizan las acciones basadas en el estado, luego esas habilidades disparadas son puestas en la pila, después el jugador activo recibe prioridad. Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades. Una vez que la pila está vacía y todos los jugadores pasan sucesivamente, se inicia otro paso de limpieza.

6. Hechizos, habilidades y efectos

600. General

601. Lanzar hechizos

601.1. Anteriormente, a la acción de lanzar un hechizo, o lanzar una carta como un hechizo, se la refería como “jugar” ese hechizo o esa carta. Aquellas cartas que se imprimieron con este texto han recibido errata en el documento de referencia de cartas Oracle por lo cual ahora se refieren a “lanzar” ese hechizo o esa carta.

601.1a Algunos efectos todavía se refieren a “jugar” una carta. “Jugar una carta” significa jugar esa carta como una tierra o lanzar esa carta como un hechizo, lo que sea apropiado.

601.2. Lanzar un hechizo significa tomarlo de donde esté (normalmente la mano), ponerlo en la pila, y pagar sus costes, tras lo cual eventualmente se resolverá y llevará a cabo su efecto. Lanzar un hechizo incluye proponer el hechizo (reglas 601.2a–d) y determinación y pago de los costes (reglas 601.2f–h). Para lanzar un hechizo un jugador sigue en orden los pasos listados a continuación. Un jugador debe poder lanzar legalmente el hechizo para comenzar este proceso (ver la regla 601.3). Si en cualquier momento durante el lanzamiento de un hechizo, un jugador no puede cumplir con cualquiera de los pasos listados a continuación, el lanzamiento del hechizo es ilegal; el juego regresa al momento anterior a que el lanzamiento del hechizo fuera propuesto (ver la regla 721, “Manejando acciones ilegales”).

601.2a Para proponer el lanzamiento de un hechizo, un jugador primero mueve la carta (o la copia de una carta) de donde está a la pila. Se convierte en el objeto en la parte superior de la pila. Éste tiene todas las características de la carta (o la copia de una carta) asociada con él, y ese jugador se convierte en su controlador. El hechizo permanece en la pila hasta que es contrarrestado, se resuelve o algún efecto lo mueva a otro lugar.

601.2b Si el hechizo es modal, el jugador anuncia su elección de modo (ver la regla 700.2). Si el jugador desea empalmar cualquier carta con el hechizo (ver la regla 702.46), revela esas cartas en su mano. Si el hechizo tiene algún coste alternativo o adicional que se pagará mientras se está lanzando el hechizo, como recuperar o estímulo (ver las reglas 117.8 y 117.9), el jugador anuncia su intención de pagar alguno o todos estos costes (ver la regla 601.2f). Un jugador no puede aplicar dos métodos alternativos para lanzar un hechizo, ni puede aplicar dos costes alternativos a un mismo hechizo. Si el hechizo tiene un coste variable que habrá que pagar mientras se está lanzando el hechizo (como una {X} en su coste de maná; ver la regla 107.3), el jugador anuncia el valor de esa variable. Si el valor de esa variable está definido en el texto del hechizo por una elección que el jugador haría más adelante en el anuncio o en resolución del hechizo, ese jugador realiza esa elección en este momento en lugar de más adelante. Si alguno de los costes que hay que pagar mientras se lanza el hechizo incluye símbolos de maná híbridos, el jugador anuncia el coste equivalente no híbrido que pretende pagar. Si alguno de los costes que hay que pagar mientras se lanza el hechizo incluye maná pírexiano, el jugador anuncia si pretende pagar 2 vidas o el correspondiente coste de maná de color de cada uno de esos símbolos. Las elecciones hechas previamente (como elegir lanzar un hechizo con retrospectiva desde su cementerio o elegir lanzar una criatura con metamorfosis boca abajo) pueden restringir las opciones de un jugador al hacer estas elecciones.

601.2c El jugador anuncia su elección del objeto o jugador apropiado por cada objetivo que requiera el hechizo. Un hechizo puede requerir algunos de sus objetivos solamente si se eligió para el mismo un coste alternativo o adicional (como un coste de estímulo), o un modo particular; en caso contrario, el hechizo se lanza como si no requiriera esos objetivos. Del mismo modo, un hechizo puede requerir objetivos alternativos solo si se eligió un coste alternativo o adicional para él. Si el hechizo tiene un número variable de objetivos, el jugador anuncia cuántos objetivos elegirá antes de anunciar esos objetivos. En algunos casos, la cantidad de objetivos

estará definida en el texto del hechizo. Una vez que la cantidad de objetivos del hechizo fue determinada, ese número no puede cambiar, incluso si cambia la información usada para determinar la cantidad de objetivos. No se puede elegir el mismo objetivo varias veces para una misma mención de la palabra “objetivo” en el hechizo. Sin embargo, si un hechizo usa la palabra “objetivo” en varios lugares, el mismo objeto o jugador puede ser elegido una vez para cada mención de la palabra “objetivo” (mientras cumpla con los criterios para ser objetivo). Si algún efecto dice que cierto objeto o jugador debe ser elegido como objetivo, el jugador elige los objetivos de forma que cumpla la mayor cantidad posible de esos efectos pero que no viole ninguna regla ni efecto que diga que cierto objeto o jugador no puede ser elegido como objetivo. Cada objeto y/o jugador que se elija se convierte en objetivo de ese hechizo. (Cualquier habilidad que se dispare cuando esos objetos y/o jugadores sean objetivo de un hechizo, se dispara en este momento; tendrá que esperar a que el hechizo se finalice de lanzar para ser puesta en la pila.)

***Ejemplo:** Si un hechizo dice “Gira dos criaturas objetivo”, no se podrá elegir la misma criatura dos veces; el hechizo requiere dos objetivos legales diferentes. Sin embargo, un hechizo que dice “Destruye el artefacto objetivo y la tierra objetivo”, puede hacer objetivo a la misma tierra artefacto dos veces porque usa la palabra “objetivo” en dos lugares.*

- 601.2d Si el hechizo requiere que el jugador divida o distribuya un efecto (tal como daño o contadores) entre uno o más objetivos, el jugador anuncia esta división. Cada uno de esos objetivos debe recibir al menos uno de lo que se esté dividiendo.
- 601.2e El juego verifica si el hechizo propuesto puede ser lanzado legalmente. Si el hechizo propuesto es ilegal, el juego regresa al momento anterior a que el lanzamiento del hechizo fuera propuesto (ver la regla 721, “Manejando acciones ilegales”).
- 601.2f El jugador determina el coste total del hechizo. Por lo general esto es solamente su coste de maná. Algunos hechizos tienen costes adicionales o alternativos. Algunos efectos pueden aumentar o reducir el coste a pagar, o pueden proveer otros costes alternativos. Los costes pueden incluir pagar maná, girar permanentes, sacrificar permanentes, descartar cartas, etcétera. El coste total es el coste de maná o el coste alternativo (como se determina en la regla 601.2b), más todos los costes adicionales y aumentos de coste, menos todas las reducciones de coste. Si se aplican varias reducciones de coste, el jugador puede aplicarlas en cualquier orden. Si el componente de maná del coste total se reduce a nada por las reducciones de coste, se considera que es {0}. No puede ser reducido a menos de {0}. Una vez que el coste total se ha determinado, se aplica cualquier efecto que afecta directamente el coste total. Luego el coste total resultante se “fija”. Si algún efecto fuera a cambiar el coste total después de este momento, no tiene efecto.
- 601.2g Si el coste total incluye un pago de maná, el jugador tiene luego la posibilidad de activar habilidades de maná (ver la regla 605, “Habilidades de maná”). Las habilidades de maná deben ser activadas antes de pagar los costes.
- 601.2h El jugador paga el coste total en cualquier orden. No se permiten los pagos parciales. Los costes impagables no pueden ser pagados.
- Ejemplo:** Lanzas Cosecha del altar, la cual cuesta {1}{B} y tiene un coste adicional de sacrificar una criatura. Sacrificas el Familiar escapatrueno, cuyo efecto hace que tus hechizos negros cuesten {1} menos para lanzarlos. Como el coste total del hechizo está “fijado” antes de que los pagos se hagan realmente, pagas {B}, y no {1}{B}, incluso si estás sacrificando el Familiar.*
- 601.2i Una vez que los pasos descriptos en 601.2a–h fueron completados, se aplican los efectos que modifican las características del hechizo en cuanto es lanzado, y luego el hechizo se considera lanzado. Cualquier habilidad que se dispare cuando se lanza un hechizo o se pone un hechizo en

la pila se dispara en este momento. Si el controlador del hechizo tenía prioridad antes de lanzarlo, recibe la prioridad.

601.3. Un jugador no puede comenzar a lanzar un hechizo a menos que una regla o efecto le permita a ese jugador lanzarlo. Si ese jugador ya no puede lanzar ese hechizo después de completar la propuesta, lanzar ese hechizo es ilegal y el juego regresa al momento antes de la propuesta de lanzamiento de ese hechizo (ver la regla 721, “Manejando acciones ilegales”).

601.3a Si un efecto prohíbe a un jugador lanzar un hechizo con ciertas cualidades, ese jugador puede considerar cualquier opción hecha durante la propuesta del hechizo que haría que tuviera esas cualidades. Si esa opción fuera a causar que ese efecto ya no prohíba a ese jugador lanzar ese hechizo, el jugador puede comenzar a lanzar el hechizo, ignorando el efecto.

***Ejemplo:** Un jugador controla Aventador del vacío, que dicen en parte “Tus oponentes no pueden lanzar hechizos con costes de maná convertidos pares.” El oponente de ese jugador puede comenzar a lanzar un Trueno ensordecedor, una carta cuyo coste de maná es $\{X\}\{R\}\{R\}$, porque el valor elegido de X puede hacer que el coste de maná convertido del hechizo sea impar.*

601.3b Si un efecto permite a un jugador lanzar un hechizo con ciertas cualidades como si tuviera la habilidad de destello, ese jugador puede considerar cualquier opción hecha durante la propuesta del hechizo que haría que tuviera esas cualidades. Si cualquiera de esas opciones haría que se aplicara ese efecto, el jugador puede comenzar a lanzar ese hechizo como si tuviera la habilidad de destello.

***Ejemplo:** Un efecto dice que puedes lanzar hechizos de aura como si tuvieras la habilidad de destello, y tienes una carta de criatura con concesión en tu mano. Como elegir el coste alternativo de la habilidad de concesión hace que ese hechizo sea un hechizo de aura, puedes legalmente comenzar a lanzarlo como si tuviera la habilidad de destello.*

601.3c Si un efecto permite a un jugador lanzar un hechizo como si tuviera la habilidad de destello solo si se pagó un coste adicional o alternativo, ese jugador puede comenzar a lanzar ese hechizo como si tuviera destello.

601.3d Si un hechizo fuera a tener la habilidad de destello solo si se cumplen ciertas condiciones, su controlador puede comenzar a lanzar ese hechizo como si tuviera la habilidad de destello si se cumplen esas condiciones.

601.4. Algunos hechizos especifican que uno de los oponentes de su controlador hace algo que normalmente haría su controlador mientras el hechizo se está lanzando, como elegir un modo o elegir objetivos. En estos casos, el oponente lo hace cuando el controlador del hechizo lo haría normalmente.

601.4a Si hay más de un oponente que podría hacer esa elección, el controlador del hechizo decide cuál de esos oponentes hará la elección.

601.4b Si el hechizo le indica a su controlador y a otro jugador que hagan algo al mismo tiempo mientras se juega el hechizo, el controlador del hechizo lo hace primero, y luego el otro jugador. Esta es una excepción a la regla 101.4.

601.5. Lanzar un hechizo que cambia costes no afectará a los hechizos y habilidades que ya están en la pila.

602. Activar habilidades activadas

602.1. Las habilidades activadas tienen un coste y un efecto. Están escritas como “[Coste]: [Efecto.] [Instrucciones de activación (si existen)]”.

- 602.1a El *coste de activación* es todo lo que está delante de los dos puntos (:). Un coste de activación de una habilidad debe ser pagado por el jugador que la está activando.
- Ejemplo:** *El coste de activación de una habilidad que dice “{2}, {T}: Ganas 1 vida” es dos maná de cualquier tipo más girar el permanente que tiene la habilidad.*
- 602.1b Parte del texto después de los dos puntos de una habilidad activada incluye instrucciones que deben ser seguidas al activar esa habilidad. Ese texto puede afirmar qué jugadores pueden activar esa habilidad, puede limitar cuándo un jugador puede activar esa habilidad, o puede definir algún aspecto del coste de activación. Este texto no es parte del efecto de la habilidad. Funciona todo el tiempo. Si una habilidad activada tiene alguna instrucción de activación, aparece al final, después del efecto de la habilidad.
- 602.1c Una habilidad activada es el único tipo de habilidad que puede ser activada. Si un objeto o regla se refiere a activar una habilidad sin especificar de qué tipo, se refiere a una habilidad activada.
- 602.1d Anteriormente, la acción de usar una habilidad activada era conocida en las cartas como “jugar” esa habilidad. Las cartas que se imprimieron con este texto han recibido errata en el documento de referencia de cartas Oracle por lo cual ahora se refieren a “activar” esa habilidad.
- 602.2. Activar una habilidad es ponerla en la pila y pagar sus costes, para que eventualmente se resuelva y haga su efecto. Solamente el controlador de un objeto (o su propietario si no tiene un controlador) puede activar su habilidad activada a menos que el objeto específicamente diga otra cosa. Activar una habilidad sigue los pasos listados aquí abajo, en orden. Si en cualquier momento durante la activación de una habilidad, el jugador no puede completar algunos de los pasos enumerados, la activación es ilegal; el juego regresa al momento antes de que esa habilidad fuera activada (ver la regla 721, “Manejando acciones ilegales”). Los anuncios y pagos no pueden ser alterados una vez que han sido hechos.
- 602.2a El jugador anuncia que está activando la habilidad. Si se está activando una habilidad activada desde una zona oculta, se muestra la carta con la habilidad. Esa habilidad se crea en la pila como un objeto que no es una carta. Se convierte en el objeto en la parte superior de la pila. Tiene el texto de la habilidad que la creó, y ninguna otra característica. Su controlador es el jugador que activó la habilidad. La habilidad permanece en la pila hasta que es contrarrestada, se resuelve o algún efecto la mueva a otro lugar.
- 602.2b El resto del proceso de activar una habilidad es idéntico al proceso de lanzar un hechizo enumerado en las reglas 601.2b–i. Estas reglas se aplican a activar una habilidad al igual que se aplican a lanzar un hechizo. El análogo de una habilidad activada al coste de maná de un hechizo (mencionado en la regla 601.2f) es su coste de activación.
- 602.3. Algunas habilidades especifican que uno de los oponentes de su controlador hace algo que normalmente haría su controlador mientras la habilidad se está activando, como elegir un modo o elegir objetivos. En estos casos, el oponente lo hace cuando el controlador de la habilidad lo haría normalmente.
- 602.3a Si hay más de un oponente que podría hacer esa elección, el controlador de la habilidad decide cuál oponente hará la elección.
- 602.3b Si la habilidad le indica a su controlador y a otro jugador que hagan algo al mismo tiempo que se activa la habilidad, el controlador de la habilidad lo hace primero, y luego el otro jugador. Esta es una excepción a la regla 101.4.
- 602.4. Activar una habilidad que cambia costes no afectará a los hechizos o habilidades que ya están en la pila.

602.5. Un jugador no puede comenzar a activar una habilidad que tiene prohibido activar.

602.5a La habilidad activada de una criatura con el símbolo de girar ({T}) o el símbolo de enderezar ({Q}) en su coste de activación no puede ser activada a menos que la criatura haya estado bajo el control de su controlador desde el comienzo de su turno más reciente. Ignora esta regla para las criaturas con la habilidad de prisa (ver la regla 702.10).

602.5b Si una habilidad activada tiene una restricción en su uso (por ejemplo, “Activa esta habilidad sólo una vez por turno”), la restricción sigue aplicándose a ese objeto incluso si cambia su controlador.

602.5c Si un objeto adquiere de otro objeto una habilidad activada con una restricción a su uso, esa restricción se aplica sólo a esa habilidad como fue adquirida de ese objeto. No se aplica a otras habilidades con el mismo texto.

602.5d Las habilidades activadas que dicen “Activa esta habilidad sólo cuando puedas lanzar un conjuro” significa que el jugador debe seguir todas las reglas sobre cuándo lanzar un conjuro, aunque la habilidad no sea un conjuro. El jugador no necesita tener realmente una carta de conjuro que pueda lanzar.

602.5e Las habilidades activadas que dicen “Activa esta habilidad sólo cuando pudieras lanzar un instantáneo” significa que el jugador debe seguir todas las reglas sobre cuándo lanzar un instantáneo, aunque la habilidad no sea un instantáneo. El jugador no necesita tener realmente una carta de instantáneo que pueda lanzar.

603. Manejando habilidades disparadas

603.1. Las habilidades disparadas tienen una condición de disparo y un efecto. Están escritas como “[Cuando/Siempre que/Al] [condición de disparo o evento], [efecto]. [Instrucciones (si existen).]”

603.1a Una habilidad disparada puede incluir instrucciones después de su efecto que limitan a qué puede hacer objetivo la habilidad o afirman que no puede ser contrarrestada. Este texto no es parte del efecto de la habilidad. Funciona mientras la habilidad está en la pila.

603.2. Siempre que un evento de juego corresponda al evento de disparo de una habilidad, esa habilidad se dispara automáticamente. La habilidad no hace nada en este momento.

603.2a Como no son lanzadas o activadas, las habilidades disparadas pueden dispararse incluso cuando no es legal lanzar hechizos o activar habilidades. Los efectos que evitan que se activen habilidades no las afectan.

603.2b Cuando una fase o paso comienza, todas las habilidades que se disparan “al comienzo de” esa fase o paso se disparan.

603.2c Una habilidad se dispara sólo una vez por cada ocasión en que su evento de disparo ocurre. Sin embargo, puede dispararse repetidamente si un evento contiene múltiples ocurrencias.

Ejemplo: *Un permanente tiene una habilidad cuya condición de disparo dice “Siempre que una tierra vaya a un cementerio desde el campo de batalla. . .” Si alguien lanza un hechizo que destruye todas las tierras, la habilidad se dispara una vez por cada tierra que vaya al cementerio durante la resolución del hechizo.*

603.2d Algunos eventos de disparo usan las palabras “se” y “es”; por ejemplo, “se anexa” o “es bloqueada”. Éstos sólo se disparan en el momento en que el evento nombrado sucede. No se disparan si ese estado ya existe ni se vuelven a disparar si persiste. Una habilidad que se dispara

cuando un permanente “se gira” o “se endereza” no se dispara si el permanente entra al campo de batalla en ese estado.

Ejemplo: Una habilidad que se dispara cuando un permanente “es girado” se dispara sólo cuando el estatus de un permanente que ya está en el campo de batalla cambia de enderezado a girado.

603.2e Si se cumple la condición de disparo de una habilidad disparada, pero el objeto con esa habilidad disparada en algún momento no está visible para todos los jugadores, la habilidad no se dispara.

603.2f Una habilidad se dispara sólo si el evento de disparo sucede en realidad. Un evento que es prevenido o reemplazado no disparará nada.

Ejemplo: Una habilidad que se dispara cuando se hace daño, no se disparará si todo el daño es prevenido.

603.3. Una vez que una habilidad se disparó, su controlador la pone en la pila como un objeto que no es una carta la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad. Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”. La habilidad se convierte en el objeto en la parte superior de la pila. Tiene el texto de la habilidad que la creó, y ninguna otra característica. Permanece en la pila hasta que es contrarrestada, se resuelve, una regla hace que sea removida de la pila, o un efecto la mueve a otro lugar.

603.3a Una habilidad disparada es controlada por el jugador que controlaba su fuente cuando se disparó, a menos que sea una habilidad disparada retrasada. Para determinar el controlador de una habilidad disparada retrasada, ver las reglas 603.7d–f.

603.3b Si varias habilidades se dispararon desde la última vez que un jugador recibió prioridad, cada jugador, en orden JAJNA, pone las habilidades disparadas que controla en la pila en el orden que elija. (Ver la regla 101.4.) Luego el juego verifica y resuelve cualquier acción basada en estado hasta que no se genere ninguna más, luego las habilidades que se dispararon durante este proceso van a la pila. Este proceso se repite hasta que no se genere ninguna nueva acción basada en estado y no se dispare ninguna habilidad. Luego el jugador apropiado recibe prioridad.

603.3c Si una habilidad disparada es modal, su controlador anuncia la elección del modo cuando pone la habilidad en la pila. Si uno de los modos fuera ilegal (por ejemplo porque no se pueden elegir objetivos legales), ese modo no puede ser elegido. Si no se elige un modo, se remueve la habilidad de la pila. (Ver la regla 700.2.)

603.3d El resto del proceso de poner una habilidad disparada en la pila es idéntico al proceso de lanzar un hechizo tal como está en las reglas 601.2c–d. Si es necesaria una elección cuando la habilidad disparada va a la pila pero no se pueden hacer elecciones legales, o si una regla o efecto continuo de alguna manera hace que la habilidad sea ilegal, la habilidad es simplemente removida de la pila.

603.4. Una habilidad disparada puede decir “Cuando/Siempre que/Al [evento de disparo], si [condición], [efecto]”. Cuando ocurre el evento de disparo, la habilidad verifica que la condición mencionada sea cierta. La habilidad se dispara sólo si es cierta; de lo contrario no hace nada. Si la habilidad se dispara, verifica que la condición mencionada sea cierta nuevamente cuando se resuelve. Si la condición no es cierta en ese momento, se remueve la habilidad de la pila y no hace nada. Nótese que esto es similar a la verificación de objetivos legales. Esta regla es conocida como “la cláusula del ‘si’ interviniente”. (La palabra “si” tiene su significado normal en cualquier otra parte del texto de la carta; esta regla sólo se aplica a un “si” que esté inmediatamente después de una condición de disparo.)

Ejemplo: Felidar soberano dice “Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes 40 o más vidas, ganas el juego.” El total de vidas de su controlador se verifica cuando comienza el

mantenimiento de ese jugador. Si ese jugador tiene 39 vidas o menos, la habilidad no se dispara. Si ese jugador tiene 40 vidas o más, la habilidad se dispara y va a la pila. Cuando la habilidad se resuelve, el total de vidas del jugador se verifica nuevamente. Si ese jugador tiene 39 vidas o menos en ese momento, la habilidad es removida de la pila y no tiene efecto. Si ese jugador tiene 40 o más vidas en ese momento, la habilidad se resuelve y ese jugador gana el juego.

603.5. Algunos efectos de habilidades disparadas son opcionales (contienen el verbo “poder” como en “Al comienzo de tu mantenimiento, puedes robar una carta”). Estas habilidades van a la pila cuando se disparan, independientemente de si su controlador piensa ejercer esa opción o no. La elección se hace cuando la habilidad se resuelve. Del mismo modo, las habilidades disparadas que tienen un efecto “a menos que” algo sea cierto o un jugador elija hacer algo van a la pila normalmente; la parte “a menos que” de la habilidad se trata cuando la habilidad resuelve.

603.6. Los eventos de disparo que involucran el cambio de zona de objetos se llaman “disparos de cambio de zona”. Muchas habilidades con disparos de cambio de zona intentan hacer algo a ese objeto después de que cambió de zona. Durante la resolución, estas habilidades buscan el objeto en la zona a la que se movió. Si no se puede encontrar el objeto en la zona a la cual fue, la parte de la habilidad que intenta hacer algo al objeto no tiene efecto. Es posible que la habilidad no pueda encontrar al objeto porque éste nunca fue a la zona especificada, porque dejó la zona antes de que la habilidad se resolviera, o porque esté en una zona oculta de un jugador, como una biblioteca o la mano de un oponente (Esta regla se aplica incluso si el objeto deja la zona y regresa luego antes de que la habilidad resuelva). Los tipos más comunes de disparos de cambio de zona son los disparos de entra-al-campo-de-batalla y los disparos de deja-el-campo-de-batalla.

603.6a Las habilidades de entra-al-campo-de-batalla se disparan cuando un permanente entra al campo de batalla. La notación de éstas es “Cuando [este objeto] entre al campo de batalla, . . .” o “Siempre que un [tipo] entre al campo de batalla, . . .” Cada vez que un evento ponga uno o más permanentes en el campo de batalla, se verifican todos los permanentes que están en el campo de batalla (incluyendo los que acaban de entrar) para determinar si hay algún disparo de entra-al-campo-de-batalla que se corresponda con el evento.

603.6b Los efectos continuos que modifican las características de un permanente lo hacen en cuanto el permanente está en el campo de batalla (y no antes). El permanente nunca llega a estar en el campo de batalla con sus características sin modificar. Sin embargo, los efectos continuos no se aplican antes de que el permanente esté en el campo de batalla (ver la regla 603.6d).

Ejemplo: Si un efecto dice “Todas las tierras son criaturas” y se juega una carta de tierra, el efecto convierte a la carta de tierra en criatura el momento en que entra en el campo de batalla, por lo que dispara habilidades que se disparan cuando una criatura entra al campo de batalla. Por el contrario, si un efecto dice “Todas las criaturas pierden todas las habilidades” y entra al campo de batalla una carta de criatura que tiene una habilidad disparada de entra-al-campo-de-batalla, el efecto hará que la criatura pierda las habilidades al momento de entrar al campo de batalla, por lo que la habilidad de entra-al-campo-de-batalla no se disparará.

603.6c Las habilidades de deja-el-campo-de-batalla se disparan cuando un permanente se mueve del campo de batalla a otra zona, o cuando un permanente en fase deja el juego porque su propietario deja el juego. Normalmente tienen la notación “Siempre que [este objeto] deje el campo de batalla, . . .” o “Siempre que [algo] vaya a un cementerio desde el campo de batalla, . . .” (Ver también la regla 603.10.) Una habilidad que intente hacerle algo a la carta que dejó el campo de batalla, la busca sólo en la primera zona a la que fue. Una habilidad que se dispara cuando una carta es puesta en cierta zona “desde cualquier parte” nunca se las trata como habilidades de deja-el-campo-de-batalla, ni siquiera si el objeto es puesto en esa zona desde el campo de batalla.

603.6d Algunos permanentes tienen texto que dice “[Este permanente] entra al campo de batalla con. . .”, “En cuanto [este permanente] entra al campo de batalla. . .”, “[Este permanente] entra al campo de batalla como. . .”, o “[Este permanente] entra al campo de batalla girado”. Este texto es una habilidad estática, no una habilidad disparada, cuyo efecto ocurre como parte de un evento que pone al permanente en el campo de batalla.

603.6e Algunas auras tienen habilidades disparadas que se disparan cuando el permanente encantado deja el campo de batalla. Estas habilidades disparadas pueden encontrar el nuevo objeto en el que se convirtió esa carta de permanente en la zona a la que se movió; también pueden encontrar el nuevo objeto en el que se convirtió la carta de aura en el cementerio de su propietario después de que se hayan verificado las acciones basadas en estado. Ver la regla 400.7.

603.7. Un efecto puede crear una habilidad disparada retrasada que puede hacer algo más tarde. Una habilidad disparada retrasada contendrá “Cuando”, “Siempre que” o “Al” aunque esas palabras normalmente no sean las que den comienzo al texto de la habilidad.

603.7a Las habilidades disparadas retrasadas se crean durante la resolución de hechizos o habilidades, como resultado de aplicar un efecto de reemplazo, o como resultado de una habilidad estática que le permite a un jugador tomar una acción. Una habilidad disparada retrasada no se disparará hasta que haya sido creada, incluso si el evento de disparo ocurre justo antes. Otros eventos que sucedan con anterioridad pueden hacer que el evento de disparo sea imposible.

Ejemplo: Parte de un efecto dice “Cuando esta criatura deja el campo de batalla”, pero la criatura en cuestión deja el campo de batalla antes de que el hechizo o habilidad que crea el efecto se resuelva. En este caso, la habilidad retrasada nunca se dispara.

Ejemplo: Si un efecto dice “Cuando esta criatura se enderece...” y la criatura mencionada se endereza antes de que se resuelva el efecto, la habilidad espera hasta la siguiente vez que se enderece esa criatura.

603.7b Una habilidad disparada retrasada se disparará sólo una vez, la siguiente vez que ocurra el evento de disparo, a menos que tenga una duración determinada, como ser “este turno”.

603.7c Una habilidad retrasada que se refiere a un objeto en particular sigue afectándolo incluso si el objeto cambia sus características. Sin embargo, si ese objeto ya no está en la zona que se espera que esté en el momento en que la habilidad disparada retrasada se resuelve, la habilidad no lo afectará. (Cabe destacar que si el objeto dejó la zona y después regresó, es un nuevo objeto y por lo tanto no será afectado. Ver la regla 400.7.)

Ejemplo: Una habilidad que diga “Exilia esta criatura al principio del próximo paso final” exiliará el permanente incluso en el caso que ya no sea criatura en el próximo paso final. Sin embargo, no hará nada si el permanente dejó el campo de batalla antes de ese momento.

603.7d Si un hechizo crea una habilidad disparada retrasada, la fuente de esa habilidad disparada retrasada es ese hechizo. El controlador de esa habilidad disparada retrasada es el jugador que controlaba el hechizo cuando se resolvió.

603.7e Si una habilidad disparada o activada crea una habilidad disparada retrasada, la fuente de esa habilidad disparada retrasada es la misma fuente de esa otra habilidad. El controlador de esa habilidad disparada retrasada es el jugador que controlaba esa otra habilidad cuando se resolvió.

603.7f Si una habilidad estática genera un efecto de reemplazo que crea una habilidad disparada retrasada, la fuente de esa habilidad disparada retrasada es el objeto con esa habilidad estática. El controlador de esa habilidad disparada retrasada es el mismo controlador que ese objeto cuando se aplicó el efecto de reemplazo.

603.7g Si una habilidad estática permite a un jugador realizar una acción y crea una habilidad disparada retrasada si ese jugador la realiza, la fuente de esa habilidad disparada retrasada es el objeto con la habilidad estática. El controlador de esa habilidad disparada retrasada es el mismo controlador que ese objeto cuando se realizó la acción.

603.8. Algunas habilidades disparadas se disparan cuando se cumple un estado del juego (como ser que un jugador no controle permanentes de un tipo particular), en lugar de dispararse cuando ocurre un evento. Estas habilidades se disparan tan pronto como se alcanza el estado de juego. Irán a la pila en la próxima oportunidad que se presente. Estos son llamados *disparos de estado*. (Nótese que un disparo de estado no es lo mismo que una acción basada en estado). Una habilidad disparada de estado no se dispara de nuevo hasta que la habilidad se haya resuelto, haya sido contrarrestada, o de algún otro modo deje la pila. Luego, si el objeto con la habilidad todavía está en la misma zona y el estado del juego todavía cumple la condición de disparo, la habilidad se disparará nuevamente.

Ejemplo: La habilidad de un permanente dice: “Cuando no tengas cartas en la mano, roba una carta”. Si su controlador juega la última carta de su mano, la habilidad se disparará una vez y no se volverá a disparar hasta que haya dejado la pila. Si su controlador lanza un hechizo que dice “Descarta tu mano, luego roba el mismo número de cartas”, la habilidad se disparará durante la resolución del hechizo porque la mano del jugador estuvo momentáneamente vacía.

603.9. Algunas habilidades disparadas se disparan específicamente cuando un jugador pierde el juego. Estas habilidades se disparan cuando un jugador pierde o deja el juego, sin importar el motivo por el cual eso sucede, a menos que el jugador deje el juego como consecuencia de un empate. Ver la regla 104.3.

603.10 Normalmente, los objetos que existen inmediatamente después de un evento se verifican para ver si el evento coincide con cualquier condición de disparo, y los efectos continuos que existen en ese momento se usan para determinar cuáles son las condiciones de disparo y cómo son los objetos involucrados en el evento. Sin embargo, algunas habilidades disparadas son excepciones a esta regla; el juego “mira atrás en el tiempo” para determinar si esas habilidades se dispararon, usando la existencia de esas habilidades y la apariencia de los objetos inmediatamente antes del evento. La lista de excepciones es la siguiente:

603.10a Algunos disparos de cambio de zona miran atrás en el tiempo. Estas son habilidades de deja el campo de batalla, habilidades que se disparan cuando una carta deja el cementerio y habilidades que se disparan cuando un objeto que todos los jugadores pueden ver va a una mano o biblioteca.

Ejemplo: Dos criaturas están en el campo de batalla junto con un artefacto que tiene la habilidad “Siempre que una criatura muera, ganas 1 vida”. Alguien lanza un hechizo que destruye todos los artefactos, criaturas y encantamientos. La habilidad del artefacto se dispara dos veces, aunque el artefacto vaya al cementerio de su propietario al mismo tiempo que las criaturas.

603.10b Las habilidades que se disparan cuando un permanente sale de fase miran atrás en el tiempo.

603.10c Las habilidades que se disparan específicamente cuando un objeto se desanexa miran atrás en el tiempo.

603.10d Las habilidades que se disparan cuando un jugador pierde el control de un objeto miran atrás en el tiempo.

603.10e Las habilidades que se disparan cuando un hechizo es contrarrestado miran atrás en el tiempo.

603.10f Las habilidades que se disparan cuando un jugador pierde el juego miran atrás en el tiempo.

603.10g Las habilidades que se disparan cuando un jugador camina desde un plano miran atrás en el tiempo.

603.11. Algunos objetos tienen una habilidad estática que está vinculada a una o más habilidades disparadas. (Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.) Estos objetos combinan las habilidades en un párrafo, con la habilidad estática primero, seguida de cada habilidad disparada a la que está vinculada. Unos muy pocos objetos tienen habilidades disparadas que están escritas con la condición de disparo en el medio de la habilidad, en lugar de la comienzo.

Ejemplo: Una habilidad que dice “Muestra la primera carta que robes cada turno. Siempre que muestres una carta de tierra básica de esta manera, roba una carta.” es una habilidad estática vinculada a una habilidad disparada.

603.12. Un hechizo o habilidad al resolverse puede indicar a un jugador que tome una acción y crear una habilidad disparada que se dispara “cuando [un jugador] [realiza o no realiza]” esa acción o “cuando [algo pasa] de esta manera.” Estas *habilidades disparadas reflexivas* siguen las reglas para las habilidades disparadas retrasadas (ver la regla 603.7), excepto que se verifican inmediatamente después de ser creadas y se disparan según si el evento de disparo ocurrió antes durante la resolución del hechizo o habilidad que las creó.

Ejemplo: La Manticora perforacorazones tiene una habilidad que dice “Cuando la Manticora perforacorazones entre al campo de batalla, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, la Manticora perforacorazones hace daño a cualquier objetivo igual a la fuerza de esa criatura”. La habilidad disparada reflexiva se dispara solo cuando sacrificas otra criatura por la habilidad disparada original, y no lo hace si sacrificas una criatura por cualquier otra razón.

604. Manejando habilidades estáticas

604.1. Las habilidades estáticas hacen algo continuamente en vez de ser activadas o disparadas. Están escritas como afirmaciones que son simplemente ciertas.

604.2. Las habilidades estáticas crean efectos continuos, algunos de los cuales son efectos de prevención o efectos de reemplazo. Estos efectos están activos mientras el permanente que tiene la habilidad permanezca en el campo de batalla y tenga la habilidad, o mientras el objeto que tiene la habilidad permanezca en la zona apropiada, tal como describe la regla 112.6.

604.3. Algunas habilidades estáticas son *habilidades que definen características*. Una habilidad que define características reúne información sobre las características de un objeto que normalmente se encontraría en otro lado de ese objeto (como su coste de maná, línea de tipo o recuadro de fuerza y resistencia) o sobrescribe información que se encuentra en otro lado en ese objeto. Las habilidades que definen características funcionan en todas las zonas. También funcionan fuera del juego.

604.3a Una habilidad estática es una habilidad que define características si cumple los siguientes criterios: (1) Define colores, subtipos, fuerza o resistencia de un objeto; (2) está impreso en la carta a la que afecta, le fue otorgada a la ficha que afecta por el efecto que creó la ficha o fue adquirida por el objeto al que afecta como consecuencia de un efecto de copia o de cambio de texto; (3) no afecta de manera directa las características de ningún otro objeto; (4) no se trata de una habilidad que un objeto se otorga a sí mismo; y (5) no fija los valores de dichas características sólo si se cumplen ciertas condiciones.

604.4. Muchas auras, equipos y fortificaciones tienen habilidades estáticas que modifican al objeto al que están anexados, pero esas habilidades no hacen objetivo a ese objeto. Si un aura, equipo o fortificación se mueve a un objeto distinto, la habilidad deja de aplicarse al objeto original y comienza a modificar al nuevo.

604.5. Algunas habilidades estáticas se aplican mientras un hechizo está en la pila. Normalmente son habilidades que se refieren a contrarrestar un hechizo. También, las habilidades que dicen “Como un coste adicional para lanzar. . .”, “puedes pagar [coste] en lugar de pagar el coste de maná de [este objeto]” y “Puedes lanzar [este objeto] sin pagar su coste de maná” funcionan mientras un hechizo está en la pila.

604.6. Algunas habilidades estáticas se aplican mientras la carta está en la zona de la cual podrías lanzarla o jugarla (normalmente tu mano). Éstas están limitadas a aquellas que dicen “Puedes [lanzar/jugar] [esta carta]. . .”, “No puedes [lanzar/jugar] [esta carta]. . .”, y “[Lanza/juega] [esta carta] sólo . . .”

604.7. Al contrario de los hechizos y otros tipos de habilidades, las habilidades estáticas no usan la última información conocida de un objeto para determinar cómo se aplican sus efectos.

605. Habilidades de maná

605.1. Algunas habilidades activadas y algunas habilidades disparadas son habilidades de maná, que están sujetas a reglas especiales. Únicamente son habilidades de maná las habilidades que se ajusten a alguna de las dos definiciones detalladas aquí abajo, sin importar qué otros efectos puedan generar o qué restricciones puedan tener sobre cuándo jugarlas (como “Activa esta habilidad sólo cuando pudieras lanzar un instantáneo”).

605.1a Una habilidad activada es una habilidad de maná si cumple todos los criterios siguientes: no necesita objetivo (ver la regla 114.6), podría agregar maná a la reserva de maná de un jugador cuando se resuelva, y no es una habilidad de lealtad. (Ver la regla 606, “Habilidades de lealtad”).

605.1b Una habilidad disparada es una habilidad de maná si cumple todos los criterios siguientes: no necesita objetivo (ver la regla 114.6), se dispara de la resolución de una habilidad activada de maná (ver la regla 106.11a), o porque se agrega maná a la reserva de maná de un jugador, y podría agregar maná a la reserva de maná de un jugador cuando se resuelva.

605.2. Una habilidad de maná sigue siéndolo incluso si el estado del juego no le permite producir maná.

Ejemplo: *Un permanente tiene una habilidad que dice “{T} : Agrega {G} por cada criatura que controlas.” Esta habilidad sigue siendo una habilidad de maná aunque no controles criaturas, o si el permanente ya está girado.*

605.3. Para activar una habilidad activada de maná se siguen las mismas reglas que para activar cualquier otra habilidad activada (ver la regla 602.2), con las siguientes excepciones:

605.3a Un jugador puede activar una habilidad activada de maná cuando tenga prioridad, cuando esté lanzando un hechizo o activando una habilidad que requiera un pago de maná o cuando una regla o efecto pida un pago de maná, incluso en la mitad del lanzamiento o resolución de un hechizo o activación o resolución de una habilidad.

605.3b Las habilidades activadas de maná no van a la pila, así que no pueden ser objetivo, no pueden ser contrarrestadas, ni se puede responder a estas habilidades. En lugar de eso, se resuelven de inmediato luego de ser activadas. (Ver la regla 405.6c.)

605.3c Una vez que un jugador comienza a activar una habilidad de maná, esa habilidad no puede ser activada de nuevo hasta que se haya resuelto.

605.4. Para las habilidades disparadas de maná se siguen las mismas reglas que para las demás habilidades disparadas (ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”), con la siguiente excepción:

605.3b Las habilidades disparadas de maná no van a la pila, así que no pueden ser objetivo, no pueden ser contrarrestadas, ni se puede responder a estas habilidades. En lugar de eso, se resuelven inmediatamente después de la habilidad de maná que la disparó sin esperar a que alguien tenga prioridad.

***Ejemplo:** Un encantamiento dice “Siempre que un jugador gire una tierra para obtener maná, ese jugador agrega un maná de cualquier tipo que produzca esa tierra”. Si un jugador gira tierras para obtener maná mientras lanza un hechizo, el maná adicional se agrega inmediatamente y puede ser usado para pagar el hechizo.*

605.5. Las habilidades que no se ajusten a ninguna de las definiciones de las reglas 605.1a-b y los hechizos no son habilidades de maná.

605.5a Las habilidades que tienen objetivos no son habilidades de maná, aunque pudieran agregar maná a la reserva de maná de un jugador al resolverse. Lo mismo vale con las habilidades disparadas que podrían producir maná pero que se disparan por un evento distinto de activar una habilidad de maná y con las habilidades disparadas que se disparan por activar una habilidad de maná pero que no podrían producir maná. Estas habilidades siguen las reglas normales para habilidades activadas o disparadas, según corresponda.

605.5b Los hechizos nunca pueden ser habilidades de maná, aunque pudieran agregar maná a la reserva de un jugador al resolverse. Son lanzados y se resuelven tal como cualquier otro hechizo. Algunas cartas viejas tienen impreso el tipo “fuente de maná”; estas cartas recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle y ahora son instantáneos.

606. Habilidades de lealtad

606.1. Algunas habilidades activadas son habilidades de lealtad, que estás sujetas a reglas especiales.

606.2. Una habilidad activada con un símbolo de lealtad en su coste es una habilidad de lealtad. Normalmente, sólo los planeswalkers tienen habilidades de lealtad.

606.3. Un jugador puede activar una habilidad de lealtad de un permanente que controla sólo cuando tiene prioridad y la pila está vacía durante una fase principal de su turno, pero sólo si ningún jugador activó una habilidad de lealtad de ese permanente ese turno.

606.4. El costo de activar una habilidad de lealtad de un permanente es poner o remover cierta cantidad de contadores de lealtad de ese permanente, tal como indique el símbolo de lealtad en el coste de la habilidad.

606.5. No se puede activar las habilidades de lealtad que tienen coste de lealtad negativo a menos que el permanente tenga por lo menos la cantidad necesaria de contadores de lealtad.

607. Habilidades vinculadas

607.1. Un objeto puede tener dos habilidades impresas en el mismo objeto de tal manera que una de ellas causa que se tomen acciones o se afecten objetos o jugadores y la otra directamente afecta esas acciones, objetos o jugadores. Si eso ocurre, esas dos habilidades están vinculadas: la segunda se refiere solo a acciones que se tomaron u objetos o jugadores que fueron afectados por la primera, no por ninguna otra habilidad.

607.1a Una habilidad impresa en un objeto dentro de otra habilidad que hace que el objeto gane esa habilidad se considera “impresa” en ese objeto para esta regla.

607.1b Una habilidad impresa en una de las caras de una carta de dos caras (ver regla 711) se considera “impresa” en ese objeto para esta regla, sin importar cual cara está boca arriba.

607.1c Una habilidad impresa en un objeto que cumple ambos criterios descritos en la regla 607.1 está vinculada a sí mismo.

607.2. Hay diferentes tipos de habilidades vinculadas.

607.2a Si un objeto tiene una habilidad activada o disparada impresa en él que indica a un jugador que exilie una o más cartas, y otra habilidad impresa en él que se refiere a “las cartas exiliadas” o a cartas “exiliadas con [este objeto],” esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad se refiere solo a cartas en la zona de exilio que fueron puestas allí como resultado de una indicación de exiliarlas en la primera habilidad.

607.2b Si un objeto tiene una habilidad impresa en él que crea un efecto de reemplazo que causa que una o más cartas sean exiliadas, y una habilidad impresa en él que se refiere a “las cartas exiliadas” o a cartas “exiliadas con [este objeto],” esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad se refiere sólo a cartas en la zona de exilio que fueron puestas allí como resultado directo del efecto de reemplazo causado por la primera habilidad. Ver la regla 614, “Efectos de reemplazo”.

607.2c Si un objeto tiene una habilidad activada o disparada impresa que pone uno o más objetos en el campo de batalla, y una habilidad impresa que se refiere a objetos “puestos en el campo de batalla con [este objeto],” o “creados con [este objeto],” esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad sólo se puede referir a objetos puestos en el campo de batalla como resultado de la primera.

607.2d Si un objeto tiene una habilidad impresa en él que dice que un jugador “elige un [valor]” y una habilidad impresa en él que se refiere a “el [valor] elegido”, “el último [valor] elegido” o similar, esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad se refiere solo a la elección hecha como resultado de la primera.

607.2e Si un objeto tiene una habilidad impresa en él que dice que un jugador elige entre dos o más palabras que no tienen un significado de reglas y una habilidad impresa en él que se refiere a una elección que involucra a una o más de esas palabras, esas habilidades están vinculadas. La segunda puede referirse sólo a la elección hecha como resultado de la primera habilidad.

607.2f Si un objeto tiene una habilidad impresa en él que hace que un jugador pague un coste mientras entra al campo de batalla, y una habilidad impresa en él que se refiere al coste pagado “cuando [este objeto] entró al campo de batalla”, esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad se refiere solo al coste pagado como resultado de la primera.

607.2g Si un objeto tiene tanto una habilidad estática como una o más habilidades disparadas impresas en el mismo párrafo, cada una de esas habilidades disparadas está vinculada a la habilidad estática. Cada habilidad disparada se refiere sólo a acciones tomadas como resultado de la habilidad estática. Ver la regla 603.11.

607.2h Si un objeto tiene una habilidad de estímulo impresa en él, y una habilidad impresa en él que se refiere a si el objeto fue estimulado, esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad se refiere sólo a si se declaró la intención de pagar el coste de estímulo mencionado en la primera cuando el objeto se lanzó como hechizo. Si una habilidad de estímulo lista varios costes, tendrá varias habilidades vinculadas a ella. Cada una de ellas especificará a qué coste de estímulo se está refiriendo. Ver la regla 702.32, “Estímulo”.

607.2i Si un objeto tiene una habilidad impresa en él que hace que un jugador pague un coste adicional variable cuando es lanzado, y una habilidad impresa en él que se refiere al coste pagado “cuando se lanzó [este objeto]”, esas habilidades están vinculadas. La segunda se refiere sólo al valor elegido para el coste mencionado en la primera cuando el objeto fue lanzado como un hechizo. Ver la regla 601.2b.

607.2j Las dos habilidades representadas por la palabra clave amparar son habilidades vinculadas. Ver la regla 702.71, “Amparar”.

607.2k Las habilidades precedidas por una palabra de anclaje están vinculadas a la habilidad que permite al jugador elegir esa palabra de anclaje. Ver la regla 614.12b.

607.2m Si un objeto tiene una habilidad estática impresa que le permite a un jugador exiliar una o más cartas “antes de barajar tu mazo al comienzo del juego” y una habilidad impresa que se refiere a cartas “exiliadas con cartas llamadas [el nombre de este objeto]”, la segunda habilidad está vinculada a la primera habilidad de cualquier objeto que tenga el nombre especificado antes de que el juego comience.

607.3. Si, dentro de un par de habilidades vinculadas, una habilidad se refiere a un único objeto como “la carta exiliada”, “una carta exiliada con [esta carta]”, o una frase similar, y la otra habilidad ha exiliado varias cartas (normalmente porque fue copiada), la habilidad se refiere a cada una de las cartas exiliadas. Si esa habilidad pide información de la carta exiliada, como ser una característica o el coste de maná convertido, obtiene varias respuestas. Si esas respuestas se usan para determinar el valor de una variable, se usa la suma de las respuestas. Si esa habilidad realiza una acción sobre la carta exiliada, realiza la acción sobre cada carta exiliada.

607.4. Una habilidad puede ser parte de más de una pareja de habilidades vinculadas.

Ejemplo: *Pluma del paraíso* tiene las tres habilidades siguientes: “En cuanto la Pluma del paraíso entra al campo de batalla, elige un color”, “Siempre que un jugador lance un hechizo del color elegido, puedes ganar una vida” y “{T}: Agrega un maná del color elegido.” La primera y segunda habilidad están vinculadas. La primera y tercera habilidad están vinculadas.

607.5. Si un objeto adquiere un par de habilidades vinculadas como parte de un mismo efecto, esas habilidades seguirán estando vinculadas entre sí en ese objeto a pesar de no estar impresas en él. No pueden vincularse a ninguna otra habilidad, sin importar las otras habilidades que pudiera tener o haber tenido ese objeto.

Ejemplo: *Pasolento voltaico* tiene la habilidad “{R}, exiliar las diez primeras cartas de tu biblioteca: El Pasolento voltaico hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.” Las *Hermanas de la muerte pétrea* tienen la habilidad “{B}{G}: Exilia la criatura objetivo que bloquea o es bloqueada por las Hermanas de la muerte pétrea” y la habilidad “{2}{B}: Pon una criatura exiliada con las Hermanas de la muerte pétrea en el campo de batalla bajo tu control”. El *Elemental de mercurio* tiene la habilidad “{U}: El Elemental de mercurio gana todas las habilidades activadas de la criatura objetivo hasta el final del turno”. Si un jugador hace que el Elemental de mercurio gane la habilidad del Pasolento voltaico, la activa, luego el Elemental de mercurio gana las habilidades de las Hermanas de la muerte pétrea, activa la habilidad de exiliar, y a continuación activa la habilidad de regresar al campo de batalla, sólo la criatura exiliada con la habilidad de las Hermanas de la muerte pétrea puede ser devuelta al campo de batalla. Las cartas de criatura exiliadas con la habilidad del Pasolento voltaico no podrán ser regresadas.

608. Resolución de hechizos y habilidades

608.1. Cada vez que todos los jugadores pasan la prioridad sucesivamente, el hechizo o habilidad superior de la pila se resuelve. (Ver la regla 609, “Efectos”.)

608.2. Si el objeto que se está resolviendo es un instantáneo, un conjuro o una habilidad, su resolución puede involucrar varios pasos. Los pasos descritos en las reglas 608.2a y 608.2b se siguen primero. Los pasos descritos en las reglas 608.2c-j se siguen de manera apropiada, pero sin ningún orden específico. El paso descrito en la regla 608.2k se hace al final.

608.2a Si una habilidad disparada tiene una cláusula del si interviniente, comprueba si la condición se cumple. Si no, es removida de la pila y no hace nada. Si la cumple, se continúa resolviendo. Ver la regla 603.4.

608.2b Si el hechizo o habilidad especifica objetivos, revisa si los objetivos siguen siendo legales. Un objetivo que ya no está en la zona en la que fue hecho objetivo es ilegal. Otros cambios en el estado del juego pueden provocar que un objetivo deje de ser legal; por ejemplo, sus características pueden haber cambiado o un efecto puede haber alterado el texto del hechizo. Si la fuente de una habilidad ha dejado la zona en la que estaba, se usa la última información conocida en este proceso. Si todos sus objetivos, para cada mención de la palabra “objetivo”, son ahora ilegales, el hechizo o habilidad no se resolverá. Es removido de la pila y, si es un hechizo, es puesto en el cementerio de su propietario. De otro modo, el hechizo o habilidad se resolverá normalmente. Los objetivos ilegales, si los hay, no serán afectados por las partes del efecto de un hechizo que se está resolviendo para el cual sean ilegales. Otras partes del efecto para las cuales esos objetivos no sean ilegales igualmente los afectarán. Si el hechizo o habilidad crea cualquier efecto continuo que afecta las reglas de juego (ver la regla 613.10), ese efecto no se aplica a objetivos ilegales. Si parte del efecto necesita información sobre un objetivo ilegal, no puede determinar esa información. Cualquier parte del efecto que necesite esa información no sucederá.

Ejemplo: *La Sed de Sorin es un instantáneo negro que dice “La Sed de Sorin hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo y tú ganas 2 vidas”. Si la criatura no es un objetivo legal durante la resolución de la Sed de Sorin (por ejemplo, si la criatura ganó protección contra negro o dejó el campo de batalla), entonces la Sed de Sorin no se resuelve. Su controlador no gana vidas.*

Ejemplo: *Esporas de peste dice “Destruye la tierra objetivo y la criatura objetivo que no sea negra. No pueden ser regeneradas”. Supongamos que la misma tierra criatura es elegida como la criatura no negra y como la tierra, y que el color de la tierra criatura es cambiado a negro antes de que resuelvan las Esporas de peste. Las Esporas de peste se resuelven porque la tierra criatura negra sigue siendo un objetivo legal para la parte de “tierra objetivo” del hechizo. La parte del hechizo que “destruye la criatura objetivo que no sea negra” no afectará al permanente, pero la parte del hechizo que “destruye la tierra objetivo” todavía la destruirá. No puede ser regenerada.*

608.2c El controlador del hechizo o habilidad sigue las instrucciones en el orden en que están escritas. Sin embargo, los efectos de reemplazo pueden modificar estas acciones. En algunos casos, texto posterior en la carta puede modificar el significado de instrucciones anteriores (por ejemplo, “Destruye la criatura objetivo. No puede ser regenerada” o “Contrarresta el hechizo objetivo. Si ese hechizo es contrarrestado de esta manera, colócalo en la parte superior de la biblioteca de su propietario en vez de en su cementerio”). No deben aplicarse los efectos paso por paso sin tomar en consideración estos casos. Lee la carta completa y aplica las reglas semánticas al texto.

608.2d Si el efecto de un hechizo o habilidad ofrece alguna elección que no sea una de las elecciones que se hizo como parte del lanzamiento del hechizo o activación de la habilidad, o de la forma de hacer llegar ese hechizo o habilidad a la pila, el jugador la anuncia al aplicar el efecto. No se puede elegir una opción que sea ilegal o imposible, con la excepción que tener una biblioteca sin cartas no hace que robar una carta sea una acción imposible (ver la regla 120.3). Si un efecto divide o distribuye algo, como podría ser daño o contadores, en cuanto un jugador elige entre cierta cantidad de criaturas y/o jugadores no objetivo, el jugador elige la cantidad y la división de manera que al menos un jugador u objeto es elegido si es posible, y cada jugador u objeto elegido recibe al menos uno de lo que sea está siendo dividido. (Nótese que si un efecto divide o distribuye algo, como podría ser daño o contadores, en cuanto un jugador elige entre cierta cantidad de criaturas y/o jugadores *objetivo*, la cantidad y la división fue determinada en el momento de poner el hechizo o habilidad en la pila y no en este momento; ver la regla 601.2d.)

Ejemplo: Las instrucciones de un hechizo dicen “Puedes sacrificar una criatura. Si no lo haces, pierdes 4 vidas”. Un jugador que no controla ninguna criatura no puede elegir la opción de sacrificar.

- 608.2e Algunos hechizos y habilidades tienen varios pasos o acciones, denotadas por frases o cláusulas separadas, que involucran a varios jugadores. En estos casos, las elecciones para la primera acción se toman en orden JAJNA, y luego la primera acción se procesa simultáneamente. Luego se toman las elecciones para la segunda acción en orden JAJNA, y luego esa acción se procesa simultáneamente, etcétera. Ver la regla 101.4.
- 608.2f Si un efecto da a un jugador la opción de pagar maná, ese jugador tiene la oportunidad de activar habilidades de maná antes de realizar esa acción. Si un efecto específicamente indica o autoriza a un jugador a lanzar un hechizo durante su resolución, lo hace siguiendo los pasos de las reglas 601.2a-i, con la excepción de que ningún jugador recibe prioridad después de que el hechizo haya sido lanzado. Ese hechizo se convierte en el objeto en la parte superior de la pila, y el hechizo o habilidad actual continúa resolviéndose, lo cual puede incluir lanzar otros hechizos de esta manera. Normalmente no se pueden lanzar otros hechizos ni activar otras habilidades durante una resolución.
- 608.2g Si una instrucción requiere información del juego (como el número de criaturas en el campo de batalla), la respuesta se determina sólo una vez, cuando el jugador lleva a cabo ese efecto. Si el efecto necesita información de un objeto específico, incluyendo la fuente de la propia habilidad, el efecto usa la información actual de ese objeto si está en la zona pública en la que se espera que esté; si no está más en esa zona, o si el efecto fue movido de una zona pública a una zona oculta, el efecto usa la última información conocida. Ver la regla 112.7a. Si una habilidad dice que un objeto hace algo, es el objeto en su forma existente, o tal como existió la vez más reciente, lo que lo hace, no la habilidad.
- 608.2h Si un efecto se refiere a ciertas características, sólo comprueba el valor de la característica especificada, sin importar ninguna otra relacionada que el objeto pudiera tener.
Ejemplo: Un efecto que dice “Destruye todas las criaturas negras” destruye una criatura que sea blanca-y-negra, pero “Destruye todas las criaturas que no sean negras” no lo hace.
- 608.2i Si el efecto de una habilidad hace referencia a un objeto específico sin hacerlo objetivo al que ya se haya referido en el coste o condición de disparo de la habilidad, sigue afectando a ese objeto incluso si las características del objeto han cambiado.
Ejemplo: Muro de lágrimas dice “Siempre que el Muro de lágrimas bloquee a una criatura, devuelve esa criatura a la mano de su propietario al final del combate”. Si el Muro de lágrimas bloquee a una criatura, luego esa criatura deja de ser una criatura antes de que la habilidad disparada se resuelva, el permanente seguirá siendo devuelto a la mano de su propietario.
- 608.2j Si un hechizo instantáneo, conjuro o habilidad que puede resolverse legalmente deja la pila una vez que empieza a resolverse, se seguirá resolviendo por completo.
- 608.2k Como parte final de la resolución de un hechizo instantáneo o de conjuro, el hechizo es puesto en el cementerio de su propietario. Como parte final de la resolución de una habilidad, esa habilidad es removida de la pila y deja de existir.
- 608.3. Si el objeto que se está resolviendo es un hechizo de permanente, su resolución sigue un único paso (a menos que se trate de un aura). La carta de hechizo se convierte en un permanente y es puesto en el campo de batalla bajo el control del controlador del hechizo.
- 608.3a Si el objeto que se está resolviendo es un hechizo de aura, su resolución tiene dos pasos. Primero, comprueba la legalidad del objetivo especificado en su habilidad de encantar, tal como

está descrito en la regla 608.2b. (Ver la regla 702.5, “Encantar”.) Si es legal, el hechizo se convierte en permanente y es puesto en el campo de batalla bajo el control del controlador del hechizo anexo al objeto al que hiciera objetivo.

608.3b Si un hechizo de permanente se resuelve pero su controlador no puede ponerlo en el campo de batalla, ese jugador lo pone en el cementerio de su propietario.

Ejemplo: *Worms of the Earth* tiene la habilidad “Las tierras no pueden entrar al campo de batalla”. Clon dice “Puedes hacer que Clon entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura que haya en el campo de batalla”. Si un jugador lanza un Clon y elige copiar *Driada enramada* (una tierra criatura) mientras *Worms of the Earth* está en el campo de batalla, el Clon no puede entrar al campo de batalla desde la pila. Se pone en el cementerio de su propietario.

609. Efectos

609.1. Un efecto es algo que sucede en el juego como resultado de un hechizo o habilidad. Cuando se resuelve un hechizo, habilidad activada o habilidad disparada, puede crear uno o más efectos que no se repiten o efectos continuos. Las habilidades estáticas pueden crear uno o más efectos continuos. El texto en sí mismo nunca es un efecto.

609.2. Los efectos sólo se aplican a los permanentes, a menos que el texto de la instrucción indique lo contrario o claramente pueda aplicarse sólo a objetos en una o más de las otras zonas.

Ejemplo: *Un efecto que transforma todas las tierras en criaturas no altera las cartas de tierra en los cementerios de los jugadores. Pero un efecto que dice que los hechizos cuestan más para lanzarlos se aplicará sólo a los hechizos en la pila, ya que el hechizo siempre está en la pila mientras un jugador lo está lanzando.*

609.3. Si un efecto intenta hacer algo imposible, lo hace hasta donde sea posible.

Ejemplo: *Si un jugador tiene una única carta en la mano, un efecto que dice “Descarta dos cartas” hace que el jugador descarte solamente esa carta. Si un efecto mueve cartas desde la biblioteca (en lugar de robar), mueve tantas como sea posible.*

609.4. Algunos efectos establecen que un jugador puede hacer algo “como si” alguna condición fuera cierta, o una criatura puede hacer algo “como si” alguna condición fuera cierta. Esto se aplica únicamente al efecto mencionado. Para el propósito de ese efecto, trata el juego exactamente como si esa condición fuera cierta. Para todos los otros propósitos, trata el juego normalmente.

609.4a Si dos efectos dicen que un jugador (o una criatura) puede hacer lo mismo “como si” condiciones diferentes fueran ciertas, ambas condiciones podrían aplicarse. Si un efecto “como si” satisface los requisitos de otro efecto “como si”, ambos efectos se aplican.

Ejemplo: *Un jugador controla un Observatorio vedalken, un artefacto que dice: “Puedes lanzar cartas que no sean de tierra como si tuvieran la habilidad de destello”. Este jugador juega Trance del chamán, un instantáneo que dice, en parte: “Puedes jugar cartas de los cementerios de otros jugadores como si estuvieran en tu cementerio”. El jugador puede lanzar un conjuro con retrospectiva del cementerio de un oponente como si estuviera en el suyo y como si tuviera destello.*

609.5. Si un efecto pudiera resultar en un empate, el texto del hechizo o habilidad que creó el efecto especificará qué hacer en el caso de un empate. *Magic* no tiene un resultado predeterminado para los empates.

609.6. Algunos efectos continuos son efectos de reemplazo o de prevención. Ver las reglas 614 y 615.

609.7. Algunos efectos se aplican al daño de una fuente; por ejemplo, “La próxima vez que una fuente roja de tu elección fuera a hacer daño este turno, prevén ese daño”.

609.7a Si un efecto requiere que un jugador elija una fuente de daño, puede escoger un permanente; un hechizo en la pila (incluso un hechizo de permanente); cualquier objeto al que se refiera un objeto en la pila, o al que se refiera un efecto de reemplazo o prevención pendiente de aplicarse o una habilidad disparada retrasada pendiente de dispararse (incluso aunque dicho objeto no se encuentre ya en la zona en la que se encontraba); o un objeto boca arriba en la zona de mando. Una fuente no necesita ser capaz de hacer daño para ser una fuente legal. La fuente se elige cuando se crea el efecto. Si un jugador elige un permanente, el efecto se aplicará al siguiente daño que haga dicho permanente, sin importar si se trata de daño de combate o de daño hecho como resultado de un hechizo o habilidad. Si el jugador elige un hechizo de permanente, el efecto se aplicará a cualquier daño que haga dicho hechizo y a cualquier daño hecho por el permanente en que se convierta dicho hechizo al resolverse.

609.7b Algunos efectos de hechizos y habilidades resueltos previenen o reemplazan el daño sólo de una fuente con determinadas propiedades, como ser una criatura o una fuente de un color particular. Cuando la fuente elegida fuera a hacer daño, el “escudo” verifica las características de la fuente. Si las características ya no corresponden, el daño no es prevenido. Si por cualquier razón el escudo no previene daño, no se usa.

609.7c Algunos efectos de habilidades estáticas previenen o reemplazan daño de fuentes con ciertas propiedades. Para estos efectos, la prevención o reemplazo se aplica a las fuentes que son permanentes con la propiedad y a cualquier fuente que no esté en el campo de batalla con esa propiedad.

610. Efectos que no se repiten

610.1. Un efecto que no se repite hace algo sólo una vez y no tiene una duración. Ejemplos de esto son hacer daño, destruir un permanente, crear una ficha y mover un objeto de una zona a otra.

610.2. Algunos efectos que no se repiten crean una habilidad disparada retrasada, que indica a un jugador hacer algo más tarde en el juego (normalmente en un momento específico) en lugar de durante la resolución del hechizo o habilidad que crea el efecto. Ver la regla 603.7.

610.3. Algunos efectos que no se repiten hacen que un objeto cambie de zona “hasta” que ocurre un evento especificado. Un segundo efecto que no se repite se crea inmediatamente después del evento especificado. Este segundo efecto que no se repite regresa el objeto a la zona previa.

610.3a Si el evento especificado ya ocurrió cuando el efecto que no se repite inicial hubiera hecho que el objeto cambie de zona, el objeto no se mueve.

610.3b Un objeto que regresa al campo de batalla de esta manera lo hace bajo el control de su propietario a menos que se especifique lo contrario.

610.3c Si varios efectos que no se repiten son creados de esta manera inmediatamente después de uno o más eventos simultáneos, esos efectos que no se repiten también son simultáneos.

Ejemplo: *Dos Sacerdotisas desterradoras han exiliado una carta cada una. Todas las criaturas son destruidas al mismo tiempo por un Día del juicio final. Las dos criaturas exiliadas regresan al campo de batalla al mismo tiempo.*

611. Efectos continuos

611.1. Un efecto continuo es un efecto que modifica las características de los objetos, modifica el control de los objetos, o afecta a los jugadores o las reglas de juego, por un período de tiempo fijo o indefinido.

611.2. Un efecto continuo puede ser generado por la resolución de un hechizo o habilidad.

611.2a Un efecto continuo generado por la resolución de un hechizo o habilidad dura tanto como lo indique el hechizo o habilidad que lo crea (como por ejemplo “hasta el final del turno”). Si no se indica una duración, dura hasta el final del juego.

611.2b Algunos efectos continuos generados por la resolución de un hechizo o habilidad tienen su duración expresada como “mientras. . .”. Si la condición de duración nunca llega a iniciarse, o si finaliza antes del momento en que el efecto se aplicaría por primera vez, el efecto no hace nada. No comienza y se detiene de inmediato, ni dura para siempre.

Ejemplo: *Ladrón experto tiene la habilidad “Cuando el Ladrón experto entre al campo de batalla, gana el control del artefacto objetivo mientras controles al Ladrón experto”. Si pierdes el control del Ladrón experto antes de que la habilidad resuelva, no hace nada, porque su duración (“mientras controles al Ladrón experto”) se terminó antes de que el efecto comience.*

611.2c Si un efecto continuo generado por la resolución de un hechizo o habilidad modifica las características o cambia el controlador de algún objeto, el conjunto de objetos a los que afecta se determina cuando el efecto continuo comienza. A partir de ese punto, el conjunto no cambiará. (Nótese que esto funciona distinto de un efecto continuo generado por una habilidad estática.) Un efecto continuo generado por la resolución de un hechizo o habilidad que no modifica las características ni cambia el controlador de algún objeto modifica las reglas del juego, así que puede afectar a objetos que no eran afectados cuando el efecto comenzó. Si un mismo efecto continuo tiene partes que modifican las características o cambia el controlador de cualquier objeto y otras partes que no lo hacen, el grupo de objetos al que se aplica cada parte se determina independientemente.

Ejemplo: *Un efecto que dice “Todas las criaturas blancas obtienen +1/+1 hasta el final del turno” les da una bonificación a todos los permanentes que sean criaturas blancas cuando el hechizo o habilidad se resuelve –aún si más tarde cambian de color–, y no afecta a aquellas que entren al campo de batalla o se conviertan en blancas más tarde.*

Ejemplo: *Un efecto que dice “Prevén todo el daño que fueran a hacer las criaturas este turno” no modifica las características de ninguna carta o permanente, sino que modifica las reglas del juego. Esto significa que el efecto se aplicará incluso a las criaturas que no estaban en el campo de batalla cuando comenzó el efecto continuo. También afectará a permanentes que se conviertan en criaturas más tarde en el turno.*

611.2d Si un hechizo o habilidad que se resuelve y crea un efecto continuo contiene una variable como X, el valor de esa variable se determina sólo una vez, en el momento de la resolución. Ver la regla 608.2g.

611.2e Si un hechizo o habilidad que se resuelve pone en el campo de batalla un permanente que no es una ficha y crea un efecto continuo que dice que el permanente “es [característica]”, ese efecto continuo se aplica simultáneamente con el permanente que entra al campo de batalla. Esta característica es normalmente un color o un tipo de criatura. Si el efecto continuo dice que el permanente “se convierte en [característica]” o “gana [una habilidad]”, ese efecto se aplica después de que el permanente está en el campo de batalla.

Ejemplo: *La Mediadora de lo ideal pone en el campo de batalla una carta de artefacto, criatura o tierra y dice, en parte, “Ese permanente es un encantamiento además de sus otros tipos”. Una habilidad que se dispara siempre que un encantamiento entra al campo de batalla, se disparará. El permanente no entra al campo de batalla y luego se convierte en un encantamiento.*

611.3. Un efecto continuo puede ser generado por una habilidad estática de un objeto.

611.3a Un efecto continuo generado por una habilidad estática no está “fijado”; se aplica en cada momento a lo que indique su texto.

611.3b El efecto se aplica en todo momento en el que el permanente que lo genera esté en el campo de batalla o la carta que lo genera esté en la zona apropiada.

Ejemplo: *Un permanente con la habilidad estática “Todas las criaturas blancas obtienen +1/+1” genera un efecto que continuamente da +1/+1 a cada criatura blanca en el campo de batalla. Si una criatura se convierte en blanca, obtiene esta bonificación; una criatura que deja de ser blanca lo pierde.*

611.3c. Los efectos continuos que modifican las características de permanentes lo hacen simultáneamente a la entrada en el campo de batalla del permanente. No esperan hasta que el permanente esté en el campo de batalla para cambiarlo luego. Dado que dichos efectos se aplican tan pronto como el permanente entra al campo de batalla, se aplican antes de determinar si el permanente provocará el disparo de alguna habilidad con su entrada al campo de batalla.

Ejemplo: *Un permanente con la habilidad estática “Todas las criaturas blancas obtienen +1/+1” está en el campo de batalla. Un hechizo de criatura que normalmente crearía una criatura blanca 1/1, en vez de eso crea una criatura blanca 2/2. La criatura no entra al campo de batalla como una 1/1 y luego cambia a 2/2.*

612. Efectos de cambio de texto

612.1. Algunos efectos continuos cambian el texto de un objeto. Esto puede aplicarse a palabras o símbolos impresos en dicho objeto, pero generalmente afectan únicamente a su texto de reglas (que aparece en el recuadro de texto) y/o al texto que aparece en su línea de tipo. Dicho efecto es un *efecto de cambio de texto*.

612.2. Un efecto de cambio de texto cambia sólo aquellas palabras que están usadas de manera correcta (por ejemplo, una palabra para un color de *Magic* usada como una palabra para un color, una palabra para un tipo de tierra usada como un tipo de tierra, o una palabra para un tipo de criatura usada como un tipo de criatura). Un efecto que cambia una palabra para un color o un subtipo no puede cambiar el nombre de una carta, incluso si dicho nombre contiene la palabra o una serie de letras que sea idéntica a una palabra para un color de *Magic*, un tipo de tierra o un tipo de criatura.

612.2a La mayoría de los hechizos y habilidades que crean fichas de criatura usan tipos de criatura para definir tanto los tipos de criatura como los nombres de las fichas. Un efecto de cambio de texto que afecta a un hechizo o a un objeto con una tal habilidad puede cambiar esas palabras porque están siendo usadas como un tipo de criatura, aunque también estén siendo utilizadas como nombres.

612.3. Los efectos que agregan o remueven habilidades no cambian el texto de los objetos que afectan, así que las habilidades otorgadas a un objeto no pueden ser modificadas por efectos que cambian el texto y que afectan a ese objeto.

612.4. Los subtipos y el texto de reglas de una ficha son definidos por el hechizo o habilidad que creó la ficha. Un efecto de cambio de texto que afecta a una ficha puede cambiar estas características.

612.5. Una carta (Metamorfo de Volrath) establece que un objeto tiene el “texto completo” de otro objeto. Esto cambia no solo el texto que aparece en el recuadro de texto y la línea de tipo, sino que también cambia el texto que representa su nombre, coste de maná, indicador de color, fuerza y resistencia.

612.6. Una carta (Spy Kit) establece que un objeto tiene “todos los nombres de las cartas de criatura que no sean legendarias”. Esto cambia el texto que representa el nombre del objeto. Ese objeto tiene el nombre de cada carta de criatura no legendaria en el documento de referencia de cartas Oracle. (Ver la regla 108.1.)

613. Interacción de efectos continuos

613.1. Los valores de las características de un objeto son determinados empezando por los del objeto mismo. Para una carta, éstos serán los que están impresos en la carta. Para una ficha o la copia de una carta o hechizo, serán los valores de las características definidos por el efecto que la creó. Después se aplican todos los efectos continuos que resulten aplicables, en una serie de capas en el siguiente orden:

613.1a *Capa 1*: Se aplican los efectos de copia. Ver la regla 706, “Copiando objetos”.

613.1b *Capa 2*: Se aplican los efectos de cambio de control.

613.1c *Capa 3*: Se aplican los efectos de cambio de texto. Ver la regla 612, “Efectos de cambio de texto”.

613.1d *Capa 4*: Se aplican los efectos de cambio de tipo. Estos incluyen los efectos que cambien el tipo, subtipo y/o supertipo de carta.

613.1e *Capa 5*: Se aplican los efectos de cambio de color.

613.1f *Capa 6*: Se aplican los efectos que agregan o quitan habilidades, y los efectos que dicen que un objeto no puede tener una habilidad.

613.1g *Capa 7*: Se aplican los efectos que modifican la fuerza y la resistencia.

613.2. En las capas 1 a 6, los efectos de habilidades que definen características se aplican primero (ver la regla 604.3). Después, se aplican los demás efectos en el orden de llegada (ver la regla 613.6). Nótese que las dependencias pueden alterar el orden en que los efectos se aplican dentro de una capa. (Ver la regla 613.7.)

613.3. Dentro de la capa 7, los efectos se aplican en una serie de subcapas en el orden descrito a continuación. Dentro de cada subcapa se aplican en orden de llegada. (Ver la regla 613.6.) Nótese que las dependencias pueden alterar el orden en que los efectos se aplican dentro de una subcapa. (Ver la regla 613.7.)

613.3a *Capa 7a*: Se aplican los efectos de habilidades que definen características que definen la fuerza y/o resistencia. Ver la regla 604.3.

613.3b *Capa 7b*: Se aplican los efectos que fijan la fuerza y resistencia a un número o valor específico. Los efectos que se refieren a la fuerza y/o resistencia base de una criatura se aplican en esta capa.

613.3c *Capa 7c*: Se aplican los efectos que modifican la fuerza y resistencia (pero no la fijan a un número o valor específico).

613.3d *Capa 7d*: Se aplican los cambios en fuerza y resistencia debidos a contadores. Ver la regla 121, “Contadores”.

613.3e *Capa 7e*: Se aplican los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de una criatura. Tales efectos toman el valor de la fuerza y lo aplican a la resistencia, y toman el valor de la resistencia y lo aplican a la fuerza.

Ejemplo: Una criatura 1/3 recibe +0/+1 por un efecto. Luego otro efecto intercambia la fuerza y resistencia de la criatura. Su nueva fuerza y resistencia es 4/1. Un nuevo efecto la da a la criatura +5/+0. Su fuerza y resistencia “no intercambiada” sería 6/4, así que su fuerza y resistencia actual es 4/6.

Ejemplo: Una criatura 1/3 recibe +0/+1 por un efecto. Luego otro efecto intercambia la fuerza y resistencia de la criatura. Su nueva fuerza y resistencia es 4/1. Si el efecto

+0/+1 termina antes de que el efecto de intercambio termine, la criatura se convertirá en 3/1.

Ejemplo: Una criatura 1/3 recibe +0/+1 por un efecto. Luego otro efecto intercambia la fuerza y resistencia de la criatura. Luego otro efecto intercambia su fuerza y resistencia otra vez. Los dos intercambios básicamente se cancelan entre ellos, y la criatura es 1/4.

613.4. La aplicación de efectos continuos tal y como se describe en el sistema de capas se realiza automática y continuamente por el juego. Todos los cambios resultantes en las características de un objeto son instantáneos.

Ejemplo: El honor de los puros es un encantamiento que dice “Las criaturas blancas que controlas obtienen +1/+1”. El honor de los puros y una criatura negra 2/2 están en el campo de batalla bajo tu control. Si un efecto luego convierte a la criatura en blanca (capa 5), obtiene +1/+1 de El honor de los puros (capa 7c), convirtiéndose en 3/3. Si luego el color de la criatura se cambia a rojo (capa 5), el efecto de El honor de los puros deja de aplicarse y vuelve a ser 2/2.

Ejemplo: Hay un Ogro gris, una criatura 2/2, en el campo de batalla. Un efecto pone un contador +1/+1 sobre ella (capa 7d), haciéndola 3/3. Se resuelve un hechizo que lo tiene como objetivo y dice “La criatura objetivo gana +4/+4 hasta el final del turno” (capa 7c), convirtiéndolo en un 7/7. Un encantamiento que dice “Las criaturas que controlas obtienen +0/+2” entra al campo de batalla (capa 7c), haciéndola 7/9. Un efecto que dice “La criatura objetivo se convierte en 0/1 hasta el final del turno” se le aplica (capa 7b), convirtiéndolo en un 5/8 (0/1, con +4/+4 por el hechizo resuelto, +0/+2 por el encantamiento y +1/+1 por el contador).

613.5. Si un efecto debería aplicarse en distintas capas y/o subcapas, las partes del efecto se aplican cada una en su capa o subcapa correspondiente. Si un efecto se comienza a aplicar en una capa y/o subcapa, continuará aplicándose al mismo grupo de objetos en cada otra capa o subcapa aplicable, incluso si la habilidad que genera el efecto es removida durante el proceso.

Ejemplo: Un efecto que dice “El Mestizo salvaje obtiene +1/+1 y es del color de tu elección hasta el final del turno” es tanto un efecto de cambio de fuerza y resistencia como un efecto de cambio de color. La parte de “es del color de tu elección” se aplica en la capa 5, y la parte “obtiene +1/+1” se aplica en la capa 7c.

Ejemplo: Acto de traición tiene un efecto que dice “Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno”. Este es tanto un efecto de cambio de control como un efecto que agrega una habilidad a un objeto. La parte de “gana el control” se aplica en la capa 2, y la parte de “gana la habilidad de prisa” se aplica en la capa 6.

Ejemplo: Un efecto que dice “Todos los artefactos que no sean criaturas son criaturas artefacto 2/2 hasta el final del turno” es tanto un efecto de cambio de tipo como un efecto que fija fuerza y resistencia. El efecto de cambio de tipo se aplica a todos los artefactos que no sean criaturas en la capa 4 y el efecto que fija fuerza y resistencia se aplica a los mismos permanentes en la capa 7b, incluso cuando los permanentes ya no son artefactos que no sean criaturas en ese momento.

Ejemplo: Svogthos, la tumba inquieta, está en el campo de batalla. Un efecto que dice “Hasta el final del turno, la tierra objetivo es una criatura 3/3 que sigue siendo una tierra” se le aplica (capas 4 y 7b). Un efecto que dice “La criatura objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno” se le aplica (capa 7c), haciéndola una tierra criatura 4/4. Entonces, mientras tienes 10 cartas de criatura en el cementerio, activas la habilidad de Svogthos: “Hasta el final del turno, Svogthos, la tumba inquieta es una criatura Planta Zombie verde y negra con ‘Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales al número de cartas de criatura que haya en tu cementerio’. Sigue siendo una tierra.” (capas 4, 5 y 7b). Se convierte en una tierra criatura 11/11. Si una criatura va a o deja el cementerio, la fuerza y la resistencia de Svogthos se modificarán de acuerdo a eso. Si el primer efecto se le aplica nuevamente, se convertirá nuevamente en una tierra criatura 4/4.

- 613.6. Dentro de una misma capa o subcapa, habitualmente se determina el orden en que se aplican los efectos usando el sistema de *orden de llegada*. Un efecto con un orden de llegada anterior se aplica antes que uno con un orden de llegada posterior.
- 613.6a Un efecto continuo generado por una habilidad estática tiene el mismo orden de llegada que el objeto sobre el cual está la habilidad estática, o el orden de llegada del efecto que creó la habilidad, el que sea posterior.
- 613.6b Un efecto continuo generado por la resolución de un hechizo o habilidad recibe un orden de llegada cuando es creado.
- 613.6c Un objeto recibe un orden de llegada en el momento en que entra a una zona.
- 613.6d Un aura, equipo o fortificación recibe un nuevo orden de llegada cuando es anexado a un objeto o jugador.
- 613.6e Un permanente recibe un nuevo orden de llegada cuando es puesto boca arriba o boca abajo.
- 613.6f Un permanente de dos caras recibe un nuevo orden de llegada cuando se transforma.
- 613.6g Una carta de plano, fenómeno o de plan boca arriba recibe un orden de llegada en el momento en que es puesta boca arriba.
- 613.6h Una carta Vanguard boca arriba recibe un orden de llegada al principio del juego.
- 613.6i Una carta Vanguard boca arriba recibe un orden de llegada al principio del juego. Si está boca abajo, recibe un nuevo orden de llegada cuando se pone boca arriba.
- 613.6j Si dos o más objetos recibirían su orden de llegada a la vez, por ejemplo al entrar a la vez en una zona o ser anexados simultáneamente, el jugador activo determina su orden de llegada relativo en ese momento.
- 613.7. Dentro de una misma capa o subcapa, habitualmente se determina el orden en que se aplican los efectos usando el sistema de dependencia. Si existe una dependencia, este sistema se aplicará con preferencia sobre el de orden de llegada.
- 613.7a Se dice que un efecto “depende de” otro si (a) se aplica en la misma capa (y, si corresponde, subcapa) que el otro efecto (ver las reglas 613.1 a 613.3); (b) aplicar el otro cambiaría el texto o la existencia del primer efecto, a qué cosas se aplica o lo que hace a cualquiera de las cosas a las que se aplica; y (c) ninguno de los efectos proviene de una habilidad que define características o ambos efectos provienen de una habilidad que define características. De otra manera, el efecto se considera independiente del primero.
- 613.7b Un efecto que dependa de uno o más efectos espera a aplicarse hasta justo después de que todos esos efectos hayan sido aplicados. Si varios efectos dependientes se aplicarían simultáneamente de esta manera, se aplican en el orden de llegada relativo entre ellos. Si varios efectos dependientes forman un ciclo de dependencia, entonces se ignora esta regla y los efectos en el ciclo de dependencia se aplican en orden de llegada.
- 613.7c Después de aplicar cada efecto, el orden de los efectos restantes se reevalúa y puede cambiar si un efecto que todavía no se aplicó se hace dependiente de o independiente de uno o más efectos que todavía no se aplicaron.
- 613.8. Un efecto continuo puede anular a otro. A veces los resultados de un efecto determinan si otro efecto se aplica o lo que hace.

Ejemplo: Hay dos efectos afectando a la misma criatura: uno de un aura que dice “La criatura encantada tiene la habilidad de volar” y el otro de un aura que dice “La criatura encantada pierde la habilidad de volar”. Ninguno de ellos depende del otro, debido a que nada cambia lo que afectan o lo que le hacen. Aplicarlos en orden de hora de llegada significa que “gana” el que se generó último. Debería seguirse el mismo proceso, y llegar al mismo resultado, si alguno de los efectos tiene una duración (como “La criatura objetivo pierde la habilidad de volar hasta el final del turno”) o proviene de una fuente que no sea un aura (como “Todas las criaturas pierden la habilidad de volar”).

Ejemplo: Un efecto dice “Las criaturas blancas obtienen +1/+1” y otro dice “La criatura encantada es blanca”. La criatura encantada obtiene +1/+1 del primer efecto sin importar su color previo.

613.9. Algunos efectos continuos afectan a jugadores en lugar de a objetos. Por ejemplo, un efecto puede dar a un jugador protección contra rojo. Todos estos efectos se aplican en orden de llegada una vez determinadas las características de los objetos. Ver también las reglas sobre orden de llegada y dependencia (reglas 613.6 y 613.7).

613.10. Algunos efectos continuos afectan a las reglas de juego en lugar de a objetos. Por ejemplo, un efecto puede modificar el tamaño máximo de mano de un jugador, o decir que una criatura debe atacar este turno si puede. Estos efectos se aplican después de aplicarse todos los demás efectos continuos. Los efectos continuos que modifiquen el coste de hechizos o habilidades se aplican de acuerdo con el orden especificado en la regla 601.2f. Todos los demás efectos de este tipo se aplican en orden de llegada. Ver también las reglas sobre orden de llegada y dependencia (reglas 613.6 y 613.7).

614. Efectos de reemplazo

614.1. Algunos efectos continuos son efectos de reemplazo. Al igual que los efectos de prevención (ver la regla 615), los efectos de reemplazo se aplican continuamente en cuanto los eventos ocurren; no están fijos desde antes. Estos efectos esperan por un evento en particular que fuera a ocurrir y lo reemplazan completa o parcialmente con un evento diferente. Éstos actúan como “escudos” alrededor de lo que sea que estén afectando.

614.1a Los efectos que usan la frase “en vez de” son efectos de reemplazo. La mayoría de los efectos de reemplazo usan la frase “en vez de” para indicar qué eventos serán reemplazados con otros.

614.1b Los efectos que usan el verbo “saltar” son efectos de reemplazo. Estos efectos de reemplazo usan el verbo “saltar” para indicar qué eventos, pasos, fases, o turnos serán reemplazados con nada.

614.1c Un efecto que dice “[Este permanente] entra al campo de batalla con. . .”, “En cuanto [este permanente] entra al campo de batalla. . .”, o “[Este permanente] entra el campo de batalla como. . .” son efectos de reemplazo.

614.1d Los efectos continuos que dicen “[Este permanente] entra al campo de batalla. . .” o “[Los objetos] entran al campo de batalla. . .” son efectos de reemplazo.

614.1e Los efectos que dicen “En cuanto [este permanente] sea puesto boca arriba. . .” son efectos de reemplazo.

614.2. Algunos efectos de reemplazo se aplican al daño de una fuente. Ver la regla 609.7.

614.3. No existen restricciones especiales para lanzar un hechizo o activar una habilidad que genere un efecto de reemplazo. Tales efectos duran hasta que sean usados o su duración expire.

614.4. Los efectos de reemplazo deben existir antes de que ocurra el evento apropiado; no pueden “volver en el tiempo” y cambiar algo que ya sucedió. Los hechizos y habilidades que generan estos efectos se lanzan o activan normalmente en respuesta a lo que fuera a producir el evento y por lo tanto se resuelven antes de que ese evento suceda.

Ejemplo: *Un jugador puede activar una habilidad para regenerar una criatura en respuesta a un hechizo que fuera a destruirla. Una vez que el hechizo resuelve es demasiado tarde para regenerar la criatura.*

614.5. Un efecto de reemplazo no se invoca a sí mismo repetidamente; tiene una sola oportunidad de afectar un evento o cualquier evento modificado que pueda reemplazarlo.

Ejemplo: *Un jugador controla dos permanentes, cada uno con una habilidad que dice “Si una criatura que controles fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace el doble de ese daño a ese permanente o jugador”. Una criatura que normalmente haría 2 punto de daño, hará 8 puntos de daño (no sólo 4 puntos de daño, y no una cantidad infinita de daño).*

614.6. Si un evento es reemplazado, entonces nunca sucede. En vez de eso ocurre un evento modificado, el cual puede a su vez disparar habilidades. Nótese que un evento modificado puede contener instrucciones que no pueden llevarse a cabo, en cuyo caso la instrucción imposible simplemente se ignora.

614.7. Si un efecto de reemplazo fuera a reemplazar un evento, pero ese evento nunca ocurre, el efecto de reemplazo simplemente no hace nada.

614.7a Si una fuente hace 0 puntos de daño, no hace daño. Los efectos de reemplazo que incrementarían el daño hecho por esa fuente, o que habrían hecho que esa fuente le hiciera ese daño a otro objeto o jugador, no tienen un evento que reemplazar, así que no tienen efecto.

614.8. La regeneración es un efecto de reemplazo de la destrucción. La frase “en vez de” no aparece en la carta pero va implícita en la definición de regeneración. “Regenera [permanente]” significa “La próxima vez que [permanente] fuera a ser destruido este turno, en vez de eso remueve todo el daño que tenga y gíralo. Si es una criatura atacante o bloqueadora, remuévela del combate”. Las habilidades que disparan cuando se hace daño se disparan aún si ese permanente se regenera. Ver la regla 701.14.

614.9. Algunos efectos reemplazan el daño hecho a una criatura, planeswalker o jugador con el mismo daño hecho a otra criatura, planeswalker o jugador; dichos efectos se llaman efectos de *redirección*. Si la criatura o planeswalker ya no está en el campo de batalla cuando el daño fuera a ser redirigido, o ya no es una criatura o planeswalker cuando el daño fuera a ser redirigido, el efecto no hace nada. Si el daño fuera a ser redirigido hacia o desde un jugador que dejó el juego, el efecto no hace nada.

614.10. Un efecto que haga que un jugador se salte un evento, paso, fase, o turno es un efecto de reemplazo. “Salta [algo]” es lo mismo que “En vez de hacer [algo], no hagas nada”. Una vez que un paso, fase o turno ha comenzado, ya no puede ser saltado, y cualquier efecto de salto esperará hasta la próxima ocurrencia.

614.10a Cualquier cosa programada para un paso, fase o turno saltado no ocurrirá. Cualquier cosa programada para la “próxima” ocurrencia de algo esperará la primera ocurrencia que no sea saltada. Si dos efectos causan cada uno que un jugador se salte su próxima ocurrencia, ese jugador debe saltar las próximas dos; un efecto será satisfecho al saltar la primera, mientras que el otro permanecerá hasta que se haya saltado otra ocurrencia.

614.10b Algunos efectos hacen que un jugador se salte un paso, fase, o turno y luego tome otra acción. Esa acción es considerada como la primer cosa que ocurre durante el siguiente paso, fase, o turno que actualmente ocurra.

614.11. Algunos efectos reemplazan robos de cartas. Estos efectos son aplicados incluso si no se pudieran robar cartas por no haber cartas en la biblioteca del jugador afectado.

614.11a Si un efecto reemplaza un robo dentro de una secuencia de robo de cartas, todas las acciones requeridas por el efecto de reemplazo son completadas, si es posible, antes de resumir la secuencia.

614.11b Si un efecto fuera a hacer que un jugador robe una carta y lleve a cabo una acción adicional en dicha carta, y el robo es reemplazado, la acción adicional no es llevada a cabo en ninguna carta que sea robada como resultado de ese efecto de reemplazo.

614.12. Algunos efectos de reemplazo modifican cómo un permanente entra al campo de batalla. (Ver las reglas 614.1c–d.) Estos efectos pueden provenir del mismo permanente si sólo afectan a ese permanente (contrariamente a un subgrupo de permanentes que lo incluya). También pueden provenir de otras fuentes. Para determinar cuáles efectos de reemplazo se aplican y cómo, verifica las características del permanente como existiría en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos de reemplazo que ya modificaron cómo entra al campo de batalla (ver la regla 616.1), los efectos continuos de las habilidades estáticas del mismo permanente que se aplicarían en cuanto esté en el campo de batalla, y los efectos continuos que existen y se aplicarían al permanente.

Ejemplo: *Voz de todos dice “En cuanto Voz de todos entre al campo de batalla elige un color” y “Voz de todos tiene protección contra el color elegido.” Un efecto crea una ficha de criatura que es una copia de la Voz de todos. En cuanto se crea esa ficha, su controlador elige un color.*

Ejemplo: *El Carcelero yixlid dice “Las cartas en los cementerios pierden todas sus habilidades”. El Pueblo arbóreo de Bosque tenebroso dice “El Pueblo arbóreo de Bosque tenebroso entra al campo de batalla girado”. Un Pueblo arbóreo de Bosque tenebroso que es puesto en el campo de batalla desde el cementerio entra al campo de batalla girado.*

Ejemplo: *El Orbe de los sueños es un artefacto que dice “Los permanentes entran al campo de batalla girados.” No se afectará a sí mismo, por lo que el Orbe de los sueños entra al campo de batalla enderezado.*

614.12a Si un efecto de reemplazo que modifica cómo entra al campo de batalla un permanente necesita una elección, esa elección se hace antes de que el permanente entre al campo de batalla.

614.12b Algunos efectos de reemplazo hacen que un permanente entre al campo de batalla tras la elección de su controlador de una de dos habilidades, cada una marcada con una *palabra de anclaje* y precedida de un punto. “[Palabra de anclaje] — [habilidad]” significa “Mientras se haya elegido [palabra de anclaje] en cuanto este permanente entró al campo de batalla, este permanente tiene [habilidad].” Las habilidades precedidas por palabras de anclaje están vinculadas a la habilidad que hizo que el jugador eligiera entre ellas. Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.

614.13. Un efecto que modifica cómo entra en el campo de batalla un permanente puede hacer que otros objetos cambien de zona.

614.13a Al aplicar un efecto que modifica como entra al campo de batalla un permanente, puedes tener que elegir una cantidad de objetos que también cambiarán de zona. No puedes elegir el objeto en que se convertirá ese permanente o cualquier otro objeto entrando al campo de batalla al mismo tiempo que ese objeto.

Ejemplo: *El Necrófago suturado dice, en parte, “En cuanto el Necrófago suturado entre al campo de batalla, exilia cualquier cantidad de cartas de criatura de tu cementerio”. Si el Necrófago suturado y el Oso garra de runas entran al campo de batalla desde tu cementerio al mismo tiempo, no puedes elegir exiliar ninguno de ellos al aplicar el efecto de reemplazo del Necrófago suturado.*

614.13b El mismo objeto no puede ser elegido para cambiar de zona más de una vez al aplicar efectos de reemplazo que modifican cómo un mismo permanente entra al campo de batalla.

***Ejemplo:** Jund (una carta de plano) dice “Siempre que un jugador lance un hechizo de criatura negro, rojo o verde, gana la habilidad de devorar 5”. Un jugador controla un Oso garra de runas y lanza un Anciano de la azotada del trueno, una criatura roja con devorar 3. En cuanto el Anciano de la azotada del trueno entra al campo de batalla, su controlador puede elegir sacrificar el Oso garra de runas cuando aplica el efecto de devorar 3 o cuando aplica el efecto de devorar 5, pero no ambos. El Anciano de la azotada del trueno entrará al campo de batalla con cero, tres o cinco contadores +1/+1, dependiendo de esta elección.*

614.14. Un objeto puede tener una habilidad impresa en él que genere un efecto de reemplazo que haga que una o más cartas sean exiliadas, y otra habilidad que se refiera a “las cartas exiliadas” o a las cartas “exiliadas con [este objeto]”. Estas habilidades están vinculadas: la segunda se refiere sólo a las cartas en la zona de exilio que fueron puestas allí como resultado directo del evento de reemplazo causado por la primera. Si otro objeto gana un par de habilidades vinculadas, las habilidades estarán vinculadas similarmente en ese objeto. No pueden vincularse a ninguna otra habilidad, sin importar las otras habilidades que pudiera tener o haber tenido ese objeto. Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.

614.15. Algunos efectos de reemplazo no son efectos continuos. En lugar de eso, son un efecto de un hechizo o habilidad resolviéndose que reemplaza parte o todo el efecto de dicho hechizo o habilidad. Dichos efectos son llamados *efectos de auto-reemplazo*. El texto que crea un efecto de auto-reemplazo es normalmente parte de la habilidad cuyo efecto está siendo reemplazado, pero el texto puede ser una habilidad separada, particularmente cuando es precedido de una palabra de habilidad. Al aplicar efectos de reemplazo a un evento, los efectos de auto-reemplazo son aplicados antes que otros efectos de reemplazo.

614.16. Algunos efectos de reemplazo se aplican “si un efecto fuera a crear una o más fichas” o “si un efecto fuera a poner uno o más contadores sobre un permanente”. Estos efectos de reemplazo se aplican si el efecto de un hechizo o habilidad que se está resolviendo crea una ficha o pone un contador sobre un permanente, y también se aplican si otro efecto de reemplazo o prevención lo hace, incluso si el evento original siendo modificado no era un efecto.

614.17. Algunos efectos dicen que algo no puede suceder. Estos efectos no son efectos de reemplazo, pero siguen reglas similares.

614.17a Los efectos de “no puede” deben existir antes de que ocurra el evento apropiado; no pueden “volver en el tiempo” y cambiar algo que ya sucedió.

614.17b Si un evento no puede suceder, un jugador no puede elegir pagar un coste que incluya ese evento.

614.17c Si un evento no puede suceder, solo puede ser reemplazado por un efecto de auto-reemplazo (ver la regla 614.15). Otros efectos de prevención y/o reemplazo no pueden modificarlo o reemplazarlo.

614.17d Algunos efectos “no puede” modifican cómo entra un permanente al campo de batalla o si puede entrar al campo de batalla. Estos efectos pueden provenir del mismo permanente si sólo afectan a ese permanente (contrariamente a un subgrupo de permanentes que lo incluya). También pueden provenir de otras fuentes. Para determinar cuáles efectos “no puede” se aplican y cómo, verifica las características del permanente como existiría en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos de reemplazo que ya modificaron cómo entra al campo de batalla (ver la regla 616.1), los efectos continuos de las habilidades estáticas del mismo permanente que se aplicarían en cuanto esté en el campo de batalla, y los efectos continuos que existen y se aplicarían al permanente.

615. Efectos de prevención

615.1. Algunos efectos continuos son efectos de prevención. Al igual que los efectos de reemplazo (ver la regla 614), los efectos de prevención se aplican continuamente en cuanto los eventos ocurren; no están fijos desde antes. Estos efectos esperan por un evento de daño que fuera a ocurrir y previenen completa o parcialmente el daño que se fuera a hacer. Éstos actúan como “escudos” alrededor de lo que sea que estén afectando.

615.1a Los efectos que usan el verbo “prevenir” son efectos de prevención. Los efectos de prevención usan el verbo “prevenir” para indicar que el daño no se va a hacer.

615.2. Muchos efectos de prevención se aplican al daño de una fuente. Ver la regla 609.7.

615.3. No existen restricciones especiales para lanzar un hechizo o activar una habilidad que genere un efecto de prevención. Tales efectos duran hasta que sean usados o su duración expire.

615.4. Los efectos de prevención deben existir antes de que ocurra el daño apropiado; no pueden “volver en el tiempo” y cambiar algo que ya sucedió. Los hechizos y habilidades que generan estos efectos se lanzan o activan normalmente en respuesta a lo que fuera a producir el evento y por lo tanto se resuelven antes de que ese evento suceda.

***Ejemplo:** Un jugador puede activar una habilidad que prevenga daño en respuesta a un hechizo que fuera a hacer daño. Una vez que el hechizo resuelve es demasiado tarde para prevenir el daño.*

615.5. Algunos efectos de prevención también incluyen un efecto adicional, que puede referirse a la cantidad de daño que fue prevenido. La prevención se lleva a cabo en el momento que el evento original hubiera ocurrido; el resto del efecto se lleva a cabo inmediatamente después.

615.6. Si el daño que se fuera a hacer es prevenido, nunca ocurre. Un evento modificado puede ocurrir en vez de eso, el cual puede disparar habilidades. Nótese que un evento modificado puede contener instrucciones que no pueden llevarse a cabo, en cuyo caso la instrucción imposible simplemente se ignora.

615.7. Algunos efectos de prevención generados por la resolución de un hechizo o habilidad hacen referencia a una cantidad específica de daño—por ejemplo, “Prevén los siguientes 3 puntos de daño que se le fueran a hacer a cualquier objetivo este turno”. Éstos actúan como “escudos”. Cada punto de daño que se le haría al permanente o jugador “escudado”, es prevenido. Prevenir un punto de daño reduce el escudo en 1. Si dos o más fuentes fueran a hacer daño al permanente o jugador con el escudo al mismo tiempo, el jugador o el controlador del permanente elige qué daño prevendrá el escudo. Una vez que el escudo se ha reducido a 0, cualquier daño restante se hace normalmente. Este tipo de efectos sólo toman en cuenta la cantidad de daño; el número de eventos o fuentes que hacen el daño no importan.

615.8. Algunos efectos de prevención generados por la resolución de un hechizo o habilidad hacen referencia a la próxima vez que una fuente específica fuera a hacer daño. Estos efectos previenen la próxima instancia de daño de esa fuente, sin importar cuánto sea el daño. Una vez que una instancia de daño de esa fuente haya sido prevenida, cualquier instancia de daño siguiente que fuera a hacer esa fuente es hecha normalmente.

615.9. Algunos efectos generados por la resolución de un hechizo o habilidad previenen daño de una fuente a elección de un jugador con ciertas características. Cuando la fuente elegida fuera a hacer daño, el escudo verifica las características de la fuente. Si esas características ya no se corresponden, el daño no es prevenido o reemplazado y el escudo no se usa. Ver la regla 609.7b.

615.10. Algunos efectos de prevención generados por habilidades estáticas hacen referencia a una cantidad específica de daño; por ejemplo, “Si una fuente fuera a hacerte daño, prevén 1 punto de ese daño”. Un efecto como este previene sólo la cantidad indicada de daño en cualquier evento de daño aplicable en cualquier momento dado. Se aplicará separadamente al daño de cualquier otro evento aplicable que ocurra al mismo tiempo, o en otro momento.

Ejemplo: El Defensor impertérito dice “Si una fuente fuera a hacerle daño a una criatura Clérigo que controles, prevén 1 punto de ese daño”. La Detonación ígnea dice “La Detonación ígnea hace 2 puntos de daño a cada criatura”. La Detonación ígnea hará 1 punto de daño a cada criatura Clérigo controlada por el controlador del Defensor impertérito. Le hará 2 puntos de daño a cada otra criatura.

615.11. Algunos efectos de prevención previenen los siguientes N puntos de daño que se le fuera a hacer a una cantidad de criaturas no hechas objetivo. Dichos efectos crean un escudo de prevención para cada criatura aplicable cuando se resuelve el hechizo o habilidad que genera ese efecto.

Ejemplo: Boticario wojek tiene una habilidad que dice “{T}: Prevén el siguiente punto de daño que se le fuera a hacer a la criatura objetivo y a cada una de las otras criaturas que compartan un color con ella este turno”. Cuando la habilidad se resuelve, le da a la criatura objetivo y a cada otra criatura en el campo de batalla que comparte un color con ella en ese momento un escudo de prevención del próximo punto de daño que se le fuera a hacer. Cambiar los colores de las criaturas después de que la habilidad se resolvió no agrega o remueve escudos, y las criaturas que entran al campo de batalla después el mismo turno no obtienen el escudo.

615.12. Algunos efectos dicen que el daño “no puede ser prevenido”. Si se fuera a hacer daño que no puede prevenirse, cualquier efecto de prevención aplicable aún se le aplica. Esos efectos no prevendrán ningún daño, pero cualquier efecto adicional que tengan se llevará a cabo. Escudos de prevención de daño existentes no serán reducidos por daño que no puede ser prevenido.

615.12a Un efecto de prevención es aplicado a un evento de daño que no puede prevenirse en particular una sola vez. No se invocará a sí mismo repetidamente tratando de prevenir ese daño.

615.13. Algunas habilidades disparadas se disparan cuando se previene daño que fuera a ser hecho. Habilidades como esa se disparan cada vez que se aplica un efecto de prevención a uno o más eventos de daño simultáneos y previene algo o todo de ese daño.

616. Interacción de los efectos de reemplazo y/o prevención

616.1. Si dos o más efectos de reemplazo o prevención intentan modificar la manera en que un evento afecta a un objeto o jugador, el controlador del objeto afectado (o el propietario si no tiene controlador) o el jugador que está siendo afectado elige uno para aplicarlo, siguiendo los pasos enumerados debajo. Si dos o más jugadores deben tomar una decisión en el mismo momento, esa elección se hace en orden JAJNA (ver la regla 101.4).

616.1a Si cualquiera de los efectos de reemplazo y/o prevención son efectos de auto-reemplazo (ver la regla 614.15), uno de ellos debe ser elegido. Si no, continuar a la regla 616.1b.

616.1b Si cualquiera de los efectos de reemplazo y/o prevención fuera a modificar bajo el control de qué jugador un objeto entraría al campo de batalla, uno de ellos debe ser elegido. Si no, continuar a la regla 616.1c.

616.1c Si cualquiera de los efectos de reemplazo y/o prevención fuera a hacer que un objeto se convierta en una copia de otro objeto en cuanto entra al campo de batalla, se debe elegir uno de ellos. Si no, continuar a la regla 616.1d.

616.1d Cualquiera de los efectos de reemplazo y/o prevención puede ser elegido.

616.1e Una vez que el efecto elegido fue aplicado, este proceso se repite (tomando en cuenta sólo los efectos de reemplazo o prevención que ahora son aplicables) hasta que no quede ninguno para aplicar.

Ejemplo: Hay dos permanentes en el campo de batalla. Uno es un encantamiento que dice “Si una carta fuera a ser puesta en un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala” y la otra es una criatura que dice “Si [esta criatura] fuera a morir, en vez de eso, barájala en la biblioteca de su propietario”. Si la criatura es destruida, su controlador decide cuál reemplazo aplicará primero; el otro no hace nada.

Ejemplo: Esencia de lo salvaje dice “Las criaturas que controlas entran al campo de batalla como una copia de la Esencia de lo salvaje”. Un jugador que controla Esencia de lo salvaje lanza un Centinela oxidado, que normalmente entraría al campo de batalla girado. En cuanto entra al campo de batalla, el efecto de copia de la Esencia de lo salvaje se aplica primero. Como resultado, ya no tiene la habilidad que hace que entre al campo de batalla girado. El Centinela oxidado entrará al campo de batalla como una copia enderezada de Esencia de lo salvaje.

616.1f Al seguir los pasos en 616.1a–d, un efecto de reemplazo o prevención puede aplicarse a un evento, y otro puede aplicarse a un evento contenido dentro del primer evento. En este caso, el segundo efecto no puede ser elegido hasta haber elegido el primer efecto.

Ejemplo: Un jugador debe crear una ficha que es una copia de la Voz de todos, que tiene una habilidad que dice “En cuanto la Voz de todos entre al campo de batalla, elige un color”. La Temporada duplicadora tiene una habilidad que dice “Si un efecto fuera a crear una o más fichas bajo tu control, en vez de eso, crea el doble de esas fichas”. Como entrar al campo de batalla es un evento contenido dentro del evento de crear una ficha, el efecto de la Temporada duplicadora se debe aplicar primero, y luego los efectos de las dos fichas de Voz de todos pueden aplicarse en cualquier orden.

616.2. Un efecto de reemplazo o prevención puede resultar aplicable a un evento como el resultado de otro efecto de reemplazo o prevención que modifique el evento.

Ejemplo: Un efecto dice “Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, roba esa misma cantidad de cartas”, y otro dice “Si fueras a robar una carta, en vez de eso, regresa una carta de tu cementerio a tu mano”. Ambos efectos se combinan (sin importar en qué orden existieron): En vez de ganar 1 vida, el jugador pone una carta de su cementerio en su mano.

7. Reglas adicionales

700. General

700.1. Cualquier cosa que suceda en un juego es un *evento*. Pueden suceder múltiples eventos durante la resolución de un hechizo o habilidad. Los textos de habilidades disparadas y efectos de reemplazo definen el evento que están buscando. Una “ocurrencia” puede ser tratada como un evento simple por una habilidad y como eventos múltiples por otra.

***Ejemplo:** Si una criatura atacante es bloqueada por dos criaturas, esto es un evento para una habilidad disparada que dice “Siempre que [esta criatura] sea bloqueada” pero son dos eventos para una habilidad disparada que dice “Siempre que [esta criatura] sea bloqueada por una criatura.”*

700.2. Un hechizo o habilidad es *modal* si tiene dos o más opciones en una lista con viñetas precedidas por instrucciones para que un jugador elija una cantidad de esas opciones, como “Elige uno:”. Cada una de esas opciones es un *modo*. Las cartas modales impresas antes de la colección Kars de Tarkir no usaban la lista con viñetas de modos; esas cartas recibieron errata en la referencia de cartas Oracle para que los modos aparezcan en una lista con viñetas.

700.2a El controlador de un hechizo o habilidad activada modal elige el/los modo/s como parte del lanzamiento de ese hechizo o activación de esa habilidad activada. Si uno de los modos fuera ilegal (por ejemplo porque no se pueden elegir objetivos legales), ese modo no puede ser elegido. (Ver la regla 601.2b.)

700.2b El controlador de una habilidad disparada modal elige el/los modo/s de esa habilidad como parte de poner esa habilidad en la pila. Si uno de los modos fuera ilegal (por ejemplo porque no se pueden elegir objetivos legales), ese modo no puede ser elegido. Si no se elige un modo, se remueve la habilidad de la pila. (Ver la regla 603.3c.)

700.2c Si un hechizo o habilidad tiene uno o varios objetivos sólo en el caso de que se haya elegido uno de sus modos, su controlador solo deberá elegir los objetivos en el caso que se haya elegido ese modo. De no ser así, el hechizo o habilidad se trata como si no tuviera esos objetivos. (Ver la regla 601.2c.)

700.2d Si un jugador puede elegir más de un modo para un hechizo o habilidad modal, ese jugador normalmente no puede elegir el mismo modo más de una vez. Sin embargo, unos pocos hechizos modales incluyen la instrucción “Puedes elegir el mismo modo más de una vez”. Si un modo particular se elige varias veces, el hechizo se trata como si ese modo apareciera consecutivamente esa cantidad de veces. Si ese modo necesita un objetivo, el mismo jugador u objeto puede ser elegido como objetivo de cada uno de esos modos, o se pueden elegir distintos objetivos.

700.2e Algunos hechizos o habilidades especifican que un jugador distinto de su controlador debe elegir un modo. En ese caso, el otro jugador lo hace en el momento en que normalmente lo haría el controlador del hechizo o habilidad. Si más de un jugador pudiera realizar la elección, el controlador del hechizo o habilidad decide cuál de todos hará la elección.

700.2f Los hechizos y habilidades modales pueden tener distintos requisitos de objetivo en cada modo. Cambiar el objetivo de un hechizo o habilidad no cambia su modo.

700.2g Una copia de un hechizo o habilidad modal copia el/los modo/s elegidos. El controlador de la copia no puede elegir un modo diferente. (Ver la regla 706.10.)

700.3. Algunos efectos causan que los objetos sean agrupados temporariamente en *montones*.

700.3a Cada uno de los objetos afectados debe ser puesto en exactamente uno de esos montones, a menos que el efecto especifique lo contrario.

700.3b Cada objeto dentro de un montón sigue siendo un objeto individual. El montón no es un objeto.

700.3c Los objetos agrupados en montones no dejan la zona en la que se encuentran. Si hay cartas en un cementerio que se separan en montones, debe mantenerse el orden de las cartas.

Ejemplo: *Realidad o Ficción dice “Muestra las primeras cinco cartas de tu biblioteca. Un oponente separa esas cartas en dos montones. Pon un montón en tu mano y el otro en tu cementerio”. Mientras el oponente está separando las cartas mostradas en montones, éstas siguen en la biblioteca de su propietario. No dejan la biblioteca hasta que no son puestas en la mano o el cementerio de su propietario.*

700.3d Un montón puede tener cero o más objetos.

700.4. El término *muere* significa “es puesta en el cementerio desde el campo de batalla”.

700.5. La *devoción al [color]* de un jugador es igual al número de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controla ese jugador. La *devoción al [color 1]* y al *[color 2]* de un jugador es igual a la cantidad de símbolos de maná entre los costes de maná de los permanentes que controla ese jugador que son del [color 1], [color 2], o ambos colores.

700.6. El término *histórico* se refiere a un objeto que tiene el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el subtipo Saga.

700.7. Si una habilidad de un objeto usa una expresión como “este [algo]” para identificar a un objeto, donde [algo] es una característica, se refiere a ese objeto en particular, incluso si no es de la característica apropiada en ese momento.

Ejemplo: *Una habilidad dice “La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Destruye esa criatura al comienzo del próximo paso final”. La habilidad destruirá el objeto al que le dio +2/+2, incluso si el objeto no es más una criatura al comienzo del próximo paso final.*

700.8. Algunas cartas se refieren a cartas con un nombres *impreso originalmente* en una colección en particular.

700.8a Una carta (City in a Bottle) se refiere a permanentes y cartas con el nombre que una carta impreso originalmente en la expansión *Arabian Nights*. Esos nombres son (en inglés): Abu Ja’far, Aladdin, Aladdin’s Lamp, Aladdin’s Ring, Ali Baba, Ali from Cairo, Army of Allah, Bazaar of Baghdad, Bird Maiden, Bottle of Suleiman, Brass Man, Camel, City in a Bottle, City of Brass, Cuombajj Witches, Cyclone, Dancing Scimitar, Dandân, Desert, Desert Nomads, Desert Twister, Diamond Valley, Drop of Honey, Ebony Horse, Elephant Graveyard, El-Hajjâj, Erg Raiders, Erhnam Djinn, Eye for an Eye, Fishliver Oil, Flying Carpet, Flying Men, Ghazbán Ogre, Giant Tortoise, Guardian Beast, Hasran Ogress, Hurr Jackal, Ifh-Biff Efreet, Island Fish Jasconius, Island of Wak-Wak, Jandor’s Ring, Jandor’s Saddlebags, Jeweled Bird, Jihad, Junún Efreet, Juzám Djinn, Khabál Ghoul, King Suleiman, Kird Ape, Library of Alexandria, Magnetic Mountain, Merchant Ship, Metamorphosis, Mijae Djinn, Moorish Cavalry, Nafs Asp, Oasis, Old Man of the Sea, Oubliette, Piety, Pyramids, Repentant Blacksmith, Ring of Ma’rûf, Rukh Egg, Sandals of Abdallah, Sandstorm, Serendib Djinn, Serendib Efreet, Shahrazad, Sindbad, Singing Tree, Sorceress Queen, Stone-Throwing Devils, Unstable Mutation, War Elephant, Wyluli Wolf y Ydwen Efreet.

700.8b Una carta (Golgothian Sylex) se refiere a permanentes con un nombre impreso originalmente en la expansión *Antiquities*. Esos nombres son (en inglés): Amulet of Kroog, Argivian Archaeologist, Argivian Blacksmith, Argothian Pixies, Argothian Treefolk,

Armageddon Clock, Artifact Blast, Artifact Possession, Artifact Ward, Ashnod's Altar, Ashnod's Battle Gear, Ashnod's Transmogrator, Atog, Battering Ram, Bronze Tablet, Candelabra of Tawnos, Circle of Protection: Artifacts, Citanul Druid, Clay Statue, Clockwork Avian, Colossus of Sardia, Coral Helm, Crumble, Cursed Rack, Damping Field, Detonate, Drafna's Restoration, Dragon Engine, Dwarven Weaponsmith, Energy Flux, Feldon's Cane, Gaea's Avenger, Gate to Phyrexia, Goblin Artisans, Golgothian Sylex, Grapeshot Catapult, Haunting Wind, Hurkyl's Recall, Ivory Tower, Jalum Tome, Martyrs of Korlis, Mightstone, Millstone, Mishra's Factory, Mishra's War Machine, Mishra's Workshop, Obelisk of Undoing, Onulet, Orcish Mechanics, Ornithopter, Phyrexian Gremlins, Power Artifact, Powerleech, Priest of Yawgmoth, Primal Clay, The Rack, Rakalite, Reconstruction, Reverse Polarity, Rocket Launcher, Sage of Lat-Nam, Shapeshifter, Shatterstorm, Staff of Zegon, Strip Mine, Su-Chi, Tablet of Epityr, Tawnos's Coffin, Tawnos's Wand, Tawnos's Weaponry, Tetravus, Titania's Song, Transmute Artifact, Triskelion, Urza's Avenger, Urza's Chalice, Urza's Mine, Urza's Miter, Urza's Power Plant, Urza's Tower, Wall of Spears, Weakstone, Xenic Poltergeist, Yawgmoth Demon, y Yotian Soldier.

700.8c Una carta (Campana del apocalipsis) se refiere a permanentes con un nombre impreso originalmente en la expansión *Tierras natales*. Esos nombres son (en español): Abad Hazduhr; Abadesa; Abadía de Aysen; Abuela Sengir; Albatros gigante; Alguacil de An-Havva; Alquimista samita; Ancestro Anaba; Animista de Anaba; Araña de las raíces; Aridez; Arnés de mamut; Arrecife de coral; Autócrata de Sengir; Banda emboscada; Banquete del unicornio; Barón de Sengir; Bestiario de Serra; Bestias que caminan; Burócratas de Aysen; Camino Real de Aysen; Campana del apocalipsis; Caparazón; Caravana de mercaderes; Carruaje negro; Castillo de Sengir; Cataratas de Koskun; Chamán de Anaba; Chandler; Cielo invernal; Clan de enanos del mar; Comerciante enano; Corcel mecánico; Cruzado de Aysen; Decreto místico; Didgeridú; Edicto de Féroz; Emboscada; Enjambre mecánico; Eron el Implacable; Escuela de magos; Estatus en cadena; Evaporar; Flechas dentadas; Fortaleza de Koskun; Gárgolas de la abadía; Gnomos mecánicos; Guardaespaldas de Anaba; Habitantes de An-Havva; Hada de Sauce; Hada marina; Halcón de la Meseta; Hechizo de esclavitud; Hija de Otoño; Hombre lobo nocturno; Hurones de Yoven; Imagen rota; Inquisidores de Serra; Irini Sengir; Laberinto oscuro; Lagarto saltarín; Lápida; Lapsus; Lobo montaraz; Maldición de Baki; Maldición Zarpafierro; Maleficio; Marcha fúnebre; Marjhan; Mina orca; Minotauro del Laberinto; Municipio de An-Havva; Murciélagos de Sengir; Muro de algas; Narval; Niebla voraz; Noble duende; Olvidar; Orden primordial; Osos espectrales; Ostra gigante; Pajarera de Serra; Paladín de Serra; Pergamino mercantil; Piratas de los arrecifes; Poni enano; Portavoces de la Muerte; Posada de An-Havva; Profecía; Puerta de cementario; Raíces; Rashka la Destructora; Reducir; Renovación; Retribución; Reveka, Hechicera Decana; Rinoceronte de Ébano; Roteróptero; Ruinas de An-Zerrin; Sabuesos fantasmales; Sacerdotisa de Sauce; Sanguijuelas; Sauce de Otoño; Sombra de Ihsan; Soraya la Halconera; Tejón risoriano; Timerios melignos; Tormenta del éter; Torre de Alibán; Tortura; Tregua; Trol de mar; Útiles de Yoven; Veldrane de Sengir y Yoven.

701. Acciones de palabra clave

701.1. Muchas de las acciones descritas en el texto de reglas de una carta usan las definiciones normales de los verbos que incluyen, sin embargo, también se usan algunos verbos especiales cuyo significado puede ser poco claro. Estas “palabras clave” son términos del juego; a veces van acompañadas de texto recordatorio que resume su significado.

701.2. Activar

701.2a Activar una habilidad significa ponerla en la pila y pagar sus costes, de forma que al resolverse produciría su efecto. Solamente el controlador de un objeto (o su propietario si no tiene un controlador) puede activar su habilidad activada a menos que el objeto específicamente diga otra cosa. Un jugador puede *activar* dicha habilidad siempre que tenga la prioridad. Ver la regla 602, “Activar habilidades activadas”.

701.3. Anexar

701.3a Anexar un aura, equipo o fortificación a un objeto significa moverlo de donde se encuentra actualmente y colocarlo sobre ese objeto. Si algo está anexo a un permanente en el campo de batalla, es habitual colocarlo de forma que esté en contacto físico con el permanente. Un aura, equipo o fortificación no puede ser anexada a un objeto al que no pueda encantar, equipar o fortificar, respectivamente.

701.3b Si un efecto intenta anexar un aura, equipo o fortificación a un objeto que no puede ser anexo, el aura, equipo o fortificación no se mueve. Si un efecto trata de anexar un aura, equipo o fortificación a un objeto al que ya se encuentra anexo, el efecto no hará nada. Si un efecto intenta anexar un objeto que no es un aura, equipo o fortificación a otro objeto o jugador, el efecto no hace nada y el primer objeto no se mueve.

701.3c Anexar un aura, equipo o fortificación en el campo de batalla a un objeto diferente causa que dicha aura, equipo o fortificación reciba un nuevo orden de llegada.

701.3d “Desanexar” un equipo de una criatura significa apartarlo de la criatura de forma que el equipo siga en el campo de batalla pero sin estar equipado a nada. No debería estar en contacto físico con ninguna criatura. Si un aura, equipo o fortificación que estaba anexada a un objeto o jugador deja de estar anexada a él, eso cuenta como “desanexarse [de ese objeto o jugador]”; esto incluye si ese aura, equipo o fortificación deja el campo de batalla, el objeto deja la zona en la que estaba, o ese jugador deja el juego.

701.4. Lanzar

701.4a Lanzar un hechizo es moverlo de la zona en la que se encuentra (normalmente la mano), ponerlo en la pila y pagar sus costes, de forma que al resolverse haga su efecto. Un jugador puede lanzar un hechizo si tiene prioridad. Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”.

701.4b Lanzar una carta es lanzarla en forma de hechizo.

701.5. Contrarrestar

701.5a Contrarrestar un hechizo o habilidad es cancelarlo, removerlo de la pila. No se resuelve y ninguno de sus efectos suceden. Un hechizo contrarrestado se pone en el cementerio de su propietario.

701.5b El jugador que lanzó un hechizo que fue contrarrestado o activó una habilidad que fue contrarrestada no recibe ningún tipo de “reembolso” por los costes que ha pagado.

701.6. Crear

701.6a Crear una o más fichas con ciertas características es poner la cantidad especificada de fichas con las características especificadas en el campo de batalla.

701.6b Si un efecto de reemplazo se aplica a una ficha mientras se está creando, ese efecto se aplica antes de considerar cualquier efecto continuo que modificará las características de esa ficha. Si un efecto de reemplazo se aplica a una ficha mientras está entrando al campo de batalla, ese efecto se aplica después de considerar cualquier efecto continuo que modificará las características de esa ficha.

701.6c Anteriormente, un efecto que creaba fichas indicaba al jugador “pon [esas fichas] en el campo de batalla.” Las cartas que se imprimieron con este texto han recibido errata en el documento de referencia de cartas Oracle por lo cual ahora se refieren a “crear” esas fichas.

701.7. Destruir

701.7a Para destruir un permanente, muévelo del campo de batalla al cementerio de su propietario.

701.7b Las únicas maneras de destruir un permanente son como resultado de un efecto que usa la palabra “destruye”, o como resultado de una acción basada en estado que compruebe daño letal (Ver la regla 704.5g) o daño proveniente de una fuente con toque mortal (Ver la regla 704.5h). Si un permanente es puesto en el cementerio de su propietario por cualquier otra razón, no ha sido “destruido”.

701.7c Un efecto de regeneración reemplaza un evento de destrucción. Ver la regla 701.14, “Regenerar”.

701.8. Descartar

701.8a Para descartar una carta, muévela de la mano de su propietario al cementerio de ese jugador.

701.8b Por defecto, los efectos que causan que un jugador descarte una carta le permiten al jugador afectado elegir qué carta descartar. Sin embargo, algunos efectos requieren un descarte al azar o permiten a otro jugador elegir qué carta será descartada.

701.8c Si se descarta una carta, pero un efecto hace que sea puesta en una zona oculta en lugar de en el cementerio de su propietario sin ser mostrada, todos los valores de las características de esa carta se consideran indefinidos. Si se descarta una carta de esta manera para pagar un coste que especifique una característica de la carta descartada, el pago de ese coste es ilegal; el juego regresa al momento anterior a que el coste fuera pagado (ver la regla 721, “Manejando acciones ilegales”).

701.9. Duplicar

701.9a Duplicar la fuerza y/o resistencia de una criatura crea un efecto continuo. Este efecto modifica la fuerza y/o resistencia de esa criatura pero no fija esas características a un valor específico. Ver la regla 613.3c.

701.9b Para duplicar la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene $+X/+0$, donde X es la fuerza de esa criatura en cuanto el hechizo que al duplica se resuelve. Del mismo modo, un efecto que duplica la resistencia de una criatura, le otorga $+0/+X$, donde X es la resistencia de esa criatura. Duplicar la fuerza y resistencia le otorga a una criatura $+X/+Y$, donde X es su fuerza y Y es su resistencia.

701.9c Si la fuerza de una criatura es menos de 0 cuando es duplicada, duplicar la fuerza de esa criatura significa que esa criatura obtiene $-X/-0$, donde X es la diferencia entre 0 y su fuerza. Del mismo modo, si su resistencia es menos que 0 cuando es duplicada, obtiene $-0/-X$. Si el valor de una característica es negativo pero el otro no cuando ambos son duplicados, obtiene $-X/+Y$ o $+X/-Y$ según corresponda.

701.9d Duplicar el total de vidas de un jugador significa que el jugador gana o pierde una cantidad de vidas tal que su nuevo total de vidas es el doble de su valor actual.

701.9e Para duplicar la cantidad de un tipo de contadores sobre un jugador o permanente, otorga a ese jugador o permanente tantos de esos contadores como ya tenga.

701.9f Para duplicar la cantidad de un tipo de maná en la reserva de maná de un jugador, ese jugador agrega una cantidad de maná de ese tipo igual a la cantidad que ya tenga.

701.10. Intercambiar

701.10a Un hechizo o habilidad puede indicar a los jugadores que intercambien algo (por ejemplo, total de vidas o el control de dos permanentes) como parte de la resolución. Cuando un hechizo o habilidad de este estilo se resuelve, si parte del intercambio no puede completarse, no ocurre ningún intercambio.

***Ejemplo:** Si un hechizo intenta intercambiar el control de dos criaturas objetivo pero una de ellas se destruye antes de su resolución, el hechizo no hace nada a la otra criatura.*

701.10b Cuando se intercambia el control de dos permanentes, si esos permanentes estaban controlados por jugadores diferentes, cada uno de esos jugadores gana el control del permanente del otro jugador simultáneamente. Si, por otro lado, ambos permanentes estaban controlados por el mismo jugador, el intercambio no hará nada.

701.10c Cuando se intercambian totales de vida, cada jugador gana o pierde la cantidad de vida necesaria para igualar el total de vida previo del otro jugador. Los efectos de reemplazo pueden modificar estas ganancias y pérdidas, y pueden disparar habilidades disparadas. Un jugador que no puede ganar vidas no puede recibir un total de vidas mayor de esta manera, y un jugador que no puede perder vidas no puede recibir un total de vidas menor de esta manera (ver las reglas 118.7–8).

701.10d Algunos hechizos o habilidades pueden decirle al jugador que intercambie cartas de dos zonas diferentes (por ejemplo, cartas exiliadas y cartas en la mano de un jugador). Estos hechizos y habilidades funcionan como otros hechizos y habilidades de “intercambio”, excepto que pueden intercambiar las cartas sólo si el propietario de todas las cartas es el mismo jugador, y pueden intercambiar las cartas incluso si una zona está vacía.

701.10e Si una carta en una zona es intercambiada por otra carta de una zona diferente y alguna de ellas está anexada a un objeto, esa carta deja de estar anexada a ese objeto y la otra carta pasa a estar anexada a ese objeto.

701.10f Si un hechizo o habilidad le indica a un jugador que simplemente intercambie dos zonas, y una de las zonas está vacía, las cartas en esas zonas se intercambian de todos modos.

701.10g Un hechizo o habilidad puede indicarle a un jugador que intercambie dos valores numéricos. En ese intercambio, cada valor se convierte en el valor anterior del otro. Si cualquiera de esos valores es un total de vidas, el jugador afectado gana o pierde la cantidad de vidas necesaria para igualar el otro valor. Los efectos de reemplazo pueden modificar esta ganancia o pérdida, y las habilidades disparadas pueden dispararse por ellos. Un jugador que no puede ganar vidas no puede recibir un total de vidas mayor de esta manera, y un jugador que no puede perder vidas no puede recibir un total de vidas menor de esta manera (ver las reglas 118.7–8). Si alguno de esos valores es fuerza o resistencia, se crea un efecto continuo que fija esa fuerza o resistencia al otro valor (ver regla 613.3b). Esta regla no se aplica a hechizos y habilidades que intercambian la fuerza y resistencia de una criatura.

701.11. Exilio

701.11a Para exiliar un objeto, muévelo a la zona de exilio desde la zona en la que estuviera. Ver la regla 406, “Exiliar”.

701.12. Luchar

701.12a Un hechizo o habilidad puede indicarle a una criatura que luche con otra criatura o puede indicarle a dos criaturas que luchen entre sí. Cada una de esas criaturas hace daño igual a su fuerza a la otra criatura.

701.12b Si una criatura a la que se le indica luchar ya no está en el campo de batalla o ya no es una criatura, no se hace daño. Si una criatura es un objetivo ilegal para el hechizo o habilidad que se está resolviendo y que le indica que luche, no se hace daño.

701.12c Si una criatura lucha contra si mismo, se hace daño a si misma igual al doble de su fuerza.

701.12d El daño hecho cuando una criatura lucha no es daño de combate.

701.13. Jugar

701.13a Jugar una tierra significa ponerla en el campo de batalla desde la zona en la que estuviera (normalmente la mano). Un jugador puede jugar una tierra si tiene prioridad, es la fase principal de su turno, la pila está vacía y no ha jugado una tierra este turno. Jugar una tierra es una acción especial (Ver la regla 115), así que no usa la pila; simplemente ocurre. Poner en juego una tierra como efecto de un hechizo o habilidad no es lo mismo que jugar una tierra. Ver la regla 305, “Tierras”.

701.13b Jugar una carta significa jugar esa carta como tierra o lanzarla como hechizo, lo que sea apropiado en cada caso.

701.13c Algunos efectos indican a un jugador que “juegue” con algún aspecto del juego cambiado, como puede ser “Juega mostrando la primera carta de tu biblioteca.” “Jugar” en este sentido significa jugar la partida de *Magic*.

701.13d Anteriormente, a la acción de lanzar un hechizo, o lanzar una carta como un hechizo, se la refería como “jugar” ese hechizo o esa carta. Aquellas cartas que se imprimieron con este texto han recibido errata en el documento de referencia de cartas Oracle por lo cual ahora se refieren a “lanzar” ese hechizo o esa carta.

701.13e Anteriormente, la acción de usar una habilidad activada era conocida en las cartas como “jugar” esa habilidad. Las cartas que se imprimieron con este texto han recibido errata en el documento de referencia de cartas Oracle por lo cual ahora se refieren a “activar” esa habilidad.

701.14. Regenerar

701.14a Si el efecto de un hechizo o habilidad que se resuelve regenera un permanente, crea un efecto de reemplazo que protege ese permanente la próxima vez que fuera a ser destruido este turno. En este caso, “Regenera [permanente]” significa “La próxima vez que [permanente] fuera a ser destruido este turno, en vez de eso remueve todo el daño que tenga y gíralo. Si es una criatura atacante o bloqueadora, remuévela del combate”.

701.14b Si el efecto de una habilidad estática regenera un permanente, reemplaza su destrucción por un efecto alternativo cada vez que el permanente fuera a ser destruido. En este caso, “Regenera [permanente]” significa “En vez de eso, remueve todo el daño que tenga el [permanente] y gíralo. Si es una criatura atacante o bloqueadora, remuévela del combate”.

701.14c Ni activar una habilidad que crea un escudo de regeneración ni lanzar un hechizo que crea un escudo de regeneración es lo mismo que regenerar un permanente. Los efectos que dicen que un permanente no puede ser regenerado no evitan que dichas habilidades se activen o que dichos hechizos se lancen; en vez de esto, evitan que los escudos de regeneración se apliquen.

701.15. Mostrar

701.15a Para mostrar una carta, enséñala a todos los jugadores por un periodo corto de tiempo. Si un efecto causa que una carta sea mostrada, se debe mantener mostrada durante todo el tiempo

necesario para completar las partes del efecto para las que esa carta sea relevante. Si el coste de lanzar un hechizo o activar una habilidad incluye mostrar una carta, la carta se mantiene mostrada desde el momento en que el hechizo o habilidad es anunciado hasta el momento en que deja la pila.

701.15b El hecho de mostrar una carta no implica que deje la zona en la que se encuentra.

701.15c Si las cartas en la biblioteca de un jugador son barajadas o reordenadas, cualquier carta mostrada que es reordenada deja de estar mostrada y se convierte en un nuevo objeto.

701.15d Algunos efectos indica a un jugador que mire una o más cartas. Mirar una carta sigue las mismas reglas que mostrar una carta, excepto que la carta se muestra solo al jugador especificado.

701.16. Sacrificar

701.16a Para sacrificar un permanente, su controlador lo mueve del campo de batalla directamente al cementerio de su propietario. Un jugador no puede sacrificar algo que no es un permanente, o algo que es un permanente que no controle. Sacrificar un permanente no es destruirlo, por lo que la regeneración y otros efectos que reemplacen la destrucción no pueden afectar al sacrificio.

701.17. Adivinar

701.17a “Adivinar N” significa “mira las N primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden, y pon el resto en la parte superior, en cualquier orden.

701.17b Si se le indica a un jugador que adivine 0, no hay evento de adivinar. Las habilidades que se disparan siempre que un jugador adivina no se dispararán.

701.17c Si varios jugadores adivinan al mismo tiempo, cada uno de esos jugadores miran las primeras cartas de su biblioteca al mismo tiempo. Esos jugadores deciden en orden JAJNA (ver la regla 101.4) dónde poner esas cartas, y luego mueven esas cartas al mismo tiempo.

701.18. Buscar

701.18a Para buscar una carta en una zona, mira todas las cartas de esa zona (incluso si es una zona oculta) y encuentra una carta que encaje con la descripción dada.

701.18b Si un jugador está buscando en una zona oculta cartas con alguna característica en concreto, como pudiera ser una carta con cierto tipo o color, ese jugador no está obligado a encontrar alguna de esas cartas incluso si las hay en esa zona.

***Ejemplo:** Astillar dice “Exilia el artefacto objetivo. Busca en el cementerio, mano y biblioteca de su controlador todas las cartas con el mismo nombre que ese artefacto y exílialas. Luego ese jugador baraja su biblioteca.” Un jugador lanza Astillar haciendo objetivo a una Mina Aullante (un artefacto). El controlador de la Mina Aullante tiene otra Mina Aullante en su cementerio y otras dos en su biblioteca. El controlador del Astillar debe encontrar la Mina Aullante que está en el cementerio, pero puede elegir no encontrar ninguna, una o las dos que están en la biblioteca.*

701.18c Si a un jugador se le indica que busque en una zona oculta cartas que cumplan con una cualidad indefinida, ese jugador puede buscar en esa zona, pero no puede encontrar ninguna carta.

***Ejemplo:** Lobotomía dice “El jugador objetivo muestra su mano, luego tú eliges de allí una carta que no sea una tierra básica. Busca en el cementerio, mano y biblioteca de ese jugador todas las cartas con el mismo nombre que la carta elegida y exílialas.*

Luego ese jugador baraja su biblioteca.” Si el jugador objetivo no tiene cartas en su mano cuando la Lobotomía se resuelve, el jugador que lanzó la Lobotomía busca en las zonas especificadas pero no exilia ninguna carta.

701.18d Si un jugador está buscando en una zona oculta simplemente cierta cantidad de cartas, como “una carta” o “tres cartas”, ese jugador está obligado a encontrar esa cantidad de cartas (o tantas como sea posible si en la zona no quedan cartas suficientes).

701.18e Si el efecto que contiene las instrucciones para buscar una o más carta no contiene instrucciones de mostrarlas, no se muestran.

701.18f Si buscar en una zona es reemplazado por buscar en una parte de esa zona, cualquier otra instrucción que se refiera a buscar en esa zona todavía se aplica. Cualquier habilidad que se dispara por buscar en una biblioteca se disparará.

Ejemplo: *El Censurador* *aven dice, en parte, “Si un oponente fuera a buscar en una biblioteca, en vez de eso, ese jugador busca en las cuatro primeras cartas de esa biblioteca”. El Explorador veterano dice “Cuando el Explorador veterano muera, cada jugador puede buscar en su biblioteca hasta dos cartas de tierra básica y ponerlas en el campo de batalla. Luego cada jugador que buscó en su biblioteca de esta manera la baraja”. Un oponente que buscó en las cuatro primeras cartas de su biblioteca por el Explorador veterano barajaría toda su biblioteca.*

701.18g Si un efecto ofrece a un jugador la opción de buscar en una zona y tomar acciones adicionales con las cartas que encuentre, ese jugador puede elegir buscar incluso si las acciones adicionales son ilegales o imposibles.

701.18h Si varios jugadores buscan al mismo tiempo, cada uno de esos jugadores busca las cartas apropiadas al mismo tiempo, luego esos jugadores deciden en orden JAJNA (ver la regla 101.4) qué carta encontrar.

701.19. Barajar

701.19a Barajar una biblioteca o un montón de cartas boca abajo es aleatorizar las cartas de manera tal que ningún jugador conozca su orden.

701.19b Algunos efectos hacen que un jugador busque en una biblioteca una o más cartas, baraje esa biblioteca y luego ponga la(s) carta(s) encontrada(s) en cierta posición en esa biblioteca. Incluso cuando la(s) carta(s) encontrada(s) nunca dejan la biblioteca, no son incluidas al barajar. En lugar de eso, todas las cartas en esa biblioteca excepto esas son barajadas. Las habilidades que se disparan cuando se baraja una biblioteca igualmente se disparan. Ver también la regla 401, “Biblioteca”.

701.19c Si un efecto fuera a hacer que un jugador baraje uno o más objetos específicos en una biblioteca, esa biblioteca es barajada incluso si ninguno de esos objetos está en la zona en la que se espera estaría o si un efecto hace que todos esos objetos se muevan a otra zona o permanezcan en su zona actual.

Ejemplo: *Astucia dice, en parte, “Cuando la Astucia vaya a un cementerio desde cualquier parte, barájala en la biblioteca de su propietario”. Es puesta en un cementerio y su habilidad se dispara, luego el jugador la exilia de ese cementerio en respuesta. Cuando la habilidad se resuelve, la biblioteca es barajada.*

Ejemplo: *El Cenit del sol negro dice, en parte, “Baraja el Cenit del sol negro en la biblioteca de su propietario”. El Cenit del sol negro está en un cementerio, gana retrospectiva (por ejemplo por un Recobrase) y es lanzado desde ese cementerio. El Cenit del sol negro será exiliado, y la biblioteca de su propietario será barajada.*

701.19d Si un efecto haría que un jugador baraje un grupo de objetos en una biblioteca, esa biblioteca es barajada incluso si no hay objetos en ese grupo.

***Ejemplo:** El Chamán barroso dice “Cuando el Chamán barroso entre al campo de batalla, el jugador objetivo baraja cualquier cantidad de cartas objetivo de su cementerio en su biblioteca”. Entra al campo de batalla, su habilidad se dispara, pero no se hace objetivo ninguna carta. Cuando la habilidad se resuelve, el jugador objetivo igual deberá barajar su biblioteca.*

701.19e Si un efecto hace que un jugador baraje una biblioteca que contiene cero o una carta, las habilidades que se disparan cuando se baraja una biblioteca igual se disparan.

701.19f Si dos o más efectos hacen que se baraje una biblioteca varias veces al mismo tiempo, las habilidades que se disparan cuando esa biblioteca es barajada se dispararán esa misma cantidad de veces.

701.20. Girar y enderezar

701.20a Para girar un permanente, ponlo de lado desde una posición vertical. Solo los permanentes enderezados pueden ser girados.

701.20b Para enderezar un permanente, róvalo de nuevo a una posición vertical desde una posición de lado. Solo los permanentes girados pueden ser enderezados.

701.21. Predestinar

701.21a “Predestinar N” significa “mira las N primeras cartas de la biblioteca de un oponente, pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de esa biblioteca en cualquier orden, y pon el resto en la parte superior, en cualquier orden.

701.22. Enfrentar

701.22a Para enfrentarse, un jugador muestra la primera carta de su biblioteca. Ese jugador puede luego poner esa carta en la parte inferior de su biblioteca.

701.22b “Enfréntate con un oponente” significa “Elige un oponente. Tú y ese oponente se enfrentan.”

701.22c Cada jugador enfrentándose muestra la primera carta de su biblioteca al mismo tiempo. Luego esos jugadores deciden en orden JAJNA (ver la regla 101.4) dónde poner esas cartas, y luego mueven esas cartas al mismo tiempo.

701.22d Un jugador gana un enfrentamiento si mostró una carta con un coste de maná convertido mayor que todas las otras cartas mostradas en ese enfrentamiento.

701.23. Caminar por los planos

701.23a Un jugador puede caminar por los planos solo durante un juego de Planechase. Solo el jugador que controla el plano puede caminar por los planos. Ver la regla 901, “Planechase”.

701.23b Caminar por los planos es poner cada carta de plano y fenómeno boca arriba en el fondo del mazo planar de su propietario, boca abajo, y luego sacar la primera carta de tu mazo planar y ponerla boca arriba.

701.23c Un jugador puede caminar por los planos como resultado de una “habilidad de caminar por los planos” (ver la regla 901.8), porque el propietario de la carta de plano o fenómeno boca arriba deja el juego (ver la regla 901.10), o porque la habilidad disparada de un fenómeno deja

la pila (ver la regla 704.5x). Las habilidades también pueden indicarle a un jugador que camine por los planos.

701.23d La carta de plano que es puesta boca arriba es el plano hacia el cual el jugador camina por los planos. La carta de plano que es puesta boca abajo o deja el juego es el plano desde el cual el jugador camina por los planos. Lo mismo vale para los fenómenos.

701.24. Poner en marcha

701.24a Sólo una carta de plan puede ser puesta en marcha, y sólo durante un juego de Archenemy. Sólo el archienemigo puede poner en marcha una carta de plan. Ver la regla 312, “Planes” y la regla 904, “Archenemy”.

701.24b Para poner en marcha un plan, muévelo de la parte superior del mazo de planes si se encuentra allí y ponlo boca arriba si no lo estaba. Se considera que ese plan fue puesto en marcha incluso si ninguna de estas acciones se realizó sobre él.

701.24c Los Planes se pueden poner en marcha solo uno a la vez. Si un jugador debe poner en marcha varios planes, ese jugador pone en marcha un plan esa cantidad de veces.

701.25. Abandonar

701.25a Sólo una carta de plan continuo boca arriba puede ser abandonada, y sólo durante un juego de Archenemy. Ver la regla 312, “Planes” y la regla 904, “Archenemy”.

701.25b Abandonar un plan es ponerlo boca abajo en el fondo del mazo de planes de su propietario.

701.26. Proliferar

701.26a Proliferar es elegir cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores que tengan un contador, y luego agregarle exactamente un contador más de un tipo que ese permanente o contador ya tenga.

701.26b Si un permanente o jugador elegido de esta manera tiene más de un tipo de contador, el jugador proliferando elige qué contador agregar.

701.26c En un juego de Gigante de dos cabezas, los contadores de veneno son compartidos por el equipo. Si más de un jugador en un equipo es elegido de esta manera, solo uno de esos jugadores puede recibir un contador de veneno adicional. Ver la regla 810, “Variante Gigante de dos cabezas”.

701.27. Transformar

701.27a Para transformar un permanente, voltéalo de manera que su otra cara esté hacia arriba. Solo los permanentes representados por cartas de dos caras pueden transformarse. (Ver la regla 711, “Cartas de dos caras”.)

701.25b Aunque transformar un permanente usa la misma acción física que poner un permanente boca arriba o boca abajo, son acciones de juego distintas. Las habilidades que se disparan cuando un permanente es puesto boca abajo no se dispararán cuando ese permanente se transforme, y viceversa.

701.27c Si un hechizo o habilidad le indica a un jugador que transforme un permanente que no está representado por una carta de dos caras, no sucede nada.

701.27d Si un hechizo o habilidad le indica a un jugador que transforme un permanente, y la cara en la que ese permanente se transformaría está representada por la cara de una carta de instantáneo o conjuro, no sucede nada.

701.26e Algunas habilidades disparadas se disparan cuando un objeto se “transforma en” un objeto con una característica específica. Esa habilidad se dispara si el objeto se transforma y tiene la característica específica inmediatamente después de transformarse.

701.27f Si una habilidad activada o disparada de un permanente que no es una habilidad disparada retrasada de ese permanente intenta transformarla, el permanente se transforma solo si no se ha transformado desde que la habilidad fue puesta en la pila. Si una habilidad disparada retrasada de un permanente intenta transformar ese permanente, el permanente se transforma solo si no se transformó desde que la habilidad disparada retrasada fue creada. En cualquier caso, si el permanente ya se transformó, la instrucción de transformarlo se ignora.

701.28. Detener

701.28a Ciertos hechizos y habilidades pueden detener un permanente. Hasta el próximo turno del controlador de ese hechizo o habilidad, ese permanente no puede atacar ni bloquear y sus habilidades activadas no pueden activarse.

701.29. Repoblar

701.29a Repoblar significa elegir una ficha de criatura que controlas y crear una ficha que es una copia de esa ficha de criatura.

701.29b Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando se te indique que repuebles, no crearás ninguna ficha.

701.30. Monstruosidad

701.30a “Monstruosidad N” significa “Si este permanente no es monstruoso, pon N contadores +1/+1 sobre él y se convierte en monstruoso”.

701.30b Monstruoso es una designación que no tiene significado de reglas más que actuar como un marcador que la acción de monstruosidad y otros hechizos y habilidades pueden identificar. Solo los permanentes pueden ser o convertirse en monstruosos. Una vez que un permanente se convierte en monstruoso, permanece monstruoso hasta que deja el campo de batalla. Monstruoso no es una habilidad ni parte de los valores copiables del permanente.

701.30c Si la habilidad de un permanente indica a un jugador “monstruosidad X”, otras habilidades de ese permanente pueden hacer referencia también a esa X. El valor de X en esas habilidades es igual al valor de X cuando ese permanente se convirtió en monstruoso.

701.31. Votar

701.31a Algunos hechizos y habilidades indican a los jugadores que voten por una opción de una lista de opciones para determinar algún aspecto del efecto de ese hechizo o habilidad. Para votar, cada jugador, comenzando con el jugador especificado y siguiendo en orden de turno, elige una de esas opciones.

701.31b Las opciones listadas pueden ser objetos, palabras sin un significado de reglas que están conectadas a uno u otro efecto, u otras variables relevantes a la resolución del hechizo o habilidad.

701.31c Si el texto de un hechizo o habilidad se refiere a “votar”, se refiere solo a la votación actual, no a cualquier hechizo o habilidad que involucre a los jugadores haciendo elecciones o tomando decisiones sin usar la palabra “votar”.

701.31d Si un efecto le da a un jugador varios votos, esos votos suceden todos al mismo tiempo, cuando ese jugador debería votar.

701.32. Fortalecer

701.32a “Fortalece N” significa “Elige una criatura que controlas con la menor resistencia o empatada por la menor resistencia entre las criaturas que controlas. Pon N contadores +1/+1 sobre esa criatura”.

701.33. Manifestar

701.33a Para manifestar una carta, ponla boca abajo. Se convierte en una carta de criatura 2/2 boca abajo sin texto, sin nombre y sin coste de maná. Pon esa carta en el campo de batalla boca abajo. Este permanente es un permanente manifestado mientras esté boca abajo. El efecto que define sus características funciona mientras la carta esté boca abajo y termina cuando es puesta boca arriba.

701.33b En cualquier momento en que tienes prioridad puedes poner boca arriba un permanente manifestado que controles. Esta es una acción especial que no usa la pila (ver la regla 115.2b). Para hacerlo, muestra a todos los jugadores que la carta representando ese permanente es una carta de criatura y cuál es su coste de maná, paga ese coste y voltea el permanente boca arriba. El efecto que definía sus características mientras estaba boca abajo termina y recupera sus características normales. (Si la carta representando ese permanente no es una carta de criatura o no tiene coste de maná, no puede ser puesta boca arriba de esta manera.)

701.33c Si una carta con metamorfosis es manifestada, su controlador puede poner esa carta boca arriba usando el procedimiento descrito en la regla 702.36e para voltear permanentes boca abajo con metamorfosis o el procedimiento descrito arriba para voltear boca arriba un permanente manifestado.

701.33d Si un efecto indica a un jugador que manifieste varias cartas de su biblioteca, esas cartas se manifiestan una a una.

701.33e Si un efecto indica a un jugador que manifieste una carta y una regla o efecto prohíbe que un objeto boca abajo entre al campo de batalla, esa carta no es manifestada. Sus características permanecen sin modificar y permanece en su zona previa. Si estaba boca arriba, permanece boca arriba.

701.33f Si un permanente manifestado que está representado por una carta de conjuro o instantáneo fuera a ser puesta boca arriba, su controlador la muestra y la deja boca abajo. Las habilidades que se disparan siempre que un permanente es puesto boca arriba no se dispararán.

701.33g Para más información, ver la regla 707, “Hechizos y permanentes boca abajo”.

701.34. Apoyo

701.34a “Apoya N” en un permanente significa “Pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta N otras criaturas objetivo”. “Apoya N” en un hechizo instantáneo o conjuro significa “Pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta N criaturas objetivo”.

701.35. Investigar

701.35a “Investiga” significa “Crea una ficha de artefacto Pista incolora con ‘{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta’”.

701.36. Combinar

701.36a Combinar es una acción de palabra clave que aparece en una habilidad de una carta de un par combinado. (Ver la regla 712, “Cartas combinables”.) Para combinar las dos cartas de un par combinado, ponlas en el campo de batalla con sus caras posteriores boca arriba y unidas. El permanente resultante es un único objeto representado por dos cartas.

701.36b Solo se pueden unir dos cartas que pertenezcan al mismo par combinado. No se pueden combinar fichas, cartas que no son combinables ni cartas combinables que no forman un par combinado.

701.35c Si un efecto indica al jugador que combine cartas que no se pueden combinar, se quedan en la zona actual.

***Ejemplo:** Un jugador es el propietario y controlador de Saqueadores de medianoche y de una ficha que es una copia de las Ratas de la tumba. Al comienzo del combate, ambas se exilian pero no se pueden combinar. Saqueadores de medianoche permanece en el exilio y la ficha exiliada deja de existir.*

701.37. Goad (Incitar)

701.37a Ciertos hechizos y habilidades pueden incitar (goad) a una criatura. Hasta el próximo turno del controlador de ese hechizo o habilidad, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador distinto de ese jugador si puede.

701.38. Espolear

701.38a Para espolear un permanente, eliges que no se enderece durante tu próximo paso de enderezar.

701.38b Un permanente puede ser espoleado incluso si no está girado o si ya fue espoleado en un turno. Si espoleas un permanente más de una vez antes de tu próximo paso de enderezar, cada efecto que hace que no se enderece termina durante el mismo paso de enderezar.

701.38c Un objeto que no está en el campo de batalla no puede ser espoleado.

701.38d “Puedes espolear a [esta criatura] en cuanto ataque” es un coste opcional para atacar (ver la regla 508.1g). Algunos objetos con esta habilidad estática tienen una habilidad disparada que se dispara “cuando lo hagas” impresa en el mismo párrafo. Estas habilidades están vinculadas. (Ver la regla 607.2g.)

701.39. Explorar

701.39a Ciertas habilidades le piden a un permanente que explore. Para hacerlo, el controlador del permanente muestra la primera carta de su biblioteca. Si se muestra una carta de tierra de este modo, ese jugador pone esa carta en su mano. Si no es así, ese jugador pone un contador +1/+1 sobre el permanente que explora y puede poner la carta mostrada en su cementerio.

701.39b Un permanente “explora” una vez que el proceso descrito en la regla 701.39a está completo, incluso si algunas de estas acciones o todas fueron imposibles.

701.39c Si un permanente cambia de zona antes de que un efecto cause que explore, se utiliza su última información conocida para determinar qué objeto exploraba y quién lo controlaba.

701.40. Ensamblar

701.40a Ensamblar es una acción de palabra clave de la colección *Unstable* que pone Aparatos en el campo de batalla. A excepción de las cartas de borde plateado, solo una carta (Jefe azotador de vapor) se refiere a ensamblar un Aparato. Las cartas y mecánicas de la colección *Unstable* no están incluidas en estas reglas. Ver las preguntas frecuentes de *Unstable* para más información.

701.41. Escrutar

701.41a “Escrutar N” significa mirar las N primeras cartas de tu biblioteca, luego poner cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

701.41b Si un efecto te permite mirar cartas adicionales mientras escrutas, esas cartas se incluyen entre las que puedes poner en tu cementerio y en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

701.42. Adaptar

701.42a “Adaptar N” significa: “Si este permanente no tiene ningún contador +1/+1 sobre él, pon N contadores +1/+1 sobre él”

702. Habilidades de palabra clave

702.1. La mayoría de las habilidades describen exactamente lo que hacen en el texto de reglas de la carta. Sin embargo, algunas son muy comunes o requerirían demasiado espacio para definir las en la carta. En estos casos, el objeto sólo lista el nombre de la habilidad como una “palabra clave”; algunas veces el texto recordatorio resume la regla del juego.

702.1a Si un efecto se refiere al “coste de [habilidad de palabra clave],” se refiere solo a los costes variables de esa palabra clave.

Ejemplo: *Várolz, el escarificado* tiene una habilidad que dice “Cada carta de criatura en tu cementerio tiene la habilidad de carroñar. El coste de carroñar es igual a su coste de maná.” El coste de carroñar de una carta de criatura es una cantidad de maná igual a su coste de maná, y el coste de activación de la habilidad de carroñar es esa cantidad de maná más “Exilia esta carta de tu cementerio.”

702.1b Un objeto que le da a un objeto una habilidad de palabra clave puede definir una variable en esa habilidad basada en las características de ese objeto u otra información sobre el estado de juego. Para estas habilidades, el valor de esa variable se evalúa constantemente.

Ejemplo: *El Infernal del volcán* tiene una habilidad que dice “El Infernal del volcán tiene eco {X}, donde X es tu total de vidas”. Si tu total de vidas es 10 cuando se dispara la habilidad de eco del Infernal del volcán, pero 5 cuando se resuelve, el coste de eco que pagas es {5}.

Ejemplo: *Fuego/Hielo* es una carta partida cuyas mitades tienen los costes de maná {1}{R} y {1}{U}. *El Pasado en llamas* dice “Cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio gana la habilidad de retrospectiva hasta el final del turno. Su coste de retrospectiva es igual a su coste de maná.” *Fuego/Hielo* tiene “Retrospectiva {2}{U}{R}” mientras está en tu cementerio, pero si eliges lanzar *Fuego*, el hechizo resultante tiene “Retrospectiva {1}{R}”.

702.2. Toque mortal

702.2a Toque mortal es una habilidad estática.

702.2b Una criatura con resistencia mayor que 0 que ha sido dañada por una fuente con toque mortal desde la última vez que se verificaron las acciones basadas en estado es destruida como acción basada en estado. Ver la regla 704.

702.2c Cualquier cantidad de daño de combate distinta de cero asignada a una criatura por una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal para determinar si una asignación de daño de combate propuesta es válida, sin importar la resistencia de la criatura. Ver las reglas 510.1c–d.

702.2d Las reglas de toque mortal funcionan sin importar desde que zona haga daño el objeto con toque mortal.

702.2e Si un objeto cambia de zonas antes de que un efecto cause que haga daño, se usa su última información conocida para determinar si tiene o no toque mortal.

702.2f Varias copias de la habilidad de toque mortal sobre el mismo objeto son redundantes.

702.3. Defensor

702.3a Defensor es una habilidad estática.

702.3b Una criatura con la habilidad de defensor no puede atacar.

702.3c Varias copias de la habilidad de defensor en la misma criatura son redundantes

702.4. Dañar dos veces

702.4a Dañar dos veces es una habilidad estática que modifica las reglas para el paso de daño de combate. (Ver la regla 510, "Paso de daño de combate".)

702.4b Si en cuanto comienza el paso de daño de combate por lo menos una criatura atacante o bloqueadora tiene dañar primero (Ver la regla 702.7) o dañar dos veces, las únicas criaturas que asignan daño de combate en este paso son aquellas que tienen dañar primero o dañar dos veces. Después de este paso, en vez de avanzar al paso de fin del combate, la fase obtiene un segundo paso de daño de combate. Las únicas criaturas que asignan daño en ese paso serán las atacantes y bloqueadoras restantes que no tenían dañar primero ni dañar dos veces en cuanto empezó el primer paso de daño de combate, así como las atacantes y bloqueadoras restantes que en este momento tengan dañar dos veces. Después de ese paso, la fase avanza al paso de fin del combate.

702.4c Remover la habilidad de dañar dos veces de una criatura durante el primer paso de daño de combate evitará que esa criatura asigne daño de combate en el segundo paso de daño de combate.

702.4d Darle la habilidad de dañar dos veces a una criatura con la habilidad de dañar primero después de que hizo su daño de combate en el primer paso de daño de combate le permitirá a la criatura asignar daño de combate en el segundo paso de daño de combate.

702.4e Varias copias de la habilidad de dañar dos veces en la misma criatura son redundantes.

702.5. Encantar

702.5a Encantar es una habilidad estática, escrita de la forma “Encantar [objeto o jugador].” La habilidad de encantar restringe el objetivo de un hechizo de aura y a lo que ese aura puede encantar.

702.5b Para más información sobre las auras, ver la regla 303, "Encantamientos".

702.5c Si un aura tiene varias copias de encantar, se aplican todas ellas. El objetivo del aura debe cumplir con las restricciones de todas las copias de encantar. El aura solo puede encantar objetos o jugadores que cumplan todas las habilidades de encantar.

702.5d Las auras que pueden encantar a un jugador pueden hacer objetivo y ser anexadas a jugadores. Dichas auras no pueden hacer objetivo a permanentes ni estar anexadas a permanentes.

702.6. Equipar

702.6a 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 solo cuando puedas lanzar un conjuro]".

702.6b Para más información sobre los equipos, ver la regla 301, "Artefactos."

702.6c "Equipar criatura [cualidad]" es una variante de la habilidad de equipar. "Equipar [cualidad] [coste]" significa "[Coste: Anexa este permanente a la criatura [cualidad] objetivo que controles. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro]". Esta habilidad no restringe a qué puede estar anexado el Equipo.

702.6d Una habilidad de "equipar criatura [cualidad]" es una habilidad de equipar, y un coste de "equipar criatura [cualidad]" es un coste de equipar. Cualquier efecto que modifique cómo o si un jugador puede activar una habilidad de equipar de un objeto afectará las habilidades de "equipar criatura [cualidad]" de ese objeto. Cualquier efecto que aumente o reduzca un coste de equipar aumentará o reducirá un coste de "equipar criatura [cualidad]".

702.6e Si un permanente tiene varias habilidades de equipar, cualquiera de ellas puede ser activada.

702.7. Dañar primero

702.7a Dañar primero es una habilidad estática que modifica las reglas para el paso de daño de combate. (Ver la regla 510, "Paso de daño de combate".)

702.7b Si en cuanto comienza el paso de daño de combate por lo menos una criatura atacante o bloqueadora tiene dañar primero o dañar dos veces (Ver la regla 702.4), las únicas criaturas que asignan daño de combate en este paso son aquellas que tienen dañar primero o dañar dos veces. Después de este paso, en vez de avanzar al paso de fin del combate, la fase obtiene un segundo paso de daño de combate. Las únicas criaturas que asignan daño en ese paso serán las atacantes y bloqueadoras restantes que no tenían dañar primero ni dañar dos veces en cuanto empezó el primer paso de daño de combate, así como las atacantes y bloqueadoras restantes que en este momento tengan dañar dos veces. Después de ese paso, la fase avanza al paso de fin del combate.

702.7c Darle dañar primero a una criatura que no lo tuviera después de que el daño de combate se haya efectuado en el primer paso de daño de combate no evitará que esa criatura asigne daño de combate en el segundo paso de daño de combate. Quitar dañar primero a una criatura después de que haya hecho daño de combate en el primer paso de daño de combate no permitirá a la criatura asignar daño en el segundo paso de daño de combate (a menos que la criatura tuviera dañar dos veces).

702.7d Varias copias de la habilidad de dañar primero sobre la misma criatura son redundantes.

702.8. Destello

702.8a Destello es una habilidad estática que funciona en cualquier zona desde la que podrías jugar la carta que la tiene. “Destello” significa “Puedes jugar esta carta en cualquier momento en que pudieras jugar un instantáneo”.

702.8b Varias copias de la habilidad de destello sobre el mismo objeto son redundantes.

702.9. Vuela

702.9a Volar es una habilidad de evasión.

702.9b Una criatura con la habilidad de volar no puede ser bloqueada excepto por criaturas con la habilidad de volar y/o alcance. Una criatura con la habilidad de volar puede bloquear a una criatura que tenga o que no tenga la habilidad de volar. (Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras,” y la regla 702.17, “Alcance”).

702.9c Varias copias de la habilidad de volar sobre la misma criatura son redundantes.

702.10. Prisa

702.10a Prisa es una habilidad estática.

702.10b Si una criatura tiene la habilidad de prisa, puede atacar incluso si no ha sido controlada de forma continua por su controlador actual desde que empezó su turno más reciente. (Ver la regla 302.6.)

702.10c Si una criatura tiene la habilidad de prisa, su controlador puede activar sus habilidades activadas cuyo coste incluya el símbolo de girar o enderezar incluso si no ha sido controlada de forma continua por su controlador actual desde que empezó su turno más reciente. (Ver la regla 302.6.)

702.10c Varias copias de la habilidad de prisa sobre la misma criatura son redundantes.

702.11. Antimaleficio

702.11a Antimaleficio es una habilidad estática.

702.11b “Antimaleficio” en un permanente significa “Este permanente no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes”.

702.11c “Antimaleficio” en un jugador significa “Tú no puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes”.

702.16i “Antimaleficio contra [cualidad]” es una variante de la habilidad de antimaleficio. “Antimaleficio contra [cualidad]” sobre un permanente significa “Este permanente no puede ser objetivo de hechizos [cualidad] que controlan tus oponentes o habilidades que controlan tus oponentes de fuentes [cualidad].” Una habilidad de “antimaleficio contra [cualidad]” es una habilidad de antimaleficio.

702.11e Cualquier efecto que haga que un objeto pierda antimaleficio hará que ese objeto pierda todas las habilidades de “antimaleficio contra [cualidad]”. Cualquier efecto que permita a un jugador elegir una criatura con antimaleficio como objetivo como si no tuviera antimaleficio permitirá al jugador elegir una criatura con “antimaleficio contra [cualidad]”. Cualquier efecto que busque una carta con la habilidad de antimaleficio encontrará una carta con la habilidad “antimaleficio contra [cualidad]”.

702.11f Varias copias de la misma habilidad de antimaleficio en el mismo permanente o jugador son redundantes.

702.12. Indestructible

702.12a Indestructible es una habilidad estática.

702.12b Un permanente con la habilidad indestructible no puede ser destruido. Esos permanentes no son destruidos por daño letal, e ignoran los efectos basados en estado que verifican por daño letal (ver la regla 704.5g).

702.12c Varias copias de la habilidad de indestructible en el mismo permanente son redundantes.

702.13. Intimidar

702.13a Intimidar es una habilidad de evasión.

702.13b Una criatura con intimidar no puede ser bloqueada excepto por criaturas artefacto y/o criaturas que compartan un color con ella. (Ver la regla 509, "Paso de declarar bloqueadoras".)

702.13c Varias copias de la habilidad de intimidar en la misma criatura son redundantes.

702.14. Cruzar tierras

702.14a Cruzar tierras es un término genérico que aparece en el texto de reglas de un objeto como "Cruza [tipo]" donde [tipo] suele ser un subtipo, pero puede ser el tipo de tierra de una carta, un supertipo, o una combinación de ambos.

702.14b Cruzar tierras es una habilidad de evasión.

702.14c Una criatura con cruzar tierras es imbloqueable mientras el jugador defensor controle al menos una tierra con el subtipo especificado (como en "cruzar islas"), con el supertipo especificado (como en "cruzar tierras legendarias"), sin el supertipo especificado (como en "cruzar tierras no básicas"), o con ambos supertipo y subtipo especificados (como en "cruzar pantanos nevados"). (Ver la regla 509, "Paso de declarar bloqueadoras".)

702.14d Las habilidades de cruzar tierras no se "cancelan" entre ellas.

***Ejemplo:** Si un jugador controla un bosque nevado, ese jugador no podrá bloquear a una criatura atacante con cruzar bosques nevados ni siquiera si controla una criatura con cruzar bosques nevados.*

702.14e Varias copias del mismo tipo de cruzar tierras en la misma criatura son redundantes.

702.15. Vínculo vital

702.15a Vínculo vital es una habilidad estática.

702.15b El daño hecho por una fuente con vínculo vital causa que su controlador, o su propietario si no tuviera controlador, gane esa misma cantidad de vidas (además de cualquier otro efecto que ese daño pudiera causar). Ver la regla 119.3.

702.15c Si un permanente deja el campo de batalla antes de que un efecto le permitiera hacer daño, su última información conocida se usaría para determinar si tenía vínculo vital.

702.15d Las reglas de vínculo vital funcionan sin importar desde que zona haga daño el objeto con vínculo vital.

702.15e Si varias fuente con vínculo vital hacen daño al mismo tiempo, ocasionan eventos de ganancia de vida separados (ver la regla 118.9).

***Ejemplo:** Un jugador controla Compañero de manada de Ajani, que dice “Siempre que ganes vidas, puedes poner un contador +1/+1 sobre el Compañero de manada de Ajani” y dos criaturas con vínculo vital. Las criaturas con vínculo vital hacen daño de combate simultáneamente. La habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispara dos veces.*

702.15f Varias copias de la habilidad de vínculo vital sobre el mismo objeto son redundantes.

702.16. Protección

702.16a La protección es una habilidad estática cuya notación es “Protección contra [cualidad]”.

Esta cualidad normalmente es un color (como “protección contra negro”) pero puede ser cualquier valor o información de una característica. Si la cualidad es el nombre de una carta, es tratada de esa forma solo si la habilidad de protección especifica que la cualidad es un nombre. Si la cualidad es un tipo, subtipo o supertipo, la habilidad se aplica a fuentes que son permanentes con ese tipo, subtipo o supertipo y a todas las fuentes que no estén en el campo de batalla que son de ese tipo, subtipo o supertipo de carta. Esta es una excepción a la regla 109.2.

702.16b Un permanente o jugador con protección no puede ser objetivo de hechizos que tengan la cualidad especificada ni puede ser objetivo de habilidades provenientes de una fuente con la cualidad especificada.

702.16c Un permanente o jugador con protección no puede ser encantado por auras que tengan la cualidad especificada. Las auras que ya estaban encantadas al permanente o jugador con protección serán puestas en el cementerio de su propietario como acción basada en estado. (Ver la regla 704, “Acciones basadas en estado”).

702.16d Un permanente con protección no puede ser equipado por equipos que tengan la cualidad especificada, ni fortificados por fortificaciones que tengan la cualidad especificada. Esos equipos o fortificaciones son desanexados del permanente como acción basada en estado, pero se quedan en el campo de batalla. (Ver la regla 704, “Acciones basadas en estado”).

702.16e Cualquier daño que fuera a ser hecho por una fuente con la característica especificada a un permanente con protección es prevenido.

702.16f Las criaturas atacantes con protección no pueden ser bloqueadas por criaturas que tengan la característica especificada.

702.16g “Protección contra [cualidad A] y contra [cualidad B]” es una abreviación para “protección contra [cualidad A]” y “protección contra [cualidad B]”, funciona como dos habilidades de protección separadas. Si un efecto causa que un objeto con una habilidad de este tipo pierda la protección contra [cualidad A], por ejemplo, ese objeto seguirá teniendo protección contra [cualidad B].

702.16h “Protección contra todos/as los/as [característica]” es una abreviación para “Protección contra [cualidad A], “Protección contra [cualidad B]”, y así sucesivamente contra cada cualidad posible que pueda tener la característica listada; funciona como múltiples habilidades de protección separadas. Si un efecto causa que un objeto con este tipo de habilidad pierda la protección contra [cualidad A], por ejemplo, seguirá teniendo protección contra [cualidad B], [cualidad C], etcétera.

702.16i “Protección contra todo” es una variante de la habilidad de protección Un permanente con protección contra todo tiene protección contra todos los objetos sin importar los valores que sus

características pudieran tener. Estos permanentes no pueden ser objetivo de hechizos ni habilidades, encantados por auras, equipados por equipos, fortificados por fortificaciones, ni bloqueado por criaturas y todo el daño que se le fuera a hacer será prevenido.

702.16j “Protección contra [un jugador]” es una variante de la habilidad de protección. Un permanente con protección contra un jugador específico tiene protección contra cada objeto que controla ese jugador y protección contra cada objeto del cual ese jugador es el propietario no controlado por otro jugador, sin importar las características de ese objeto. Uno de esos permanentes no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controla ese jugador, no puede estar encantado por auras que controla ese jugador, equipado por equipo que controla ese jugador, fortificado por fortificaciones que controla ese jugador, o bloqueado por criaturas que controla ese jugador, y se previene todo el daño que se le fuera a hacer de fuentes controladas por ese jugador o de las cuales es propietario ese jugador no controladas por otro jugador.

702.16k Varias copias de la habilidad de protección contra la misma cualidad sobre el mismo permanente o jugador son redundantes.

702.16m Algunas auras dan a la criatura encantada protección y dicen que “este efecto no remueve” ese aura específico o todas las auras. Esto significa que las auras especificadas pueden encantar legalmente esa criatura y no se ponen en los cementerios de sus propietarios como una acción basada en estado. Si la criatura tiene otras menciones de protección contra la misma cualidad, esas menciones afectan a las auras normalmente.

702.17. Alcance

702.17a Alcance es una habilidad estática.

702.17b Una criatura con la habilidad de volar no puede ser bloqueada excepto por criaturas con la habilidad de volar y/o alcance. (Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras” y la regla 702.9, “Volar”).

702.17c Varias copias de la habilidad de alcance en la misma criatura son redundantes.

702.18. Velo

702.18a Velo es una habilidad estática. “Velo” significa “Este permanente o jugador no puede ser objetivo de hechizos ni habilidades”.

702.18b Varias copias de la habilidad de velo sobre el mismo permanente o jugador son redundantes.

702.19. Arrollar

702.19a Arrollar es una habilidad estática que modifica las reglas de la asignación de daño de combate de una criatura atacante. Esta habilidad no tiene ningún efecto si la criatura con arrollar está bloqueando o el daño que hace no es de combate. (Ver la regla 510, “Paso de daño de combate”).

702.19b El controlador de una criatura atacante con la habilidad de arrollar, primero asigna daño a la(s) criatura(s) que la bloqueen. Cuando se ha asignado daño letal a todas las criaturas bloqueadoras, cualquier cantidad de daño restante es dividido entre las criaturas bloqueadoras y el jugador defensor o planeswalker al que la criatura atacante estuviera atacando, a elección del controlador de esa criatura. Para comprobar por daño letal asignado, ten en cuenta el daño que ya tuviera la criatura y el resto de las criaturas que asignan daño de combate en el mismo paso de daño de combate, pero no las habilidades o efectos que modifican la cantidad de daño que va a ser realmente hecho. El controlador de la criatura atacante no está obligado a asignar daño

letal a todas las criaturas bloqueadoras, pero en ese caso no podrá asignar ningún daño al jugador defensor o planeswalker al que estuviera atacando.

Ejemplo: Una criatura 2/2 que puede bloquear una criatura adicional bloquea a dos atacantes: una 1/1 sin habilidades y una 3/3 que arrolla. El jugador activo podría asignar 1 punto de daño de la primera atacante y 1 punto de daño de la segunda a la criatura bloqueadora, y 2 puntos de daño de la criatura con la habilidad de arrollar al jugador defensor.

Ejemplo: Una criatura verde 6/6 con la habilidad de arrollar es bloqueada por una criatura 2/2 con protección contra verde. El controlador de la criatura atacante debe asignar al menos 2 puntos de daño a la bloqueadora, incluso si ese daño será prevenido por la habilidad de protección de la bloqueadora. El controlador de la criatura atacante podrá dividir el resto del daño como elija entre la criatura bloqueadora y el jugador defensor.

702.19c Si una criatura atacante con arrollar es bloqueada, pero no hay criaturas bloqueadoras en el momento en que se vaya a asignar el daño, todo el daño es asignado al jugador defensor o planeswalker al que estuviera atacando.

702.19d Si una criatura con arrollar está atacando a un planeswalker, no podrá asignar daño de combate al jugador defensor, ni siquiera si el planeswalker fue removido del combate o si el daño que la criatura pudiera asignar es mayor que la lealtad del planeswalker.

702.19e Varias copias de la habilidad de arrollar sobre la misma criatura son redundantes.

702.20. Vigilancia

702.20a Vigilancia es una habilidad estática que modifica las reglas para el paso de declarar atacantes.

702.20b Las criaturas con vigilancia no se giran al atacar. (Ver la regla 508, "Paso de declarar atacantes".)

702.20c Varias copias de la habilidad de vigilancia en la misma criatura son redundantes.

702.21. Agrupar

702.21a Agrupar es una habilidad estática que modifica las reglas del combate.

702.21b “Agrupa con otras” es una forma especial de agrupar. (NdT: esta habilidad es usada sólo por cartas que no fueron traducidas al español. Su nombre original es Bands with others.) Si un efecto causa que un permanente pierda la habilidad de agrupar, pierde también todas las habilidades de agrupar con otras.

702.21c En el momento en que un jugador declara atacantes, puede declarar que una o varias criaturas atacantes con la habilidad de agrupar, y como mucho una sin la habilidad de agrupar, (incluso si tiene “Agrupa con otras”) están todas en “grupo”. También puede declarar que una o más atacantes con [cualidad] que tengan “Agrupa con otras [cualidad]” y cualquier cantidad de atacantes con [cualidad], son un grupo. Un jugador puede declarar tantos grupos atacantes como quiera, pero cada criatura sólo puede ser miembro de uno de ellos. (Los jugadores defensores no pueden declarar grupos, pero sí pueden usar la habilidad de agrupar de otra manera; Ver la regla 702.21j.)

702.21d Todas las criaturas de un mismo grupo atacante deben atacar al mismo jugador o planeswalker.

702.21e Una vez que un grupo atacante ha sido anunciado, dura para el resto del combate, incluso si más tarde la habilidades de agrupar o “Agrupa con otras” son removidas de una o más de las criaturas del grupo.

702.21f Una criatura atacante que es removida del combate, también es removida del grupo al que pertenece.

702.21g Agrupar no causa que criaturas atacantes compartan habilidades, ni remueve habilidades. Las criaturas atacantes en un grupo son permanentes separados.

702.21h Si una criatura atacante es bloqueada por una criatura, cada una de las otras criaturas en el mismo grupo que la criatura atacante es bloqueada por la misma criatura bloqueadora.

***Ejemplo:** Un jugador ataca con un grupo conformado por una criatura con la habilidad de volar y una criatura con la habilidad de cruzar pantanos. El jugador defensor, quien controla un pantano, puede bloquear a la criatura voladora si tiene cómo. Si lo hace, la criatura con la habilidad de cruzar pantanos también será bloqueada por la(s) criatura(s) bloqueadora(s).*

702.21i Si un miembro de un grupo fuera a ser bloqueado como el resultado de un efecto, el grupo entero queda bloqueado.

702.21j Durante el paso de daño de combate, si una criatura atacante es bloqueada por una criatura con agrupar, o por ambas, una criatura con [cualidad] que tenga “Agrupa con otras [cualidad] y otra criatura con [cualidad], el jugador defensor (en lugar del jugador activo) elige cómo será asignado el daño de la criatura atacante. Ese jugador podrá distribuir el daño de combate de esa criatura como elija entre las criaturas bloqueadoras. Esto es una excepción al procedimiento descrito en la regla 510.1c.

702.21k Durante el paso de daño de combate, si una criatura bloqueadora está bloqueando a una criatura con agrupar o a una criatura con [cualidad] que tiene “Agrupa con otras [cualidad]” y otra criatura con [cualidad], el jugador activo (en lugar del jugador defensor) elige cómo será asignado el daño de la criatura bloqueadora. Ese jugador podrá distribuir el daño de combate de esa criatura como elija entre las criaturas a las que bloquea. Esto es una excepción al procedimiento descrito en la regla 510.1d.

702.21m Varias copias de agrupar en la misma criatura son redundantes. Varias copias del mismo tipo de “Agrupa con otras” en la misma criatura son redundantes.

702.22. Ímpetu

702.22a Ímpetu es una habilidad disparada. “Ímpetu N” significa “Siempre que esta criatura sea bloqueada, obtiene +N/+N hasta el final del turno por cada criatura que la bloquea después de la primera”. (Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras”).

702.22b La bonificación de ímpetu es calculada una vez por combate, cuando la habilidad disparada se resuelve. Agregar o remover bloqueadores luego no cambia el bonificador.

702.22c Si una criatura tiene varias copias de ímpetu, cada una se dispara por separado.

702.23. Mantenimiento acumulativo

702.23a Mantenimiento acumulativo es una habilidad disparada que impone un coste creciente en un permanente. “Mantenimiento acumulativo [coste]” significa “Al comienzo de tu mantenimiento, si este permanente está en el campo de batalla, pon un contador de edad sobre este permanente. Luego puedes pagar [coste] por cada contador de edad sobre él. Si no lo haces, sacrificalo”. Si [coste] está asociado a algún tipo de elección, esa elección se hace por separado

para cada contador de edad, una vez hecho esto, todos los costes son pagados, o no lo es ninguno de ellos. No se permiten pagos parciales.

Ejemplo: Una criatura tiene “Mantenimiento acumulativo {W} o {U}” y dos contadores de edad sobre ella. La próxima vez que su habilidad se dispare y resuelva, el controlador de esa criatura pondrá un contador de edad sobre ella y entonces podrá pagar {W}{W}{W}, {W}{W}{U}, {W}{U}{U}, o {U}{U}{U} para mantener esa criatura en el campo de batalla.

Ejemplo: Una criatura tiene “Mantenimiento acumulativo — Sacrifica una criatura” y un contador de edad sobre ella. La próxima vez que su habilidad se dispare y resuelva, su controlador no podrá elegir la misma criatura para sacrificar dos veces. Deberá sacrificar dos criaturas diferentes o la criatura con mantenimiento acumulativo.

702.23b Si un permanente tiene varias copias de mantenimiento acumulativo, cada una se dispara por separado. Sin embargo, los contadores de edad no están ligados a ninguna habilidad en particular; cada habilidad de mantenimiento acumulativo contará el número total de contadores de edad en el permanente cuando se resuelva.

Ejemplo: Una criatura tiene dos copias de “Mantenimiento acumulativo — paga 1 vida”. La criatura no tiene ningún contador de edad, y las dos habilidades de mantenimiento acumulativo se disparan. Cuando la primera habilidad se resuelve, el controlador agrega un contador y luego elige pagar una vida. Cuando la segunda habilidad se resuelve, el controlador agrega otro contador y luego elige pagar dos vidas adicionales.

702.24. Flanquear

702.24a Flanquear es una habilidad disparada que se dispara durante el paso de declarar bloqueadoras. (Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras.”) “Flanquea” significa “Siempre que esta criatura sea bloqueada por una criatura que no tenga la habilidad de flanquear, la criatura bloqueadora obtiene -1/-1 hasta el final del turno”.

702.24b Si una criatura tiene varias copias de flanquear, cada una se dispara por separado.

702.25. Cambiar de fase

702.25a Cambiar de fase es una habilidad estática que modifica las reglas del paso de enderezar. Durante el paso de enderezar de cada jugador, antes de que el jugador activo enderece sus permanentes, todos los permanentes en fase que controla ese jugador “salen de fase”. Simultáneamente, todos los permanentes fuera de fase que salieron de fase bajo el control de ese jugador “entran en fase”.

702.25b Si un permanente sale de fase, su estatus cambia a “fuera de fase”. Excepto para reglas y efecto que explícitamente mencionen permanentes fuera de fase, un permanente fuera de fase es tratado como si no existiera. No puede afectar ni ser afectado por nada del juego. Un permanente que sale de fase es removido del combate. (Ver la regla 506.4.)

Ejemplo: Controlas tres criaturas, una de ellas fuera de fase. Juegas un hechizo que dice “Roba una carta por cada criatura que controlas.” Robarás dos cartas.

Ejemplo: Controlas una criatura fuera de fase. Lanzas un hechizo que dice “Destruye todas las criaturas”. La criatura fuera de fase no es destruida.

702.25c Si un permanente entra en fase, su estado cambia a “en fase”. El juego lo volverá a tratar como si existiera.

702.25d El evento de cambiar de fase realmente no provoca que un permanente cambie de zona ni de control, incluso cuando es tratado como si no estuviera en el campo de batalla ni fuera controlado por su controlador mientras está fuera de fase. Las habilidades disparadas por cambio de zona no se dispararán cuando un permanente salga de fase o entre en fase. Las fichas

continúan existiendo en el campo de batalla mientras están fuera de fase. Los contadores permanecen sobre ese permanente mientras está fuera de fase. Los efectos que comprueban el historial de un permanente que ha entrado en fase no tratarán el evento de cambio de fase como causante de que ese permanente acaba de entrar al o dejar el campo de batalla o dejado el control de su controlador.

702.25e Los efectos continuos que afectan a un permanente fuera de fase pueden expirar mientras ese permanente está fuera de fase. Si esto ocurre, no seguirán afectando a ese permanente cuando entre en fase. En particular, los efectos con duración “mientras...” que buscan ese permanente (ver la regla 611.2b) finalizan cuando ese permanente sale de fase porque no pueden encontrarlo.

702.25f Cuando un permanente sale de fase, cualquier aura, equipo o fortificación que tuviera anexo salen fuera de fase al mismo tiempo. Esta forma alternativa de salir de fase se llama salir de fase “indirectamente”. Un aura, equipo o fortificación que ha salido de fase indirectamente no entrará en fase por sí mismo, sino que entrará en fase junto con el permanente al que está anexo.

702.25g Si un objeto saldría de fase directa e indirectamente al mismo tiempo, sale de fase indirectamente.

702.25h Un aura, equipo o fortificación que salió de fase directamente entrará en fase anexo al objeto o jugador al que estaba anexo en el momento de salir de fase, si ese objeto está en la misma zona o el jugador continúa en la partida. Si no, ese aura, equipo o fortificación entra en fase desanexo. Se aplican las acciones basadas en estado que correspondan. (Ver las reglas 704.5m y 704.5n.)

702.25i Las habilidades que se disparan cuando un permanente es anexo o desanexo de un objeto o jugador no se disparan cuando ese permanente entra o sale de fase.

702.25j Los permanentes fuera de fase que son propiedad de un jugador que ha dejado la partida, también dejan la partida. Esto no dispara habilidades disparadas de cambio de zona. Ver la regla 800.4.

702.25k Si un hechizo o habilidad hace que un jugador se salte su paso de enderezar, el evento de cambio de fase simplemente no ocurre ese turno.

702.25m En un juego de varios jugadores, las reglas de juego pueden hacer que un permanente fuera de fase deje el juego o sea exiliado una vez que un jugador deje el juego. (Ver las reglas 800.4a y 800.4c.) Si un permanente fuera de fase salió de fase bajo el control de un jugador que dejó el juego, ese permanente entra en fase durante el siguiente paso de enderezar después de que hubiera comenzado el siguiente turno de ese jugador.

702.25n Varias copias de la habilidad de cambiar de fase en el mismo permanente son redundantes.

702.26. Recuperar

702.26a Recuperar aparece en algunos instantáneos y conjuros. Representa dos habilidades estáticas que funcionan mientras el hechizo está en la pila. “Recuperar [coste]” significa “Puedes pagar [coste] adicional en cuanto lances este hechizo” y “Si se pagó el coste de recuperar, en vez de poner este hechizo en el cementerio de su propietario, ponlo en su mano”. Pagar el coste de recuperar sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.27. Desvanecerse

702.27a Desvanecerse es una habilidad de evasión.

702.27b Una criatura con la habilidad de desvanecerse no puede ser bloqueada por criaturas que no tengan la habilidad de desvanecerse, y una criatura que no tenga la habilidad de desvanecerse no puede ser bloqueada por criaturas que tengan la habilidad de desvanecerse. (Ver la regla 509, "Paso de declarar bloqueadoras".)

702.27c Varias copias de la habilidad de desvanecerse sobre la misma criatura son redundantes.

702.28. Ciclo

702.28a Ciclo es una habilidad activada que funciona sólo mientras la carta con la habilidad de ciclo está en la mano de un jugador. "Ciclo [coste]" significa "[Coste], descartar esta carta: Roba una carta".

702.28b Aunque la habilidad de ciclo puede ser activada sólo si la carta está en la mano de un jugador, continúa existiendo mientras el objeto esté en el campo de batalla y en todas las otras zonas. Por lo tanto, los objetos con la habilidad de ciclo serán afectados por los efectos que dependan de que un objeto tenga una o más habilidades activadas.

702.28c Algunas cartas con ciclo tienen habilidades que se disparan cuando se las cicla. "Cuando uses la habilidad de ciclo de [esta carta]" significa "Cuando descartes [esta carta] paga pagar un coste de activación de una habilidad de ciclo". Estas habilidades se disparan desde la zona en donde la carta termine después de ser ciclada.

702.28d Algunas cartas tienen habilidades que se dispara siempre que un jugador "active una habilidad de ciclo o descarte" una carta. Estas habilidades se disparan una sola vez cuando una carta usa su habilidad de ciclo.

702.28e Ciclo de tipo es una variante de la habilidad de ciclo. "Ciclo de [tipo] [coste]" significa "[Coste], descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de [tipo], muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca". Este tipo es normalmente un subtipo (como en "ciclo de montaña"), pero puede ser cualquier tipo, subtipo o supertipo de carta, o una combinación de ellos (como en "ciclo de tierra básica").

702.28f Las habilidades de ciclo de tipo son habilidades de ciclo, y los costes de ciclo de tipo son costes de ciclo. Cualquier carta que dispara cuando un jugador usa la habilidad de ciclo de una carta se disparará cuando una carta es descartada para pagar un coste de una habilidad de ciclo de tipo. Cualquier efecto que impide que se active la habilidad de ciclo también impide que se active una habilidad de ciclo de tipo de carta. Cualquier efecto que aumente o reduzca un coste de ciclo aumentará o reducirá un coste de ciclo de tipo. Cualquier efecto que busque una carta con la habilidad de ciclo encontrará una carta con la habilidad de ciclo de tipo.

702.29. Eco

702.29a Eco es una habilidad disparada. "Eco [coste]" significa "Al comienzo de tu mantenimiento, si este permanente entró bajo tu control desde el comienzo de tu último mantenimiento, sacrifícalo a menos que pagues [coste]".

702.29b Las cartas del bloque Urza con la habilidad de eco fueron impresas sin el coste de eco. Esas cartas recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle; ahora cada una tiene un coste de eco igual a su coste de maná.

702.30. Caballería

702.30a Caballería es una habilidad de evasión.

702.30b Una criatura con la habilidad de caballería no puede ser bloqueada por criaturas que no tengan la habilidad de caballería. Una criatura con la habilidad de caballería puede bloquear a una criatura con o sin la habilidad de caballería (Ver la regla 509, "Paso de declarar bloqueadoras".)

702.30c Varias copias de la habilidad de caballería en la misma criatura son redundantes.

702.31. Desaparecer

702.31a Desaparecer es una palabra clave que representa dos habilidades. “Desaparecer N” significa “Este permanente entra en al campo de batalla con N contadores de desaparición sobre él” y “Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de desaparición de él. Si no puedes, sacrifica el permanente”.

702.32. Estímulo

702.32a Estímulo es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con estímulo está en la pila. “Estímulo [coste]” significa “Puedes pagar [coste] adicional en cuanto lances este hechizo”. Pagar el coste de estímulo de un hechizo sigue las reglas para pagar costes adicionales de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.32b La frase “Estímulo [coste 1] y/o [coste 2]” significa lo mismo que “Estímulo [coste 1], estímulo [coste 2]”.

702.32c Multiestímulo es una variante de la habilidad de estímulo. “Multiestímulo [coste]” significa “Puedes pagar [coste] adicional tantas veces como quieras mientras lanzas este hechizo”. Un coste de multiestímulo es un coste de estímulo.

702.32d Si el controlador de un hechizo declara su intención de pagar alguno de los costes de estímulo del hechizo, ese hechizo fue “estimulado”. Si un hechizo tiene dos costes de estímulo o tiene multiestímulo, puede ser estimulado varias veces. Ver la regla 601.2b.

702.32e Los objetos con estímulo o multiestímulo tienen habilidades adicionales que especifican qué sucede si fueron estimulados. Estas habilidades están vinculadas a las habilidades de estímulo o multiestímulo impresas en ese objeto: pueden referirse sólo a esas habilidades de estímulo o multiestímulo específicas. Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.

702.32f Los objetos con más de un coste de estímulo tienen habilidades que corresponden a un coste de estímulo específico. Contienen frases “si fue estimulado con el estímulo [A]” y “si fue estimulado con el estímulo [B]”, donde A y B son el primer y segundo costes de estímulo listados en la carta, respectivamente. Cada una de estas habilidades está vinculada a la habilidad de estímulo apropiada.

702.32g Si parte de la habilidad de un hechizo tiene su efecto sólo si ese hechizo fue estimulado, y esa parte de la habilidad incluye objetivos, el controlador del hechizo elige esos objetivos sólo si el hechizo fue estimulado. De no ser así, el hechizo se lanza como si no tuviera esos objetivos. Ver la regla 601.2c.

702.33. Retrospectiva

702.33a Retrospectiva aparece en algunos instantáneos y conjuros. Representa dos habilidades estáticas: una que funciona mientras la carta está en el cementerio de un jugador y otra que funciona mientras la carta está en la pila. “Retrospectiva [coste]” significa: “Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “Si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar en el momento

en que deje la pila”. Lanzar un hechizo usando su habilidad de retrospectiva sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.34. Demencia

702.34a Demencia es una palabra clave que representa dos habilidades. La primera es una habilidad estática que funciona mientras la carta con demencia está en la mano de un jugador. La segunda es una habilidad disparada que funciona siempre que se aplique la primera habilidad.

“Demencia [coste]” significa “Si un jugador fuera a descartar esta carta, ese jugador la descarta, pero la exilia en vez de ponerla en su cementerio” y “Cuando esta carta sea exiliada de esta manera, su propietario puede lanzarla pagando [coste] en lugar de pagar su coste de maná. Si ese jugador no lo hace, pone esta carta en su cementerio.”

702.34b Al lanzar un hechizo usando su habilidad de demencia, se siguen las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.34c Después de resolver una habilidad disparada de demencia, si la carta exiliada no fue lanzada y fue movida a una zona pública, los efectos que mencionan la carta descartada pueden encontrar ese objeto. Ver la regla 400.7i.

702.35. Inspirar temor

702.35a Inspirar temor es una habilidad de evasión.

702.35b Una criatura con la habilidad de inspirar temor no puede ser bloqueada excepto por criaturas artefacto y/o criaturas negras (Ver la regla 509, "Paso de declarar bloqueadoras".)

702.35c Varias copias de la habilidad de inspirar temor en la misma criatura son redundantes.

702.36. Metamorfosis

702.36a Metamorfosis es una habilidad estática que funciona en cualquier zona desde la cual podrías jugar la carta que la tiene, y el efecto de metamorfosis funciona siempre que la carta esté boca abajo. “Metamorfosis [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta como una criatura boca abajo 2/2, sin texto, sin nombre, sin subtipos y sin coste de maná si pagas {3} en lugar de su coste de maná”. (Ver la regla 707, “Hechizos y permanentes boca abajo”).

702.36b Megametamorfosis es una variante de la habilidad de metamorfosis. “Megametamorfosis [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta como una criatura boca abajo 2/2, sin texto, sin nombre, sin subtipos y sin coste de maná si pagas {3} en lugar de su coste de maná” y “En cuanto este permanente sea puesto boca arriba, pon un contador +1/+1 sobre él si se pagó su coste de megametamorfosis para ponerlo boca arriba”. Un coste de megametamorfosis es un coste de metamorfosis.

702.36c Para lanzar un hechizo usando su habilidad de metamorfosis, ponlo boca abajo. Se convierte en una carta de criatura 2/2 boca abajo sin texto, sin nombre y sin coste de maná. Cualquier efecto o prohibición que se aplicaría a lanzar una carta de estas características (no las características de la carta boca arriba) se aplican al lanzar esta carta. Estos son los valores copiables de las características del objeto. (Ver la regla 613, “Interacción de efectos continuos” y la regla 706, “Copiando objetos”). Ponlo en la pila (como un hechizo boca abajo con las mismas características) y paga {3} en lugar de pagar su coste de maná. Esto sigue las reglas para pagar costes alternativos. Puedes usar una habilidad de metamorfosis para lanzar una carta de cualquier zona de donde podrías jugarla normalmente. Cuando el hechizo se resuelve, entra al campo de batalla con las mismas características que tenía el hechizo. El efecto de metamorfosis se aplica al objeto boca abajo donde sea que esté y continúa hasta que el permanente se ponga boca arriba.

702.36d Normalmente no puedes lanzar una carta boca abajo. Una habilidad de metamorfosis te permite hacerlo.

702.36e En cualquier momento en que tienes prioridad puedes poner boca arriba un permanente boca abajo con una habilidad de metamorfosis que controles. Esta es una acción especial; no usa la pila (ver la regla 115). Para hacer esto, muestra a todos los jugadores cuál sería el coste de metamorfosis si estuviera boca arriba, paga el coste y luego pon el permanente boca arriba. (Si el permanente no tendría un coste de metamorfosis si estuviera boca arriba, no puede ser puesto boca arriba de esta manera.) El efecto de metamorfosis termina, y recupera sus características normales. Cualquier habilidad relacionada con el hecho de que el permanente entre al campo de batalla no se dispara cuando se pone boca arriba y no tiene ningún efecto porque el permanente ya había entrado al campo de batalla.

702.36f Si el coste de metamorfosis de un permanente incluye X, otras habilidades de ese permanente pueden hacer referencia también a esa X. El valor de X en esas habilidades es igual al valor de X elegido cuando se realizó la acción especial de metamorfosis.

702.36g Ver la regla 707: “Hechizos y permanentes boca abajo” si quieres más información sobre cómo lanzar cartas que tengan una habilidad de metamorfosis.

702.37. Amplificar

702.37a Amplificar es una habilidad estática. “Amplificar N” significa: “En cuanto este objeto entre al campo de batalla, muestra cualquier número de cartas de tu mano que compartan un tipo de criatura con él. Este permanente entra al campo de batalla con N contadores +1/+1 sobre él por cada carta mostrada de esta manera. No puedes mostrar esta carta ni ninguna otra carta que entre al campo de batalla al mismo tiempo que esta carta”.

702.37b Si una criatura tiene varias copias de amplificar, cada una funciona separadamente.

702.38. Provocar

702.38a Provocar es una habilidad disparada. “Provocar” significa: “Siempre que esta criatura ataque, puedes elegir que la criatura objetivo que controle el jugador defensor bloquee a esta criatura este combate si puede. Si lo haces, endereza esa criatura”.

702.38b Si una criatura tiene varias copias de provocar, cada una se dispara por separado.

702.39. Tormenta

702.39a Tormenta es una habilidad disparada que funciona en la pila. “Tormenta” significa “Cuando lances este hechizo, cópialo por cada otro hechizo que se haya lanzado antes que este hechizo en este turno. Si el hechizo tiene algún objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias”.

702.39b Si un hechizo tiene múltiples instancias de tormenta, cada una se dispara separadamente.

702.40. Afinidad

702.40a Afinidad es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con afinidad está en la pila. “Afinidad por [texto]” significa “Este hechizo te cuesta lanzarlo {1} menos por cada [texto] que controles”.

702.40b Si un hechizo tiene varias copias de afinidad, cada una se aplica por separado.

702.41. Entrelazar

702.41a Entrelazar es una habilidad estática de los hechizos modales (ver la regla 700.2) que funciona mientras el hechizo está en la pila. "Entrelazar [coste]" significa "Puedes elegir todos los modos de este hechizo en vez de sólo uno. Si lo haces, pagas un [coste] adicional". Usar la habilidad de entrelazar sigue las reglas para elegir modos y pagar costes adicionales que están en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.41b Si se pagó el coste de entrelazar, sigue el texto de cada uno de los modos en el orden escrito en la carta cuando el hechizo se resuelva.

702.42. Modular

702.42a La habilidad de modular representa tanto una habilidad estática como una habilidad disparada. "Modular N" significa "Este permanente entra al campo de batalla con N contadores +1/+1 sobre él" y "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".

702.42b Si una criatura tiene varias copias de modular, cada una funciona por separado.

702.43. Estallido solar

702.43a Estallido solar es una habilidad estática que funciona mientras un objeto está entrando al campo de batalla. "Estallido solar" significa "Si este objeto está entrando al campo de batalla como una criatura, ignorando cualquier efecto de cambio de tipo que fuera a afectarlo, entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada color de maná usado para lanzarlo. De lo contrario, entra al campo de batalla con un contador de carga sobre él por cada color de maná usado para lanzarlo."

702.43b Estallido solar agrega contadores solo si el objeto con la habilidad está entrando al campo de batalla desde la pila como un hechizo que se está resolviendo y solo si uno o más manás de color fueron usados para pagar sus costes, incluyendo los costes adicionales o alternativos.

702.43c Estallido solar también puede usarse para fijar un número variable para otra habilidad. Si la palabra clave se usa de esta manera, no importa si la habilidad está en un hechizo de criatura o que no sea de criatura.

***Ejemplo:** La habilidad "Modular—Estallido solar" significa "Este permanente entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada color de maná usado para lanzarlo" y "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".*

702.43d Si un objeto tiene varias copias de estallido solar, cada una funciona por separado.

702.44. Bushido

702.44a Bushido es una habilidad disparada. "Bushido N" significa "Siempre que esta criatura bloquee o sea bloqueada, obtiene +N/+N hasta el final del turno". (Ver la regla 509, "Paso de declarar bloqueadoras".)

702.44b Si una criatura tiene varias copias de bushido, cada una se dispara por separado.

702.45. Migración de almas

702.45a Migración de almas es una habilidad disparada. "Migración de almas N" significa "Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, puedes regresar la carta de Espíritu objetivo con coste de maná convertido de N o menos de tu cementerio a tu mano".

702.45b Si un permanente tiene varias copias de migración de almas, cada una se dispara por separado.

702.46. Empalmar

702.46a Empalmar es una habilidad estática que funciona mientras una carta está en tu mano. "Empalmar con [subtipo] [coste]" significa "Puedes mostrar esta carta de tu mano mientras lanzas un hechizo [subtipo]. Si lo haces, copia el recuadro de texto de esta carta en ese hechizo y paga [coste] como un coste adicional para lanzar ese hechizo". Pagar el coste de empalme de una carta sigue las reglas para pagar costes adicionales de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

***Ejemplo:** Como la carta con empalmar permanece en la mano del jugador, puede lanzarse más adelante normalmente, o ser empalmada en otro hechizo. Incluso puede ser descartada para pagar el coste de "descarta una carta" de un hechizo en el cual está empalmada.*

702.46b No puedes elegir usar una habilidad de empalmar si no puedes tomar las elecciones requeridas (objetivos, etc.) según las instrucciones de la carta. No puedes empalmar una carta en el mismo hechizo más de una vez. Si estás empalmando más de una carta en un hechizo, muéstralas todas al mismo tiempo y elige el orden en el cual se seguirán sus instrucciones. Las instrucciones del hechizo principal se siguen primero.

702.46c El hechizo tiene las características del hechizo principal, más los recuadros de texto de cada carta empalmada. El hechizo no gana ninguna otra característica (nombre, coste de maná, color, supertipos, tipo de carta, subtipos, etc.) de las cartas empalmadas. El texto copiado en el hechizo que se refiere a una carta por nombre se refiere al hechizo en la pila, no a la carta de la cual se copió el texto.

***Ejemplo:** El Rayo glacial es una carta roja con la habilidad de empalmar con lo arcano que dice "El Rayo glacial hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo". Suponte que el Rayo glacial es empalmado en Buscar entre la niebla, un hechizo azul. El hechizo sigue siendo azul, y Buscar entre la niebla hace el daño. Esto significa que la habilidad puede hacer objetivo a una criatura con protección contra rojo y hacerle 2 puntos de daño a esa criatura.*

702.46d Elige los objetivos para el texto agregado normalmente (ver la regla 601.2c). Nótese que un hechizo con uno o más objetivos no se resolverá si todos sus objetivos son ilegales en la resolución.

702.46e El hechizo pierde cualquier cambio de empalme una vez que deja la pila por cualquier razón.

702.47. Ofrenda

702.47a Ofrenda es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de ofrenda está en la pila. "Ofrenda de [subtipo]" significa "Como un coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar un permanente [subtipo]. Si eliges pagar el coste adicional, el coste total de este hechizo se reduce en el coste de maná del permanente sacrificado, y puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo".

702.47b Eliges cuál permanente sacrificar cuando haces las elecciones para el hechizo (ver las reglas 601.2b), y sacrificas el permanente cuando pagas el coste total (ver la regla 601.2h).

702.47c El maná genérico en el coste de maná del permanente sacrificado reduce el maná genérico en el coste total del hechizo. El maná de color o incoloro en el coste de maná del permanente sacrificado reduce el maná del mismo tipo en el coste total del hechizo, y cualquier excedente reduce la misma cantidad de maná genérico en el coste total del hechizo.

702.48. Ninjutsu

702.48a Ninjutsu es una habilidad activada que funciona sólo mientras la carta con la habilidad de ninjutsu está en la mano de un jugador. “Ninjutsu [coste]” significa “[Coste], mostrar esta carta de tu mano, regresar una criatura atacante no bloqueada que controles a la mano de su propietario: Pon esta carta de tu mano en el campo de batalla girada y atacando”.

702.48b La carta con la habilidad de ninjutsu permanece mostrada desde el momento en que la habilidad es anunciada hasta que la habilidad deja la pila.

702.48c La habilidad de ninjutsu sólo puede ser activada mientras una criatura en el campo de batalla está no bloqueada (ver la regla 509.1h). La criatura con ninjutsu es puesta en el campo de batalla no bloqueada. Estará atacando al mismo jugador o planeswalker que la criatura que fue regresada a la mano de su propietario.

702.48d Ninjutsu de comandante es una variante de la habilidad de ninjutsu que también funciona mientras con ninjutsu de comandante está en la zona de mando. “Ninjutsu de comandante [coste]” significa “[Coste], mostrar esta carta de tu mano o de la zona de mando, regresar una criatura atacante no bloqueada que controles a la mano de su propietario: Pon esta carta en el campo de batalla girada y atacando”.

702.49. Épico

702.49a Épico representa dos habilidades de hechizo, una de las cuales crea una habilidad disparada retrasada. “Épico” significa “Por el resto del juego, no puedes lanzar hechizos” y “Al comienzo de cada uno de tus mantenimientos, copia este hechizo excepto su habilidad épica. Si el hechizo tiene algún objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para la copia”. Ver la regla 706.10.

702.49b Un jugador no puede lanzar hechizos una vez que un hechizo con la habilidad épica se resolvió, pero efectos (tal como la misma habilidad épica) pueden poner copias de hechizos en la pila.

702.50. Convocar

702.50a Convocar es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con convocar está en la pila. “Convocar” significa “Por cada maná de color en el coste total de este hechizo, puedes girar una criatura enderezada de ese color que controles en lugar de pagar ese maná. Por cada maná genérico en el coste total de este hechizo, puedes girar una criatura enderezada que controles en lugar de pagar ese maná”.

702.50b La habilidad de convocar no es un coste adicional o alternativo y se aplica sólo después de determinar el coste total del hechizo con la habilidad de convocar.

Ejemplo: *Invocación descorazonada dice, en parte, “Te cuesta {2} menos lanzar los hechizos de criatura.”. Controlas una Invocación descorazonada y lanzas Sierpe de asedio, un hechizo con convocar que cuesta {5}{G}{G}. El coste total para lanzar la Sierpe de asedio es {3}{G}{G}. Después de activar habilidades de maná, pagas ese coste total. Puedes girar hasta dos criaturas verdes y hasta otras tres criaturas para pagar ese coste, y el resto se paga con maná.*

702.50c Una criatura girada para pagar maná en un coste total de un hechizo de esta manera se dice que “convocó” ese hechizo.

702.50d Varias copias de la habilidad de convocar sobre el mismo objeto son redundantes.

702.51. Dragar

702.51a Dragar es una habilidad estática que funciona sólo mientras la carta con la habilidad de dragar está en el cementerio de un jugador. “Dragar N” significa “Mientras tengas al menos N cartas en tu biblioteca, si fueras a robar una carta, en vez de eso puedes poner N cartas de la parte superior de tu biblioteca en tu cementerio y regresar esta carta de tu cementerio a tu mano.”

702.51b Un jugador con menos cartas en su biblioteca que la cantidad de cartas requeridas por una habilidad de dragar no puede poner ninguna de ellas en su cementerio de esta manera.

702.52. Transmutar

702.52a Transmutar es una habilidad activada que funciona sólo mientras la carta con la habilidad de transmutar está en la mano de un jugador. “Transmutar [coste]” significa “[Coste], descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta con el mismo coste de maná convertido que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

702.52b Aunque la habilidad de transmutar puede ser activada sólo si la carta está en la mano de un jugador, continúa existiendo mientras el objeto esté en el campo de batalla y en todas las otras zonas. Por lo tanto, los objetos con la habilidad de transmutar serán afectados por los efectos que dependan de que un objeto tenga una o más habilidades activadas.

702.53. Sed de sangre

702.53a Sed de sangre es una habilidad estática. “Sed de sangre N” significa “Si un oponente recibió daño este turno, este permanente entra al campo de batalla con N contadores +1/+1 sobre él”.

702.53b “Sed de sangre X” es una forma especial de sed de sangre. “Sed de sangre X” significa “Este permanente entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él, donde X es el total de daño que tus oponentes recibieron este turno”.

702.53c Si un objeto tiene varias copias de sed de sangre, cada una se aplica por separado.

702.54. Acechar

702.54a Acechar es una habilidad disparada. “Acechar” en un permanente significa “Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, exíllalo acechando a la criatura objetivo”. “Acechar” en un hechizo instantáneo o conjuro significa “Cuando este hechizo vaya a un cementerio durante su resolución, exíllalo acechando a la criatura objetivo”.

702.54b Las cartas que están en la zona de exilio como resultado de la habilidad de acechar “acechan” a la criatura hecha objetivo por esa habilidad. La frase “criatura a la que acecha” se refiere al objeto hecho objetivo con la habilidad de acechar, sin importar si ese objeto sigue siendo una criatura.

702.54c Las habilidades disparadas de cartas con la habilidad de acechar que se refieren a la criatura acechada pueden dispararse desde la zona de exilio.

702.55. Reproducir

702.55a Reproducir es una palabra clave que representa dos habilidades. La primera es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con reproducir está en la pila. La segunda es una habilidad disparada que funciona mientras el hechizo con reproducir está en la pila. “Reproducir [coste]” significa “Como un coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar [coste] cualquier cantidad de veces” y “Cuando lances este hechizo, si se pagó un coste de reproducir, cópialo por cada vez que se pagó el coste de reproducir. Si el hechizo tiene algún objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias”. Pagar el coste de reproducir sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.55b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de reproducir, cada una se paga por separado y se dispara según los pagos hechos por ella, y no por la otra copia de la habilidad de reproducir.

702.56. Presagiar

702.56a La habilidad de presagiar es un tipo especial de habilidad activada que sólo puede activarse desde la mano de un jugador. Está escrita como “Presagiar — [Habilidad activada]”.

702.56b La habilidad de presagiar sólo puede activarse durante el paso de mantenimiento del propietario de la carta y sólo una vez por turno. El controlador de la habilidad de presagiar muestra la carta con la habilidad de su mano en cuanto activa la habilidad. Ese jugador juega con esa carta mostrada en su mano hasta que deje la mano del jugador o hasta que comience un paso o fase que no sea el mantenimiento, lo que suceda primero.

702.57. Injertar

702.57a La habilidad de injertar representa tanto una habilidad estática como una habilidad disparada. “Injertar N” significa “Este permanente entra al campo de batalla con N contadores +1/+1 sobre él” y “Siempre que otra criatura entre al campo de batalla, si este permanente tiene un contador +1/+1, puedes mover un contador +1/+1 de este permanente a esa criatura”.

702.57b Si un permanente tiene varias copias de injertar, cada una funciona por separado.

702.58. Recobrar

702.58a Recobrar es una habilidad disparada que funciona sólo mientras la carta con la habilidad de recobrar está en el cementerio de un jugador. “Recobrar [coste]” significa “Cuando una criatura vaya a tu cementerio desde el campo de batalla, puedes pagar [coste]. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano. De lo contrario, exilia esta carta”.

702.59. Ondear

702.59a Ondear es una habilidad disparada que funciona sólo mientras la carta con la habilidad de ondear está en la pila. “Ondear N” significa “Cuando lances este hechizo, puedes mostrar las primeras N cartas de tu biblioteca o, si hay menos de N cartas en tu biblioteca, puedes mostrar todas las cartas de tu biblioteca. Si muestras cartas de tu biblioteca de esta manera, puedes lanzar cualquiera de esas cartas con el mismo nombre que este hechizo sin pagar su coste de maná, luego pon todas las cartas mostradas no jugadas de esta manera en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden”.

702.59b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de ondear, cada una se dispara por separado.

702.60. Fracción de segundo

702.60a Fracción de segundo es una habilidad estática que funciona sólo mientras el hechizo con la habilidad de fracción de segundo está en la pila. “Fracción de segundo” significa “Mientras este hechizo esté en la pila, los jugadores no pueden lanzar otros hechizos o activar habilidades que no sean habilidades de maná”.

702.60b Los jugadores pueden activar habilidades de maná y realizar acciones especiales mientras un hechizo con fracción de segundo está en la pila. Las habilidades disparadas se disparan y ponen en la pila normalmente mientras un hechizo con fracción de segundo está en la pila.

702.60c Varias copias de la habilidad de fracción de segundo en el mismo hechizo son redundantes.

702.61. Suspend

702.61a Suspend es una palabra clave que representa tres habilidades. La primera es una habilidad estática que funciona mientras la carta con suspend está en la mano de un jugador. La segunda y la tercera son habilidades disparadas que funcionan en la zona de exilio. “Suspend N—[coste]” significa “Si pudieran comenzar a lanzar esta carta poniéndola en la pila desde tu mano, puedes pagar [coste] y exiliarla con N contadores de tiempo sobre ella. Esta acción no usa la pila” y “Al comienzo de tu mantenimiento, si esta carta está suspendida, remueve un contador de tiempo de ella” y “Cuando se remueva el último contador de tiempo de esta carta, si está exiliada, juégala sin pagar su coste de maná si puedes. Si no puedes, permanece exiliada. Si lanzas un hechizo de criatura de esta manera, gana la habilidad de prisa hasta que pierdas el control del hechizo o el permanente en el cual se convierta”.

702.61b Una carta está "suspendida" si está en la zona de exilio, tiene la habilidad de suspend y tiene un contador de tiempo sobre ella.

702.61c Mientras determinas si podrías comenzar a lanzar una carta con suspend, considera cualquier efecto que prohibiría que se lance esa carta.

702.61d Al lanzar un hechizo como un efecto de su habilidad de suspend se siguen las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.62. Desmaterializarse

702.62a Desmaterializarse es una palabra clave que representa tres habilidades. “Desmaterializarse N” significa “Este permanente entra al campo de batalla con N contadores de tiempo sobre él”, “Al comienzo de tu mantenimiento, si este permanente tiene un contador de tiempo sobre él, remueve un contador de tiempo de él” y “Cuando se remueva el último contador de tiempo de este permanente, sacrificalo”.

702.62b Desmaterializarse sin un número significa “Al comienzo de tu mantenimiento, si este permanente tiene un contador de tiempo sobre él, remueve un contador de tiempo de él” y “Cuando se remueva el último contador de tiempo de este permanente, sacrificalo”.

702.62c Si un permanente tiene varias copias de desmaterializarse, cada una funciona por separado.

702.63. Absorber

702.63a Absorber es una habilidad estática. “Absorber N” significa “Si una fuente fuera a hacer daño a esta criatura, prevén N puntos de ese daño”.

702.63b Cada habilidad de absorber puede prevenir sólo N puntos de daño de una fuente cualquiera en un momento dado. Se aplica por separado al daño de otras fuentes, o al daño hecho por la misma fuente en otro momento.

702.63c Si un objeto tiene varias copias de absorber, cada una se aplica por separado.

702.64. Cambio de aura

702.64a Cambio de aura es una habilidad activada de algunas cartas de aura. “Cambio de aura [coste]” significa “[Coste]: Puedes intercambiar este permanente con una carta de aura en tu mano”.

702.64b Si alguna mitad del intercambio no puede completarse, la habilidad no tiene efecto.

Ejemplo: Activas la habilidad de cambio de aura de un aura. La única aura en tu mano no puede encantar al permanente encantado por el aura con cambio de aura. La habilidad no tiene efecto.

Ejemplo: Activas la habilidad de cambio de aura de un aura que controlas pero de la cual no eres propietario. La habilidad no tiene efecto.

702.65. Excavar

702.65a Excavar es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo que tiene excavar está en la pila. “Excavar” significa “Por cada maná genérico en el coste total de este hechizo, puedes exiliar una carta de tu cementerio en lugar de pagar ese maná”.

702.65b La habilidad de excavar no es un coste adicional o alternativo y se aplica sólo después de determinar el coste total del hechizo con la habilidad de excavar.

702.65c Varias copias de la habilidad de excavar sobre el mismo hechizo son redundantes.

702.66. Fortificar

702.66a Fortificar es una habilidad activada de las cartas de fortificación. “Fortificar [coste]” significa “[Coste]: Anexa esta fortificación a la tierra objetivo que controlas. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

702.66b Para más información sobre las fortificaciones, ver la regla 301, “Artefactos.”

702.66c Si una fortificación tiene varias copias de la habilidad de fortificar, puedes usar cualquiera de sus habilidades de fortificar.

702.67. Frenesí

702.67a Frenesí es una habilidad disparada. “Frenesí N” significa “Siempre que esta criatura ataque y no sea bloqueada, obtiene +N/+0 hasta el final del turno”.

702.67b Si una criatura tiene varias copias de frenesí, cada una se dispara por separado.

702.68. Tormenta sepulcral

702.68a Tormenta sepulcral es una habilidad disparada que funciona en la pila. “Tormenta sepulcral” significa “Cuando lances este hechizo, cópialo por cada permanente que fue puesto en un cementerio desde el campo de batalla este turno. Si el hechizo tiene algún objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias”.

702.68b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de tormenta sepulcral, cada una se dispara por separado.

702.69. Venenoso

702.69a Venenoso es una habilidad disparada. “Venenoso N” significa “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, ese jugador obtiene N contadores de veneno”. (Para más información sobre los contadores de veneno, ver la regla 104.3d.)

702.69b Si una criatura tiene varias copias de venenoso, cada una se dispara por separado.

702.70. Transfigurar

702.70a Transfigurar es una habilidad activada. “Transfigurar [coste]” significa “[Coste], sacrificar este permanente: Busca en tu biblioteca una carta de criatura con el mismo coste de maná convertido que este permanente y ponla en el campo de batalla. Luego baraja tu biblioteca. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

702.71. Amparar

702.71a Amparar representa dos habilidades disparadas. “Amparar un [objeto]” significa “Cuando este permanente entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que exilies otro [objeto] que controlas” y “Cuando este permanente deje el campo de batalla, regresa al campo de batalla la carta exiliada bajo el control de su propietario”.

702.71b Las dos habilidades representadas por amparar están vinculadas. Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.

702.71c Un permanente es “amparado” por otro permanente si el último exilia al primero como resultado directo de una habilidad de amparar.

702.72. Cambiaformas

702.72a Cambiaformas es una habilidad que define características. “Cambiaformas” significa “Este objeto es de todos los tipos de criatura”. Esta habilidad funciona en todos lados, incluso fuera del juego. Ver la regla 604.3.

702.73. Evocar

702.73a Evocar representa dos habilidades: una habilidad estática que funciona en cualquier zona desde la cual la carta con evocar puede lanzarse y una habilidad disparada que funciona en el campo de batalla. “Evocar [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta pagando [coste] en lugar de pagar su coste de maná” y “Cuando este permanente entre al campo de batalla, si se pagó su coste de evocar, su controlador lo sacrifica”. Pagar el coste de evocar de una carta sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.74. Esconder

702.74a Esconder representa una habilidad estática y una habilidad disparada. “Esconder” significa “Este permanente entra al campo de batalla girado” y “Cuando este permanente entre al campo de batalla, mira las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Exilia una de ellas boca abajo y pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden. La carta exiliada gana ‘Cualquier jugador que haya controlado el permanente que exilió esta carta puede mirarla en la zona de exilio’”.

702.75. Rondar

702.75a Rondar es una habilidad estática que funciona en la pila. “Rondar [coste]” significa “Puedes pagar [coste] en lugar de pagar el coste de maná de este hechizo si un jugador recibió daño de combate este turno de una fuente que, al momento de hacer el daño, estaba bajo tu

control y tenía alguno de los tipos de criatura de este hechizo”. Pagar el coste de rondar de una carta sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.76. Reforzar

702.76a Reforzar es una habilidad activada que funciona sólo mientras la carta con la habilidad de reforzar está en la mano de un jugador. “Reforzar N—[coste]” significa “[Coste], descartar esta carta: Pon N contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo”.

702.76b Aunque la habilidad de reforzar puede ser activada sólo si la carta está en la mano de un jugador, continúa existiendo mientras el objeto esté en el campo de batalla y en todas las otras zonas. Por lo tanto, los objetos con la habilidad de reforzar serán afectados por los efectos que dependan de que un objeto tenga una o más habilidades activadas.

702.77. Conspirar

702.77a Conspirar es una palabra clave que representa dos habilidades. La primera es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con conspirar está en la pila. La segunda es una habilidad disparada que funciona mientras el hechizo con conspirar está en la pila. “Conspirar” significa “Como un coste adicional para lanzar este hechizo, puedes girar dos criaturas enderezadas que controles que compartan un color con él” y “Cuando lances este hechizo, si se pagó su coste de conspirar, cópialo. Si el hechizo tiene algún objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para la copia”. Pagar el coste de conspirar sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.77b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de conspirar, cada una se paga por separado y se dispara según su propio pago, no por otra copia de conspirar.

702.78. Persistir

702.78a Persistir es una habilidad disparada. “Persistir” significa “Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, si no tenía contadores -1/-1 sobre él, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador -1/-1 sobre él”.

702.79. Debilitar

702.79a Debilitar es una habilidad estática. El daño hecho a una criatura por una fuente con la habilidad de debilitar no queda marcado en esa criatura. En lugar de eso, hace que el controlador de esa fuente ponga esa cantidad de contadores -1/-1 sobre esa criatura. Ver la regla 119.3.

702.79b Si un permanente deja el campo de batalla antes de que un efecto le permitiera hacer daño, se usa su última información conocida para determinar si tenía debilitar.

702.79c Las reglas de debilitar funcionan sin importar desde qué zona haga daño el objeto con debilitar.

702.79d Varias copias de la habilidad de debilitar sobre el mismo objeto son redundantes.

702.80. Desandar

702.80a Desandar aparece en algunos instantáneos y conjuros. Representa una habilidad estática que funciona mientras la carta con desandar está en el cementerio de un jugador. “Desandar” significa “Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta de tierra como un coste adicional para lanzarlo”. Lanzar un hechizo usando su habilidad de desandar sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.81. Devorar

702.81a Devorar es una habilidad estática. “Devorar N” significa “En cuanto este objeto entre al campo de batalla puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Este permanente entra al campo de batalla con N contadores +1/+1 sobre él por cada criatura sacrificada de esta manera”.

702.81b Algunos objetos tienen habilidades que se refieren a la cantidad de criaturas que devoró el permanente. “Que devoró” significa “sacrificadas como resultado de su habilidad de devorar cuando entró al campo de batalla”.

702.82. Exaltado

702.82a Exaltado es una habilidad disparada. “Exaltado” significa “Siempre que una criatura que controles ataque sola, esa criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno”.

702.82b Una criatura “ataca sola” si es la única criatura declarada como atacante en una determinada fase de combate. Ver la regla 506.5.

702.83. Desenterrar

702.83a Desenterrar es una habilidad activada que funciona mientras la carta con desenterrar está en un cementerio. “Desenterrar [coste]” significa “[Coste]: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final. Si fuera a dejar el campo de batalla, exíliala en vez de ponerla en cualquier otro lado. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

702.84. Cascada

702.84a Cascada es una habilidad disparada que funciona sólo mientras el hechizo con la habilidad de cascada está en la pila. “Cascada” significa “Cuando lances este hechizo, exíli las cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exílias una carta que no sea tierra cuyo coste de maná convertido sea menor que el coste de maná convertido de este hechizo. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Luego pon todas las cartas exiliadas de esta manera que no fueron lanzadas en la parte inferior de tu biblioteca en un orden aleatorio”.

702.84b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de cascada, cada una se dispara por separado.

702.85. Aniquilador

702.85a Aniquilador es una habilidad disparada. “Aniquilador N” significa “Siempre que esta criatura ataque, el jugador defensor sacrifica N permanentes.”

702.85b Si una criatura tiene varias copias de aniquilador, cada una se dispara por separado.

702.86. Subir de nivel

702.86a Subir de nivel es una habilidad activada. “Subir de nivel [coste]” significa “[Coste]: Pon un contador de nivel sobre este permanente. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

702.86b Todas las cartas con la habilidad de subir de nivel son conocidas como cartas que suben de nivel. Tienen una apariencia distintiva que incluye dos símbolos de nivel que son habilidades de palabra clave en sí mismos. Ver la regla 710, “Cartas que suben de nivel”.

702.87. Rebote

702.87a Rebote aparece en algunos instantáneos y conjuros. Representa una habilidad estática que funciona mientras el hechizo está en la pila y puede crear una habilidad disparada retrasada. "Rebote" significa "Si este hechizo fue lanzado de tu mano, en vez de ponerlo en tu cementerio cuando se resuelve, exíllalo y, al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná".

702.87b Lanzar una carta sin pagar su coste de maná como resultado de la habilidad de rebote sigue las reglas para pagar costes alternativos en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.87c Varias copias de la habilidad de rebote en el mismo hechizo son redundantes.

702.88. Armadura tótem

702.88a Armadura tótem es una habilidad estática que aparece en algunas auras. "Armadura tótem" significa "Si el permanente encantado fuera a ser destruido, en vez de eso, remueve todo el daño de él y destruye este aura".

702.89. Infectar

702.89a Infectar es una habilidad estática.

702.89b El daño hecho a un jugador por una fuente con infectar no hace que ese jugador pierda vidas. En lugar de eso, hace que el controlador de esa fuente le dé al jugador esa cantidad de contadores de veneno. Ver la regla 119.3.

702.89c El daño hecho a una criatura por una fuente con la habilidad de infectar no queda marcado en esa criatura. En lugar de eso, hace que el controlador de esa fuente ponga esa cantidad de contadores -1/-1 sobre esa criatura. Ver la regla 119.3.

702.89d Si un permanente deja el campo de batalla antes de que un efecto le permitiera hacer daño, se usa su última información conocida para determinar si tenía infectar.

702.89e Las reglas de infectar funcionan sin importar desde qué zona haga daño el objeto con infectar.

702.89f Varias copias de la habilidad de infectar sobre el mismo objeto son redundantes.

702.90. Grito de batalla

702.90a Grito de batalla es una habilidad disparada. "Grito de batalla" significa "Siempre que esta criatura ataque, cada otra criatura atacante obtiene +1/+0 hasta el final del turno".

702.90b Si una criatura tiene varias copias de grito de batalla, cada una se dispara por separado.

702.91. Arma viviente

702.91a Arma viviente es una habilidad disparada. "Arma viviente" significa "Cuando este equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura negra Germen 0/0, luego anexa este equipo a ella".

702.92. Resiliencia

702.92a Resiliencia es una habilidad disparada. "Resiliencia" significa "Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, si no tenía contadores +1/+1 sobre él, regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1 sobre él".

702.93. Milagro

702.93a Milagro es una habilidad estática vinculada a una habilidad disparada (ver la regla 603.11). “Milagro [coste]” significa “Puedes mostrar esta carta de tu mano en cuanto la robas si es la primera carta que has robado este turno. Cuando muestras esta carta de esta manera, puedes lanzarla pagando [coste] en lugar de su coste de maná”.

702.93b Si un jugador elige mostrar una carta usando su habilidad de milagro, jugará mostrando esa carta hasta que la misma abandone su mano, se resuelva esa habilidad o esa habilidad abandone la pila de cualquier otro modo.

702.94. Unir almas

702.94a Unir almas es una palabra clave que representa dos habilidades disparadas. “Unir almas” significa “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, si controlas tanto a esta como a otra criatura y ambas están no emparejadas, puedes emparejar esta criatura con otra criatura no emparejada que controlas mientras ambas criaturas permanezcan en el campo de batalla bajo tu control” y “Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si controlas tanto esa criatura como esta y ninguna está emparejada, puedes emparejar esa criatura con esta criatura mientras ambas criaturas permanezcan en el campo de batalla bajo tu control”.

702.94b Una criatura queda “emparejada” con otra como resultado de la habilidad de unir almas. Algunas habilidades pueden referirse a una criatura emparejada, a la criatura con la cual otra criatura está emparejada, o a si una criatura está emparejada. Una criatura “no emparejada” es una criatura que no está emparejada.

702.94c Cuando se resuelve la habilidad de unir almas, si uno de los dos objetos que fuera a emparejarse ya no es una criatura, ya no está en el campo de batalla o ya no está bajo el control del jugador que controla la habilidad de unir almas, ningún objeto queda emparejado.

702.94d Una criatura solo puede emparejarse con una sola criatura individual.

702.94e Una criatura emparejada queda no emparejada si ocurre cualquiera de estas posibilidades: otro jugador gana su control o el de la criatura con la cual está emparejada; esta o la criatura con la cual está emparejada deja de ser una criatura; o esta o la criatura con la cual está emparejada deja el campo de batalla.

702.95. Sobrecarga

702.95a Sobrecarga es una palabra clave que representa dos habilidades estáticas que funcionan mientras el hechizo con la habilidad de sobrecarga está en la pila. Sobrecarga [coste] significa: “Puedes elegir pagar [coste] en lugar de pagar el coste de maná de este hechizo” y “Si eliges pagar el coste de sobrecarga de este hechizo, cambia su texto reemplazando cada mención de ‘[tipo de carta] objetivo’ por ‘cada [tipo de carta]’”. Usar la habilidad de sobrecarga sigue las reglas para pagar costes adicionales que están en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.95b Si un jugador elige pagar el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo no necesitará objetivo alguno. Puede afectar a objetos que no podría haber elegido como objetivos legales de haber lanzado el hechizo sin pagar su coste de sobrecarga.

702.95c La segunda habilidad de sobrecarga crea un efecto de cambio de texto. Ver la regla 612, “Efectos de cambio de texto”.

702.96. Carroñar

702.96a Carroñar es una habilidad activada que funciona solo mientras la carta con la habilidad de carroñar está en un cementerio. “Carroñar [coste]” significa “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Pon sobre la criatura objetivo una cantidad de contadores +1/+1 igual a la fuerza de esta carta. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

702.97. Desatar

702.97a Desatar es una palabra clave que representa dos habilidades estáticas. “Desatar” significa “Puedes hacer que este permanente entre al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre él” y “Este permanente no puede bloquear mientras tenga un contador +1/+1 sobre él”.

702.98. Cifrar

702.98a Cifrar aparece en algunos instantáneos y conjuros. Representa dos habilidades. La primera es una habilidad de hechizo que funciona mientras el hechizo con cifrar está en la pila. La segunda es una habilidad estática que funciona mientras la carta con cifrar está en la zona de exilio. “Cifrar” significa “Si este hechizo está representado por una carta, puedes exiliar esta carta cifrándola en una criatura que controles” y “Mientras esta carta esté cifrada en esa criatura, esa criatura tiene ‘Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, puedes copiar esta carta y puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná’”.

702.98b La palabra “cifrado” describe la relación entre la carta con la habilidad de cifrar mientras está en la zona de exilio y la criatura elegida al resolverse el hechizo representado por esa carta.

702.98c La carta con la habilidad de cifrar permanece cifrada en la criatura elegida mientras la carta con la habilidad de cifrar permanezca exiliada y la criatura permanezca en el campo de batalla. La carta permanece cifrada en ese objeto incluso si cambia de controlador o si deja de ser una criatura siempre que permanezca en el campo de batalla.

702.99. Evolucionar

702.99a Evolucionar es una habilidad disparada. “Evolucionar” significa “Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si la fuerza de esa criatura es mayor que la fuerza de esta criatura y/o la resistencia de esa criatura es mayor que la resistencia de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura”.

702.99b Una criatura “evoluciona” cuando se colocan uno o más contadores +1/+1 sobre ella como resultado de la resolución de su habilidad de evolucionar.

702.99c Una criatura no puede tener una fuerza o resistencia mayor que un permanente que no sea criatura.

702.99d Si una criatura tiene varias copias de evolucionar, cada una se dispara por separado.

702.100. Extorsionar

702.100a Extorsionar es una habilidad disparada. “Extorsionar” significa “Siempre que lances un hechizo, puedes pagar {W/B}. Si lo haces, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas una cantidad de vidas igual al total de vidas que se han perdido de esta manera”.

702.100b Si un permanente tiene varias copias de extorsionar, cada una se dispara por separado.

702.101. Fusionar

702.101a Fusionar es una habilidad estática presente en algunas cartas partidas (ver regla 708, “Cartas partidas”) que se aplica mientras la carta con la habilidad de fusionar está en la mano un

jugador. Si un jugador lanza una carta partida con la habilidad de fusionar desde su mano, el jugador puede elegir lanzar ambas mitades de esa carta partida en lugar de elegir una mitad. Esta elección se hace antes de poner la carta partida con la habilidad de fusionar en la pila. El hechizo resultante es un *hechizo partido fusionado*.

702.101b Un hechizo partido fusionado tiene las características combinadas de sus dos mitades. (Ver la regla 708.4.)

702.101c El coste total de un hechizo partido fusionado incluye el coste de maná de cada mitad.

702.101d Cuando un hechizo partido fusionado se resuelve, el controlador del hechizo sigue las instrucciones de la mitad izquierda y luego sigue las instrucciones de la mitad derecha.

702.102. Concesión

702.102a La habilidad de concesión representa dos habilidades estáticas, una que funciona mientras la carta con la habilidad de concesión está en la pila y otra que funciona tanto mientras está en la pila como mientras está en el campo de batalla. “Concesión [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta pagando [coste] en lugar de su coste de maná” y “Si eliges pagar el coste de concesión de este hechizo, se convierte en un encantamiento de aura y gana la habilidad de encantar criatura. Estos efectos duran hasta que ocurra una de estas dos cosas: este hechizo tiene un objetivo ilegal cuando se resuelve y/o el permanente en el que se ha convertido este hechizo queda desanexado”. Pagar el coste de concesión de un hechizo sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.102b Si el controlador de un hechizo elige pagar su coste de concesión, ese jugador elige un objetivo legal para ese hechizo de aura tal y como lo define su habilidad de encantar criatura y la regla 601.2c. Ver también la regla 303.4.

702.102c La verificación de si un hechizo puede ser lanzado legalmente sucede después de que su controlador eligió si pagar o no el coste de concesión; ver la regla 601.2e.

Ejemplo: *La Tormenta del éter es un encantamiento con la habilidad “No se pueden lanzar hechizos de criatura”. Este efecto no evita que una carta de criatura con la habilidad de concesión sea lanzada por su coste de concesión, porque el hechizo es un hechizo de encantamiento aura, no un hechizo de criatura encantamiento cuando el juego verifica si el hechizo es ilegal.*

702.102d Cuando un hechizo de aura con la habilidad de concesión empieza a resolverse, si su objetivo es ilegal, el efecto que lo convierte en un hechizo de aura termina. Continúa resolviéndose como un hechizo de criatura y será puesto en el campo de batalla bajo el control del controlador del hechizo. Esta es una excepción a la regla 608.3a.

702.102e Si un aura con la habilidad de concesión está anexada a un objeto o jugador ilegal, se desanexa. Esta es una excepción a la regla 704.5m.

702.103. Tributo

702.103a Tributo es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con tributo está en la pila. “Tributo N” significa “En cuanto esta criatura entre al campo de batalla, elige un oponente. Ese jugador puede poner N contadores +1/+1 adicionales sobre ella en cuanto entre al campo de batalla”.

702.103b Los objetos con la habilidad de tributo tienen habilidades disparadas que verifican “si no se pagó tributo”. Esta condición es cierta si el oponente elegido como resultado de la habilidad de tributo no hizo que la criatura entrara al campo de batalla con contadores +1/+1 como especificaba la habilidad de tributo de la criatura.

702.104. Destronar (Dethrone)

702.104a Destronar (Dethrone) es una habilidad disparada. “Destronar (Dethrone)” significa “Siempre que esta criatura ataque al jugador con la mayor cantidad de vidas o empatado por la mayor cantidad de vidas, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura”.

702.104b Si una criatura tiene varias copias de destronar (Dethrone), cada una se dispara por separado.

702.105. Agenda oculta (Hidden Agenda)

702.105a Agenda oculta (Hidden Agenda) es una habilidad estática que funciona en cuanto una carta de conspiración con agenda oculta (Hidden Agenda) es puesta en la zona de mando. “Agenda oculta (Hidden Agenda)” significa “En cuanto pongas esta carta de conspiración en la zona de mando, ponla boca abajo y secretamente elige un nombre de carta”.

702.105b Para elegir secretamente un nombre de carta, anota ese nombre en un papel y ponlo con la carta de conspiración boca abajo.

702.105c En cualquier momento en que tienes prioridad puedes poner boca arriba una carta de conspiración boca abajo que controles en la zona de mando. Esta es una acción especial. Hacerlo revelará el nombre elegido. Ver la regla 115.2h.

702.105d Agenda oculta (Hidden agenda) y otra habilidad del objeto con agenda oculta (Hidden Agenda) que se refiere al “nombre elegido” están vinculadas. La segunda habilidad se refiere solo a la carta nombrada como resultado de la habilidad de agenda oculta (Hidden Agenda) del objeto. Ver la regla 607.2d.

702.105e Si un jugador deja el juego, todas las cartas de conspiración boca abajo controladas por ese jugador deben ser mostradas a todos los jugadores. Al final de cada juego, todas las cartas de conspiración que estén boca abajo deben ser mostrados a todos los jugadores.

702.105f Agenda doble (Double agenda) es una variante de la habilidad agenda oculta (Hidden agenda). En cuanto pones una carta de conspiración con agenda doble en la zona de mando, nombra secretamente dos cartas distintas en lugar de una. No muestras más de un nombre elegido en secreto cuando muestras los nombres elegidos.

702.106. Supervivencia

702.106a Supervivencia es una habilidad activada. “Supervivencia [coste]” significa “[Coste], {T}”: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

702.107. Destreza

702.107a Destreza es una habilidad disparada. “Destreza” significa “Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno”.

702.104b Si una criatura tiene varias copias de destreza, cada una se dispara por separado.

702.108. Rapidez

702.108a Rapidez representa tres habilidades: dos habilidades estáticas que funcionan mientras la carta con la habilidad de rapidez está en la pila, una de las cuales puede crear una habilidad disparada retrasada y una habilidad estática que funciona mientras el objeto con la habilidad de

rapidez está en el campo de batalla. “Rapidez [coste]” significa: “Puedes lanzar esta carta pagando [coste] en vez de su coste de maná”, “Si elegiste pagar el coste de rapidez de este hechizo, regresa el permanente en el que este hechizo se convirtió a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final” y “Mientras se haya pagado el coste de rapidez de este permanente, tiene la habilidad de prisa”. Pagar el coste de rapidez de un hechizo sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.109. Aprovechar

702.109a Aprovechar es una habilidad disparada. “Aprovechar” significa “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura”.

702.109b Una criatura con la habilidad de aprovechar “aprovecha una criatura” cuando el controlador de la habilidad de aprovechar sacrifica una criatura cuando esa habilidad se resuelve.

702.110. Amenaza

702.110a Amenaza es una habilidad de evasión.

702.110b Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas. (Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras”.)

702.110c Varias copias de la habilidad de amenaza sobre la misma criatura son redundantes.

702.111. Prestigio

702.111a Prestigio es una habilidad disparada. “Prestigio N” significa “Cuando esta criatura haga daño de combate a un jugador, si no tiene prestigio, pon N contadores +1/+1 sobre ella y gana prestigio”.

702.111b “Tener prestigio” es una designación que no tiene significado de reglas aparte de servir como un marcador que la habilidad de prestigio y otros hechizos y habilidades puedan identificar. Solo los permanentes pueden tener o ganar prestigio. Una vez que un permanente gana prestigio, sigue teniendo prestigio hasta que deja el campo de batalla. Tener prestigio no es una habilidad ni es parte de los valores copiables del permanente.

702.111c Si una criatura tiene varias copias de prestigio, cada una se dispara por separado. La primera de dichas habilidades que se resuelve hará que la criatura gane prestigio y las siguientes habilidades no tendrán efecto. (Ver la regla 603.4.)

702.112. Despertar

702.112a Despertar aparece en algunos instantáneos y conjuros. Representa dos habilidades: una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con despertar está en la pila y una habilidad de hechizo. “Despertar N—[coste]” significa: “puedes pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo al lanzarlo” y “si se pagó el coste de despertar de este hechizo, pon N contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas. Esa tierra se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.” Pagar el coste de despertar de un hechizo sigue las reglas para pagar costes alternativos en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.112b El controlador de un hechizo con despertar elige el objetivo de la habilidad de hechizo de despertar solo si ese jugador decidió pagar el coste de despertar del hechizo. De no ser así, el hechizo se lanza como si no tuviera ese objetivo.

702.113. Vacío

702.113a Vacío es una habilidad que define características. “Vacío” significa: “este objeto es incoloro”. Esta habilidad funciona en todos lados, incluso fuera del juego. Ver la regla 604.3.

702.114. Ingerir

702.114a Ingerir es una habilidad disparada. “Ingerir” significa: “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia la primera carta de su biblioteca”.

702.114b Si una criatura tiene varias copias de ingerir, cada una se dispara por separado.

702.115. Miriada

702.115a Miriada es una habilidad disparada que también crea una habilidad disparada retrasada. “Miriada” significa “Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia de esta criatura, girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Si creas una o más fichas de esta manera, exilia las fichas al final del combate.”

702.115b Si una criatura tiene varias copias de miriada, cada una se dispara por separado.

702.116. Impulso

702.116a Impulso es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con impulso está en la pila. “Impulso [coste]” significa “Puedes pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo cuando lo lances si tú o uno de tus compañeros de equipo lanzaron otro hechizo este turno”. Pagar el coste de impulso de un hechizo sigue las reglas para pagar costes alternativos en las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.117. Escurridizo

702.117a Escurridizo es una habilidad de evasión.

702.117b Una criatura con la habilidad de escurridizo no puede ser bloqueada por criaturas con una fuerza mayor. (Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras”.)

702.117c Varias copias de la habilidad de escurridizo sobre la misma criatura son redundantes.

702.118. Emerger

702.118a Emerger representa dos habilidades estáticas que funcionan mientras el hechizo con la habilidad de emerger está en la pila. “Emerger [coste]” significa “Puedes lanzar este hechizo pagando [coste] y sacrificando una criatura en vez de pagando su coste de maná” y “Si elegiste pagar este hechizo por su coste de emerger, su coste total se reduce en una cantidad de maná genérico igual al coste de maná convertido de la criatura sacrificada”. Pagar el coste de emerger de una carta sigue las reglas para pagar costes alternativos en las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.118b Tú eliges qué criatura vas a sacrificar a la vez que eliges pagar el coste de emerger del hechizo (ver la regla 601.2b), y sacrificas esa criatura a la vez que pagas el coste total (ver la regla 601.2h).

702.119. Expandir

702.119a Expandir es una habilidad estática de hechizos modales (ver la regla 700.2) que funciona mientras el hechizo con expandir está en la pila. “Expandir [coste]” significa “Por cada modo

que elijas para este hechizo además del primero, pagas [coste] adicional”. Pagar el coste de expandir de un hechizo sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2f-h.

702.120. Melee

702.120a Melee es una habilidad disparada. “Melee” significa “Siempre que esta criatura ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada oponente al que atacaste con una criatura este combate”.

702.120b Si una criatura tiene varias copias de melee, cada una se dispara por separado.

702.121. Tripular

702.121a Tripular es una habilidad activada de las cartas de Vehículo. “Tripular N” significa “Girar cualquier cantidad de criaturas enderezadas que controlas con una fuerza total de N o más: Este permanente se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno”.

702.121b Una criatura “tripula un Vehículo” cuando es girada para pagar el coste de activar la habilidad de tripular de un Vehículo.

702.121c Si un efecto afirma que una criatura “no puede tripular Vehículos,” esa criatura no puede ser girada para pagar el coste de tripular de un Vehículo.

702.122. Fabricar

702.122a Fabricar es una habilidad disparada. “Fabricar N” significa “Cuando este permanente entre al campo de batalla, puedes poner N contadores +1/+1 sobre él. Si no lo haces, crea N fichas de criatura artefacto Servo incoloras 1/1.”

702.122b Si un permanente tiene varias copias de fabricar, cada una se dispara por separado.

702.123. Camarada

702.123a Camarada es una habilidad que modifica la regla para construcción de mazos en la variante Commander (ver la regla 903), y funciona antes de que comience el juego. En lugar de una única carta de criatura legendaria, puedes designar dos cartas de criatura legendaria como tus comandantes si ambas tienen la habilidad camarada.

702.123b Cada mazo debe contener exactamente 100 cartas, incluyendo sus dos comandantes. Ambos comandantes comienzan el juego en la zona de mando.

702.123c Una regla o efecto que se refiere a la identidad de color de tu comandante se refiere a las identidades de color combinadas de tus dos comandantes. Ver la regla 903.4.

702.123d Excepto para determinar la identidad de color de tu comandante, ambos comandantes funcionan independientemente. Al lanzar un comandante con la habilidad de camarada, ignora cuántas veces lanzaste tu otro comandante. Al determinar si un jugador recibió 21 o más daños del mismo comandante, considera el daño de cada uno de tus comandantes por separado. Ver la regla 903.11a.

702.123e Si un efecto se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere a alguno de ellos. Si un efecto te obliga a realizar una acción sobre tu comandante y podría afectar a ambos, tú eliges a cuál afecta cuando se aplica el efecto.

702.123f “Partner with [nombre]” es una variante de la habilidad de camarada (partner). “Partner with [nombre]” representa dos habilidades. Una es una habilidad estática que modifica las reglas

de construcción de mazo. En lugar de una única carta de criatura legendaria, puedes designar dos cartas de criatura legendaria como tu comandante si cada una tiene una habilidad “partner with [nombre]” con el nombre del otro. No puedes designar dos cartas legendarias como tu comandante si una tiene una habilidad “partner with [nombre]” y la otra no es la carta nombrada. La otra habilidad representada por “partner with [nombre]” es una habilidad disparada que significa “Cuando este permanente entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en tu mano y barajar tu biblioteca.”

702.124. Audacia

702.124a Audacia es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con audacia está en la pila. Audacia significa “Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente que tienes”.

702.124b Los jugadores que dejaron el juego no se cuentan para determinar cuántos oponentes tienes.

702.40c Si un hechizo tiene varias copias de audacia, cada una se aplica por separado.

702.125. Improvisar

702.125a Improvisar es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con improvisar está en la pila. “Improvisar” significa “Por cada maná genérico en el coste total de este hechizo, puedes girar un artefacto enderezado que controles en lugar de pagar ese maná”.

702.125b La habilidad de improvisar no es un coste adicional o alternativo y se aplica sólo después de determinar el coste total del hechizo con la habilidad de improvisar.

702.125c Varias copias de la habilidad de improvisar en el mismo hechizo son redundantes.

702.126. Secuela

702.126a Secuela es una habilidad que se encuentra en varias cartas partidas. Representa tres habilidades estáticas. “Secuela” significa “Puedes lanzar esta mitad de esta carta partida desde tu cementerio”, “esta mitad de esta carta partida no puede ser lanzada de ninguna otra zona más que un cementerio” y “si este hechizo fue lanzado desde un cementerio, exíllalo en vez de ponerlo en cualquier otro lugar siempre que fuera a dejar la pila”.

702.127. Embalsamar

702.127a Embalsamar es una habilidad activada que funciona mientras la carta con la habilidad de embalsamar está en un cementerio. “Embalsamar [coste]” significa: “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es blanca, no tiene coste de maná y es un Zombie además de sus otros tipos. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

702.127b Una ficha está “embalsamada” si se crea como resultado de una habilidad de embalsamar que se resuelve.

702.128. Eternizar

702.128a Eternizar es una habilidad activada que funciona mientras la carta con eternizar está en un cementerio. “Eternizar [coste]” significa “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es negra, es 4/4, no tiene coste de maná y es un Zombie además de sus otros tipos. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

702.129. Afligir

702.129a Afligir es una habilidad disparada. “Afligir N” significa “Siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde N vidas.”

702.129b Si una criatura tiene varias copias de afligir, cada una se dispara por separado.

702.130. Ascender

702.130a En un hechizo de instantáneo o de conjuro, ascender representa una habilidad de hechizo. Significa: “Si controlas diez o más permanentes y no tienes la bendición de la ciudad, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego”.

702.130b En un permanente, ascender representa una habilidad estática. Significa: “En cualquier momento en que controles diez o más permanentes y no tengas la bendición de la ciudad, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego”.

702.130c “Tener la bendición de la ciudad” es una designación que no tiene significado de reglas aparte de servir como un marcador que otras reglas y efectos puedan identificar. Cualquier cantidad de jugadores puede tener la bendición de la ciudad al mismo tiempo.

702.130d Una vez que un jugador obtiene la bendición de la ciudad, los efectos continuos vuelven a aplicarse antes de que el juego verifique si el estado del juego o los eventos anteriores han cumplido alguna condición de disparo.

702.131. Assist

702.131a Assist es una habilidad estática que modifica las reglas para pagar por el hechizo con assist (ver las reglas 601.2g-h). Si el coste total para lanzar un hechizo con assist incluye un componente de maná genérico, antes de activar habilidades de maná al lanzarlo, puedes elegir otro jugador. Ese jugador tiene una oportunidad de activar habilidades de maná. Una vez que ese jugador eligió no activar más habilidades de maná, tienes oportunidad de activar habilidades de maná. Antes de que empieces a pagar el coste total del hechizo, el jugador que elegiste puede pagar cualquier cantidad del maná genérico en el coste total del hechizo.

702.132. Recargar

702.132a Recargar aparece en algunos instantáneos y conjuros. Representa dos habilidades estáticas: una que funciona mientras la carta está en el cementerio de un jugador y otra que funciona mientras la carta está en la pila. “Recargar” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta como coste adicional para lanzarla” y “si este hechizo se lanzó usando su habilidad de recargar, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar en cualquier momento que fuera a abandonar la pila”. Lanzar un hechizo usando su habilidad de recargar sigue las reglas para pagar costes adicionales de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.133. Mentor

702.133a Mentor es una habilidad disparada. “Mentor” significa “siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menos fuerza que esta criatura”.

702.133b Si una criatura tiene varias copias de mentor, cada una se dispara por separado.

702.134. Ultratumba

702.134a Ultratumba es una habilidad disparada. “Ultratumba N” significa: “Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, crea N fichas de criatura Espíritu blancas y negras 1/1 con la habilidad de volar”.

702.134b Si un permanente tiene varias copias de ultratumba, cada una se dispara por separado.

702.135. Insurgencia

702.135a Insurgencia es una habilidad estática. “Insurgencia” significa: “Puedes hacer que este permanente entre al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre él. Si no lo haces, gana la habilidad de prisa”.

702.135b Si un permanente tiene varias copias de insurgencia, cada una funciona por separado.

702.136. Espectáculo

702.136a Espectáculo es una habilidad estática que funciona en la pila. “Espectáculo [coste]” significa: “Puedes pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo si un oponente perdió vidas este turno”. Pagar el coste de espectáculo de un hechizo sigue las reglas para pagar costes alternativos en las reglas 601.2b y 601.2f–h.

703. Acciones basadas en turno

703.1. Las acciones basadas en el turno son acciones de juego que suceden automáticamente cuando comienzan ciertos pasos o fases, o cuando termina cada fase o paso. Las acciones basadas en el turno no usan la pila.

703.1a Las habilidades que esperan que comience una fase o paso específico son habilidades disparadas, no acciones basadas en el turno. (Ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”).

703.2. Las acciones basadas en el turno no son controladas por ningún jugador.

703.3. Siempre que comienza una fase o paso, si es una fase o paso que tiene una acción basada en el turno asociada con ella, esas acciones basadas en el turno se resuelven automáticamente primero. Esto sucede antes de verificar acciones basadas en estado, antes de poner habilidades disparadas en la pila y antes de que los jugadores reciban prioridad.

703.4. Las acciones basadas en el turno son las siguientes:

703.4a Inmediatamente después de que comience el paso de enderezar, salen de fase todos los permanentes con la habilidad de cambiar de fase que estén en fase y controle el jugador activo, y entran en fase todos los permanentes fuera de fase que el jugador activo controlaba cuando salieron de fase. Todo esto sucede simultáneamente. Ver la regla 502.1.

703.4b Inmediatamente después de que se terminó la acción de cambiar de fase durante el paso de enderezar, el jugador activo determina cuáles permanentes de los que controla se enderezarán. Luego todos se enderezan simultáneamente. Ver la regla 502.2.

703.4c Inmediatamente después de que comienza el paso de robar, el jugador activo roba una carta. Ver la regla 504.1.

703.4d En un juego de Archenemy (ver la regla 904), inmediatamente después de que comienza la fase principal precombate del archienemigo, ese jugador pone en marcha la primera carta de su mazo de planes. Ver la regla 701.24.

703.4e Inmediatamente después de que comienza la fase principal precombate de un jugador, ese jugador pone un contador de sabiduría sobre cada Saga que controla. En un juego de Archenemy, esto sucede después de la acción de plan del archenemy. Ver la regla 714, "Cartas de saga".

703.4f Inmediatamente después de que comienza el paso de inicio del combate, si el juego es un juego de varios jugadores en el cual los oponentes del jugador activo no se convierten automáticamente en jugadores defensores, el jugador activo elige uno de sus oponentes. Ese jugador se convierte en el jugador defensor. Ver la regla 507.1.

703.4g Inmediatamente después de que comienza el paso de declarar atacantes, el jugador activo declara atacantes. Ver la regla 508.1.

703.4h Inmediatamente después de que comienza el paso de declarar bloqueadores, el jugador defensor declara bloqueadores. Ver la regla 509.1.

703.4i Inmediatamente después de que se declararon bloqueadores durante el paso de declarar bloqueadores, el jugador activo anuncia el orden de asignación de daño entre las criaturas bloqueadoras para cada criatura atacante que fue bloqueada por varios bloqueadores. Ver la regla 509.2.

703.4j Inmediatamente después de que el jugador activo anunció el orden de asignación de daño (si es necesario) durante el paso de declarar bloqueadores, el jugador defensor anuncia el orden de asignación de daño entre las criaturas atacantes para cada criatura que esté bloqueando a varias criaturas. Ver la regla 509.3.

703.4k Inmediatamente después de que comienza el paso de daño de combate, cada jugador en orden JAJNA anuncia cómo asignarán su daño de combate cada criatura atacante o bloqueadora. Ver la regla 510.1.

703.4m Inmediatamente después de que el daño fue asignado durante el paso de daño de combate, todo el daño de combate es hecho simultáneamente. Ver la regla 510.2.

703.4n Inmediatamente después de que comienza el paso de limpieza, si la mano del jugador activo contiene más cartas que su tamaño máximo de mano (normalmente siete), se descarta suficientes cartas como para reducir su mano a ese número. Ver la regla 514.1.

703.4p Inmediatamente después de que el jugador activo descartó cartas (si era necesario) durante el paso de limpieza, todo el daño es removido de los permanentes y todos los efectos que duran "hasta el final del turno" y "este turno" terminan. Estas acciones suceden simultáneamente. Ver la regla 514.2.

703.4q Cuando cada paso o fase termina, cualquier maná que esté en la reserva de maná de un jugador y que no haya sido usado, se vacía. Ver la regla 500.4.

704. Acciones basadas en estado

704.1. Las acciones basadas en estado son acciones de juego que suceden automáticamente siempre que se cumplen ciertas condiciones (enumeradas abajo). Las acciones basadas en estado no usan la pila.

Las habilidades que esperan un estado específico del juego son habilidades disparadas, no acciones basadas en estado. (Ver la regla 603, "Manejando habilidades disparadas").

704.2. Las acciones basadas en estado se verifican durante el juego y no son controladas por ningún jugador.

704.3. Siempre que un jugador fuera a recibir prioridad (Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”), el juego verifica cualquiera de las condiciones enumeradas para acciones basadas en estado, y luego realiza todas las acciones basadas en estado aplicables simultáneamente como un único evento. Si se realiza alguna acción basada en estado como resultado de esta verificación, se repite la verificación; de lo contrario se ponen en la pila todas las habilidades disparadas que estén esperando para ir a la pila, y luego se repite la verificación. Una vez que no se realizan más acciones basadas en estado como resultado de una verificación y ninguna habilidad disparada está esperando para ir a la pila, el jugador apropiado recibe prioridad. Este proceso ocurre durante el paso de limpieza (Ver la regla 514), excepto que si no se realizan acciones basadas en estado como resultado de la primera verificación del paso y no hay habilidades disparadas esperando ir a la pila, ningún jugador recibe prioridad y el paso termina.

704.4. A diferencia de las habilidades disparadas, las acciones basadas en estado no prestan atención a lo que pasa durante la resolución de un hechizo o habilidad.

Ejemplo: *Un jugador controla una criatura con la habilidad “Esta criatura tiene fuerza y resistencia igual al número de cartas en tu mano” y lanza un hechizo cuyo efecto es “Descarta tu mano, luego roba siete cartas”. La criatura tendrá una resistencia temporal de 0 mientras se lleve a cabo la resolución del hechizo, pero volverá a tener resistencia de 7 cuando el hechizo termine de resolverse. Por lo tanto la criatura sobrevivirá cuando se revisen las acciones basadas en estado. En contraste, una habilidad que se dispara cuando no hay cartas en la mano del jugador va a la pila después de que el hechizo se resuelve, porque su evento de disparo sucedió durante la resolución.*

704.5. Las acciones basadas en estado son las siguientes:

704.5a Si un jugador tiene 0 o menos vidas, ese jugador pierde el juego.

704.5b Si un jugador intentó robar una carta de una biblioteca sin cartas desde la última vez que se verificaron las acciones basadas en estado, ese jugador pierde el juego.

704.5c Si un jugador tiene diez o más contadores de veneno, ese jugador pierde el juego. Ignora esta regla en juego de Gigante de dos cabezas; ver la regla 704.5u en su lugar.

704.5d Si una ficha está en una zona distinta del campo de batalla, deja de existir.

704.5e 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.

704.5f Si una criatura tiene 0 o menos de resistencia, es puesta en el cementerio de su propietario. La regeneración no puede reemplazar este evento.

704.5g Si una criatura tiene resistencia mayor a 0 y un total de daño marcado sobre ella mayor o igual a su resistencia, esa criatura recibió daño letal y es destruida. La regeneración puede reemplazar este evento.

704.5h Si una criatura tiene resistencia mayor que 0 y recibió daño de una fuente con la habilidad de toque mortal desde la última vez que se verificaron acciones basadas en estado, esa criatura es destruida. La regeneración puede reemplazar este evento.

704.5i Si un planeswalker tiene 0 de lealtad, es puesto en el cementerio de su propietario.

704.5j 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. A esto se le llama “la regla de leyendas”.

- 704.5k Si dos o más permanentes tienen el supertipo mundo, todos excepto el que haya tenido el supertipo mundo por el menor tiempo 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. A esto se le llama “la regla de mundo”.
- 704.5m Si hay un aura anexada a un objeto o jugador ilegal, o no anexada a un objeto o jugador, ese aura es puesta en el cementerio de su propietario.
- 704.5n Si un equipo o fortificación está anexado a un permanente ilegal, se desanexa de ese permanente. Permanece en el campo de batalla.
- 704.5p Si una criatura es anexada a un objeto o jugador, se desanexa y permanece en el campo de batalla. De la misma forma, 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.
- 704.5q 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.
- 704.5r 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, todos excepto N de esos contadores se retiran del mismo.
- 704.5s Si la cantidad de contadores de sabiduría sobre un permanente Saga es mayor o igual que el número de su capítulo final y no es la fuente de una habilidad de capítulo que se disparó pero todavía no dejó la pila, el controlador de esa Saga la sacrifica. Ver la regla 714, "Cartas de saga".
- 704.5t En un juego de Gigante de dos cabezas, si un equipo tiene 0 o menos vidas, ese equipo pierde el juego. Ver la regla 810, “Variante Gigante de dos cabezas”.
- 704.5u En un juego de Gigantes de dos cabezas, si un equipo tiene quince o más contadores de veneno, ese equipo pierde el juego. Ver la regla 810, “Variante Gigante de dos cabezas”.
- 704.5v En un juego Commander, 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. Ver la regla 903, “Commander”.
- 704.5w En un juego de Archenemy, si una carta de plan no continuo está boca arriba en la zona de mando, y no hay habilidades disparadas de ningún plan en la pila o esperando para ser puestas en la pila, esa carta de plan es puesta boca abajo y puesta en el fondo del mazo de planes de su propietario. Ver la regla 904, “Archenemy”.
- 704.5x En un juego de Planechase, 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. Ver la regla 901, “Planechase”.
- 704.6. Si varias acciones basadas en estado fueran a dar el mismo resultado al mismo tiempo, un único efecto de reemplazo las reemplazará a todas.
- Ejemplo:** Controlas un Espejo del liche, que dice “Si fueras a perder el juego, en vez de eso, baraja tu mano, cementerio y todos los permanentes de los cuales eres propietario en tu biblioteca, luego roba siete cartas y tu total de vidas es 20”. Hay una carta en tu biblioteca y tu total de vidas es 1. Un hechizo hace que robes dos cartas y pierdas 2 vidas. La próxima vez que se verifiquen acciones basadas en estado, perderás el juego por las reglas 704.5a y 704.5b. En vez de eso, el Espejo del liche reemplaza esa pérdida de juego y continúas jugando.*

704.7. Si una acción basada en estado resulta en un permanente dejando el campo de batalla al mismo tiempo que se están realizando otras acciones basadas en estado, la última información conocida de ese permanente se deriva del estado de juego antes que se realizaran esas acciones basadas en estado.

Ejemplo: Controlas un Lobo joven, una criatura 1/1 con resiliencia que tiene un contador +1/+1 sobre él. Un hechizo coloca tres contadores -1/-1 sobre el Lobo joven. Antes de realizar las acciones basadas en estado, el Lobo joven tiene un contador +1/+1 y tres contadores -1/-1 sobre él. Después de que se realizan las acciones basadas en estado, el Lobo joven está en el cementerio. Cuando estuvo por última vez en el campo de batalla, tenía un contador +1/+1 sobre él, por lo que la resiliencia no se disipará.

705. Lanzar una moneda

705.1. Un efecto que indica a un jugador que lance una moneda puede fijarse en si el jugador gana o pierde el lanzamiento. Para lanzar una moneda por un efecto de ese tipo, el jugador lanza la moneda y elige “cara” o “cruz.” Si la elección concuerda con el resultado, ese jugador gana el lanzamiento. Si no es así, el jugador pierde el lanzamiento. Sólo el jugador que lanza la moneda gana o pierde el lanzamiento, ningún otro jugador está involucrado.

705.2. Si un efecto indica a un jugador que lance una moneda y ese efecto se fija solo si la moneda sale cara o cruz sin especificar un ganador o perdedor del lanzamiento, ese jugador lanzar una moneda sin elegir un resultado. Ningún jugador gana o pierde este tipo de lanzamiento.

705.3. Una moneda usada en un lanzamiento debe ser un objeto de dos caras con lados fácilmente identificables y con igualdad de posibilidades de que cada lado termine boca arriba. Si la moneda que se está lanzando no tiene unos obvios “cara” o “cruz”, designa un lado como “cara”, y el otro lado como “cruz. Otros métodos de conseguir un resultado aleatorio pueden sustituir un lanzamiento de moneda siempre que haya dos posibles resultados con igualdad de posibilidades y que todos los jugadores estén de acuerdo con la sustitución. Por ejemplo, el jugador puede lanzar un dado con un número par de lados y decidir que “impar” significa “cara” y que “par” significa “cruz”.

706. Copiando objetos

706.1. Algunos objetos se convierten en “copias” o convierten otros objetos en “copias” de un hechizo, permanente o carta. Algunos efectos crean fichas que son copias de otros objetos. (Algunas cartas viejas fueron impresas con la frase “busca una copia”. Esta sección no incluye esas, que han recibido nuevo texto en el documento de referencia de cartas Oracle.)

706.2. Cuando se copia un objeto, la copia adquiere los valores copiables de las características originales del objeto y, para objetos en la pila, elecciones hechas al lanzarlo o activarlo (modo, objetivos, el valor de X, si fue estimulado, como afectara a múltiples objetivos, etc.). Los “valores copiables” son los valores derivados del texto impreso en el objeto (siendo este texto el nombre, coste de mana, indicador de color, tipo, subtipo y supertipo de carta, texto de reglas, fuerza, resistencia y/o lealtad), modificado por otros efectos de copia, por su estatus boca abajo y por habilidades “en cuanto. . . entra en el campo de batalla” y “en cuanto. . . se ponga boca arriba” que fijan fuerza y resistencia (y pueden fijar también características adicionales). Otros efectos (incluyendo efectos de cambio de tipo y cambio de texto), estatus y contadores no se copian.

Ejemplo: El Bastón quimérico es un artefacto que dice “{X}: El Bastón quimérico se convierte en una criatura artefacto X/X hasta el final del turno”. Clon es una criatura que dice, “Puedes hacer que Clon entre en juego como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla”. Una vez que el Bastón se ha convertido en una criatura artefacto 5/5, un Clon entra en el campo de batalla como una copia del mismo. El Clon es un artefacto, no una criatura artefacto 5/5. (La copia tiene la habilidad del Bastón, y se convertirá en una criatura si se activa la habilidad).

Ejemplo: Clon entra al campo de batalla como una copia de un Demonio sonriente boca abajo de (una criatura con metamorfosis {2}{B}{B}). El Clon es una criatura incolora 2/2 sin nombre, sin tipos, sin habilidades y sin coste de maná. Igual estará boca arriba. Su controlador no puede pagar {2}{B}{B} para ponerla boca arriba.

706.2a Una copia adquiere el color del objeto que está copiando porque ese valor se deriva de su coste de mana o indicador de color. Una copia adquiere las habilidades del objeto que está copiando porque esos valores se derivan de su texto de reglas. Una copia no termina con dos valores de cada habilidad (esto es, no copia las habilidades del objeto y su texto de reglas, y entonces este texto de reglas define un nuevo conjunto de habilidades).

706.2b Una vez que un objeto ha sido copiado, cambiar los valores copiables del objeto original no hará que cambie la copia.

706.2c Si una habilidad estática genera un efecto continuo que es un efecto de copia, los valores copiables que otorga ese efecto se determinan solo al momento que el efecto se comienza a aplicar primero.

706.3. Los valores copiables de la copia se convierten en la información copiada, modificada por el estatus de la copia (ver la regla 110.6). Los objetos que copien el objeto usarán los nuevos valores copiables.

Ejemplo: El Vesuvan Doppelganger dice, “Puedes hacer que el Vesuvan Doppelganger entre en el campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla excepto que no copia el color de la criatura y gana ‘Al comienzo de tu mantenimiento, puedes hacer que esta criatura copie a la criatura objetivo excepto que no copia el color de la criatura. Si lo haces, esta criatura gana esta habilidad’”. Un Vesuvan Doppelganger entra en el campo de batalla como una copia de un Oso garra de runas (una criatura verde 2/2 sin habilidades). Entonces un Clon entra en el campo de batalla como una copia del Doppelganger. El Clon es un Oso azul 2/2 llamado Oso garra de runas que tiene la habilidad de mantenimiento del Doppelganger.

Ejemplo: Tomoya el revelador (una carta invertida que está invertida) se convierte en una copia de Colmillocorto nezumi (una carta invertida normal). Las características de Tomoya se convierten en las características de Cortabigotes el odioso, que es la versión invertida del Colmillocorto nezumi.

Ejemplo: Un Demonio sonriente (una criatura con la habilidad de metamorfosis) boca abajo se convierte en una copia boca arriba de Lorian romperramas (una criatura verde 4/1 que arrolla y tiene metamorfosis {G}). Las características del Demonio se convierten en las características del Lorian romperramas. Sin embargo, como es una criatura boca abajo, sigue siendo una criatura incolora 2/2 sin nombre, tipo o habilidades, y sin coste de maná. Puede ser puesta boca arriba por {G}. Si es puesta boca arriba, tendrá las características del Lorian romperramas.

Ejemplo: Un Demonio sonriente (una criatura con la habilidad de metamorfosis) boca abajo se convierte en una copia de Los errantes (una criatura Espíritu azul 1/1 que no tiene metamorfosis). Será un Los errantes boca abajo. Permanece como una criatura incolora 2/2 sin nombre, tipo o habilidades y sin coste de maná. Su controlador no puede ponerla boca arriba como una acción especial. Si un efecto lo pone boca arriba, tendrá las características de Los errantes.

706.4. Algunos efectos causan que un permanente que está copiando un permanente pase a copiar otro objeto diferente sin abandonar el campo de batalla. El cambio no dispara habilidades de entrar al campo de batalla o de dejar el campo de batalla. Tampoco cambia los efectos que no sean de copia que estén afectando actualmente al permanente.

Ejemplo: Metamorfo inestable dice “Siempre que una criatura entre al campo de batalla, el Metamorfo inestable se convierte en una copia de esa criatura y gana esta habilidad”. Es afectado por Crecimiento gigante, que dice “La criatura objetivo gana +3/+3 hasta el final del turno”. Si una criatura entra al campo de batalla luego el mismo turno, el Metamorfo

inestable se convertirá en una copia de esa criatura, pero aún mantendrá el +3/+3 del Crecimiento gigante.

- 706.5. Un objeto que entra al campo de batalla “como una copia” o “es una copia” de otro objeto se convierte en una copia a la vez que entra al campo de batalla. No entra al campo de batalla y después se convierte en una copia de ese permanente. Si el texto que está siendo copiado incluye habilidades que reemplazan el evento de entra-al-campo-de-batalla (como habilidades “entra al campo de batalla con” o “en cuanto [esto] entre al campo de batalla”), esas habilidades harán efecto. Además, cualquier habilidad disparada de entrar al campo de batalla de la copia tendrán oportunidad de dispararse.

Ejemplo: Behemot de Veloceste dice “Desaparecer 2 (Esta criatura entra al campo de batalla con dos contadores de desaparición. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de desaparición de él. Si no puedes, sacrificalo.)”y “Behemot de Veloceste entra al campo de batalla girado”. Un Clon que entre al campo de batalla como una copia de un Behemot de Veloceste entrará también girado y con dos contadores de desaparición sobre él.

Ejemplo: El Muro de profecías dice “Cuando el Muro de profecías entre al campo de batalla, roba una carta”. Un Clon entra al campo de batalla como una copia de un Muro de profecías. El Clon tiene la habilidad disparada del Muro, así que su controlador roba una carta.

- 706.6. Al copiar un permanente, las opciones hechas para ese permanente no son copiadas. En vez de ello, si un objeto entra al campo de batalla como una copia de otro permanente, el controlador del objeto tendrá oportunidad de hacer todas las elecciones “en cuanto [esto] entra al campo de batalla” para el mismo.

Ejemplo: Un Clon entra al campo de batalla como una copia de Autómata adaptativo. Autómata adaptativo dice, en parte, “En cuanto el Autómata adaptativo entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura”. El Clon no copiará la opción de tipo de criatura del Autómata; en lugar de eso, el controlador del Clon tendrá la opción de elegir de nuevo.

- 706.7. Si un par de habilidades vinculadas son copiadas, esas habilidades estarán vinculadas de igual manera en el objeto que las ha copiado. Una habilidad se refiere únicamente a acciones que fueron tomadas u objetos que fueron afectados por la otra. No pueden vincularse a ninguna otra habilidad, sin importar qué otras habilidades tenga o pueda haber tenido la copia en el pasado. Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.

- 706.7a Si una habilidad hace que un jugador “elija un [valor]” y una segunda habilidad, vinculada, se refiere a dicha elección, la segunda habilidad es la única que puede referenciar a esa elección. Un objeto no “recuerda” esa elección y la usa para otras habilidades que pueda copiar más tarde. Si un objeto copia una habilidad que se refiere a una elección, pero o bien (a) no copia la habilidad vinculada a esa habilidad o (b) copia la habilidad vinculada pero no elecciones hechas para la misma, entonces la elección se considera como “indefinida”. Si una habilidad se refiere a una elección indefinida, esa parte de la habilidad no hará nada.

Ejemplo: Voz de todos entra al campo de batalla y Metamorfo inestable la copia. Voz de todos dice, en parte, “En cuanto Voz de todos entre al campo de batalla elige un color” y “Voz de todos tiene protección contra el color elegido.” Metamorfo inestable nunca tuvo oportunidad de que se le eligiera un color, porque no entró al campo de batalla como una carta de Voz de todos, así que la habilidad de protección no le protege de nada.

Ejemplo: Un Vesuvan Doppelganger entra al campo de batalla como una copia de una Voz de todos, y el controlador del Doppelganger elige azul. Más tarde, el Doppelganger copia unos Elfos Quirion, que tienen la habilidad, “{T}: Agrega un maná del color elegido.” Incluso aunque un color fue elegido para el Doppelganger, no fue elegido para la habilidad vinculada a la habilidad de maná copiada de los Elfos. Si esa habilidad de maná del Doppelganger es activada, no producirá mana.

706.8. Al copiar un permanente de dos caras, una carta combinable boca arriba o un permanente combinado, solo los valores copiables de la cara actualmente boca arriba son copiados. (Ver la regla 711 “Cartas de dos caras” y la regla 712, “Cartas combinables”).)

706.9. Los efectos de copia pueden incluir modificaciones o excepciones al proceso de copia.

706.9a Algunos efectos de copia hacen que la copia gane una habilidad como parte del proceso de copia. Esta habilidad es parte de los valores impresos de la copia, junto con las otras habilidades copiadas.

Ejemplo: *Los Elfos Quirion entran en el campo de batalla y un Metamorfo inestable los copia. Los valores copiables del Metamorfo ahora son los de los Elfos, excepto que el Metamorfo también tiene la habilidad impresa “Siempre que una criatura entre al campo de batalla, el Metamorfo inestable es una copia de esa criatura y gana esta habilidad”. Luego, un Clon entra en juego como una copia del Metamorfo inestable. El Clon copia los nuevos valores impresos del Metamorfo, incluyendo la habilidad que el Metamorfo se dio a sí mismo cuando copió los Elfos.*

706.9b Algunos efectos de copia específicamente dicen que no copian ciertas características y en vez de eso retienen sus valores originales. También pueden decir simplemente que ciertas características no son copiadas.

706.9c Algunos efectos de copia modifican una característica como parte del proceso de copia. El valor final de esa característica se convierte en parte de los valores copiables de la copia.

Ejemplo: *Copy Artifact es un encantamiento que dice “Puedes hacer que Copy Artifact entre al campo de batalla como una copia de cualquier artefacto en el campo de batalla, excepto que es un encantamiento además de sus otros tipos”. Entra al campo de batalla como una copia de Destructor. Los valores copiables de Copy Artifact ahora son los mismos del Destructor con una modificación: sus tipos son ahora artefacto, criatura y encantamiento.*

706.9d Al aplicar un efecto de copia que no copia una determinada característica, retiene el valor original para determinada característica, o modifica el valor final de determinada característica, cualquier habilidad que define características (ver la regla 604.3) del objeto que está siendo copiado que define esa característica no es copiado. Si esa característica es color, cualquier indicador de color (ver la regla 204) de ese objeto tampoco es copiado.

Ejemplo: *La Gargantúa de mercurio es una criatura que dice, “Puedes hacer que la Gargantúa de mercurio entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, salvo que es 7/7”. La Gargantúa de mercurio entra al campo de batalla como una copia de Tarmogoyf, que tiene una habilidad que define características que define su fuerza y resistencia. La Gargantúa de mercurio no tiene esa habilidad. Será 7/7.*

706.10. Copiar un hechizo, habilidad activada o habilidad disparada significa poner una copia del mismo en la pila; una copia de un hechizo no se lanza y una copia de una habilidad activada no se activa. Una copia de un hechizo o habilidad copia tanto las características del hechizo o habilidad como todas las decisiones hechas para el mismo, incluyendo modos, objetivos, el valor de X y costes adicionales o alternativos. (Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”). Elecciones que son normalmente hechas en resolución no son copiadas. Si un efecto de la copia se refiere a objetos usados para pagar sus costes, usa los objetos usados para pagar los costes del hechizo o habilidad original. Una copia de un hechizo es propiedad del jugador bajo cuyo control se puso en la pila. Una copia de un hechizo o habilidad es controlada por el jugador bajo cuyo control fue puesta en la pila. Una copia de un hechizo es también un hechizo, incluso si no tiene una carta de hechizo asociada a él. Una copia de una habilidad es una habilidad en sí misma.

Ejemplo: *Un jugador lanza Fork (NdT: esta carta nunca fue traducida al español), haciendo objetivo a un Amuleto esmeralda. Fork dice, “Copia el hechizo instantáneo o conjuro objetivo, excepto que la copia es roja. Puedes elegir nuevos objetivos para la*

copia". Amuleto de esmeralda es un instantáneo modal verde. Cuando Fork se resuelve, pone una copia del Amuleto esmeralda en la pila, excepto que la copia es roja, no verde. La copia tiene el mismo modo que fue elegido para el Amuleto esmeralda original. No tiene por qué tener el mismo objetivo, pero sólo porque Fork permite elegir nuevos objetivos.

Ejemplo: Arrojar es un instantáneo que dice, "Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura" y "Arrojar hace daño igual a la fuerza de la criatura sacrificada a cualquier objetivo." Cuando se determina cuánto daño hace una copia de Arrojar, se comprueba la fuerza de la criatura sacrificada para pagar el Arrojar original.

706.10a 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. Estas son acciones basadas en estado. Ver la regla 704.

706.10b Una copia de una habilidad tiene la misma fuente que la habilidad original. Si la habilidad se refiere a su fuente por su nombre, la copia se refiere a ese mismo objeto y no a ningún otro objeto con el mismo nombre. La copia se considera la misma habilidad para efectos que cuentan cuantas veces esa habilidad se ha resuelto durante el turno.

706.10c Algunos efectos copian un hechizo o habilidad y especifican que su controlador puede elegir nuevos objetivos para la copia. El jugador puede dejar sin cambiar cualquier número de objetivos, incluso si esos objetivos serían ilegales. Si el jugador elige cambiar algunos o todos los objetivos, los nuevos objetivos deben de ser legales. Una vez el jugador ha decidido cuales serán los objetivos de la copia, la copia es puesta en la pila con esos objetivos.

706.10d Algunos efectos copian un hechizo o habilidad para cada jugador u objeto que "podría hacer objetivo". Las copias son puestas en la pila con esos objetivos en el orden que elija su controlador. Si el hechizo o habilidad tiene más de un objetivo, cada uno de sus objetivos debe ser el mismo jugador u objeto. Si ese jugador u objeto no es un objetivo legal para cada mención de la palabra "objetivo", no se crea una copia para ese jugador u objeto.

706.10e Algunos efectos copian un hechizo o habilidad y especifican un nuevo objetivo para la copia. Si el hechizo o habilidad tiene más de un objetivo, cada uno de los objetivos de la copia debe ser ese jugador u objeto. Si ese jugador u objeto no es un objetivo legal para cada mención de la palabra "objetivo", no se crea una copia.

706.11. Si un efecto se refiere a un permanente por su nombre, este efecto sigue llevando registro del permanente incluso si cambia de nombre o si se convierte en la copia de otra cosa.

Ejemplo: Un Metamorfo inestable copia un Armodón enloquecido. El Armodón enloquecido dice "{G}: El Armodón enloquecido obtiene +3/+0 y la habilidad de arrollar hasta el final del turno. Destruye al Armodón enloquecido al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad sólo una vez por turno." Si esta habilidad del Metamorfo es activada, el Metamorfo será destruido al comienzo del próximo paso final, incluso si ya no es una copia de Armodón enloquecido en ese momento.

706.12. Un efecto que le indica a un jugador que "lance una copia" de un objeto (no que copie un hechizo) sigue las reglas para lanzar hechizos, excepto que la copia se crea en la misma zona en la que está el objeto y luego se lanza mientras otro hechizo o habilidad se está resolviendo. Lanzar una copia de un objeto sigue los pasos 601.2a–h de la regla 601, "Lanzar Hechizos" y luego la copia se considera lanzada. Una vez lanzada, la copia es un hechizo en la pila, y como cualquier otro hechizo puede resolverse o ser contrarrestado.

707. Hechizos y permanentes boca abajo

707.1. Algunas cartas permiten que hechizos y permanentes estén boca abajo.

707.2. Los hechizos y permanentes boca abajo sólo tienen las características descritas por el efecto que permitió que estuvieran boca abajo. Todas las características mencionadas son las características iniciales de ese objeto (Ver la regla 613, “Interacción de efectos continuos” y la regla 706, “Copiando objetos”).

707.2a Si un permanente boca arriba es puesto boca abajo por un hechizo o habilidad que no lista características para ese objeto, se convierte en una criatura 2/2 boca abajo sin texto, sin nombre, sin subtipos y sin coste de maná. Un permanente que entra al campo de batalla boca abajo también tiene estas características a menos que especifique lo contrario el efecto que lo pone en el campo de batalla boca abajo o que permitió que se lo lance boca abajo. Estos son los valores copiables de las características del objeto.

707.3. Los objetos que son puestos en el campo de batalla boca abajo se vuelven boca abajo antes de entrar al campo de batalla, por lo que las habilidades de entrar-al-campo-de-batalla de ese permanente no se dispararán (en el caso de que sean habilidades disparadas) ni surtirán ningún efecto (en el caso de habilidades estáticas).

707.4. Los objetos que se lanzan boca abajo se ponen boca abajo antes de ir a la pila, así que los efectos a los que les interesan las características de un hechizo verán sólo las características del hechizo boca abajo. Cualquier efecto o prohibición que se aplicaría a lanzar un objeto de estas características (no las características del objeto boca arriba) se aplican al lanzar este objeto. El permanente en que se convierte el hechizo será un permanente boca abajo.

707.5. En cualquier momento puedes mirar un hechizo en la pila que controles que esté boca abajo o un permanente que controles que esté boca abajo (incluso si está fuera de fase). No puedes mirar cartas boca abajo en ninguna otra zona ni hechizos ni permanentes boca abajo controlados por otros jugadores.

707.6. Si controlas varios hechizos boca abajo o permanentes boca abajo, debes asegurarte en todo momento de que tus hechizos y permanentes boca abajo puedan diferenciarse fácilmente unos de otros. Esto incluye, pero no está limitado a, saber qué habilidad o regla hizo que el permanente esté boca abajo, saber el orden en que se lanzaron los hechizos, el orden en que entraron al campo de batalla los permanentes boca abajo, cuál criatura atacó el turno pasado y cualquier otra diferencia entre los hechizos o permanentes boca abajo. Los métodos comunes para distinguir entre las cartas boca abajo incluyen usar contadores o dados para marcar los distintos permanentes o colocar claramente esos permanentes en orden en la mesa.

707.7. Las habilidades o reglas que le permitan a un permanente estar boca abajo quizá también le permitan al controlador del permanente ponerlo boca arriba. Los hechizos normalmente no pueden ponerse boca arriba.

707.8. En cuanto un permanente boca abajo se ponga boca arriba, sus valores copiables vuelven a ser sus valores copiables normales. Cualquier efecto que se haya aplicado al permanente boca abajo sigue aplicándose al permanente boca arriba. Cualquier habilidad relacionada con el hecho de que el permanente entre al campo de batalla no se dispara y no tiene ningún efecto porque el permanente ya había entrado al campo de batalla.

707.9. Si un permanente boca abajo se mueve del campo de batalla a cualquier otra zona, su propietario debe mostrarlo a todos los jugadores en cuanto lo mueva. Si un hechizo boca abajo se mueve de la pila a cualquier otra zona que no sea el campo de batalla, su propietario debe mostrarlo a todos los jugadores en cuanto lo mueva. Si un jugador deja el juego, todos los permanentes y hechizos de los que ese jugador era propietario deben ser mostrados a todos los jugadores. Al final de cada juego, todos los permanentes y hechizos que estén boca abajo deben ser mostrados a todos los jugadores.

707.10. Si un permanente boca abajo se convierte en una copia de otro permanente, sus valores copiables se convierten en los valores copiables de ese permanente, modificados por su estatus boca

abajo. Por lo tanto sus características siguen siendo las mismas: las características enumeradas por la habilidad o las reglas que le permitieron ser puesto boca abajo. Sin embargo, si es puesto boca arriba, sus valores copiables serán los valores que copió del otro permanente. Ver la regla 706.3.

707.11. Si un permanente boca abajo, cuando sea puesto boca arriba, va a tener una habilidad del tipo “En cuanto [este permanente] sea puesto boca arriba. . .”; esa habilidad se aplicará en el momento en que el permanente se está dando la vuelta, no después.

708. Cartas partidas

708.1. Las cartas partidas tienen dos frentes de carta en una única carta. El reverso de una carta partida es el reverso normal de una carta de *Magic*.

708.2. Aunque las cartas partidas tienen dos mitades lanzables, cada carta partida es sólo una carta. Por ejemplo, un jugador que ha robado o descartado una carta partida ha robado o descartado una carta, no dos.

708.3. Un jugador elige qué mitad de una carta partida está lanzando antes de ponerla en la pila.

708.3a Solo la mitad elegida se verifica para ver si puede ser lanzada. Sólo esa mitad se considera puesta en la pila.

708.3b Mientras está en la pila, solo existen las características de la mitad que está siendo lanzada. Las características de la otra mitad son tratadas como si no existieran.

708.3c Un efecto puede crear una copia de una carta partida y permitir al jugador lanzar la copia. Esa copia mantiene las características de las dos mitades por separado de la misma manera que la carta original. (Ver la regla 706.12.)

708.4. En todas las zonas excepto la pila, las características de la carta partida son aquellas de sus dos mitades combinadas. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.

708.4a Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto le indica a un jugador que elija un nombre de carta, y el jugador quiere elegir el nombre de una carta partida, el jugador debe elegir uno de esos nombres y no ambos. Un objeto tiene el nombre elegido si uno de sus nombres es el nombre elegido.

708.4b El coste de maná de una carta partida es el coste de maná combinado de sus dos mitades. Los colores y el coste de maná convertido de una carta partida se determinan de su coste de maná combinado.

***Ejemplo:** El coste de maná de Asalto/Violencia es $\{3\}\{R\}\{G\}$. Es una carta roja y verde con un coste de maná convertido de 5. Si lanza Asalto, el hechizo resultante es un hechizo rojo con coste de maná convertido de 1.*

708.4c Una carta partida tiene cada tipo especificado en cada una de sus mitades y cada habilidad en la caja de texto de cada mitad.

708.4d Las características de un hechizo partido fusionado en la pila son las mismas de las dos mitades combinadas (ver la regla 702.101, “Fusionar”).

709. Cartas invertidas

709.1. Las cartas invertidas tienen un marco de carta en dos partes en una única carta. El texto que aparece en la carta al derecho define las características normales de la carta. Las características adicionales alternativas aparecen en la carta cabeza abajo. El reverso de una carta invertida es el reverso normal de una carta de *Magic*.

709.1a La mitad superior de una carta invertida contiene el nombre, recuadro de texto, línea de tipo, fuerza y resistencia de la carta normal. El recuadro de texto normalmente contiene una habilidad que ocasiona que el permanente se “invierta” si se cumplen ciertas condiciones.

709.1b La mitad inferior de la carta invertida contiene un nombre, recuadro de texto, línea de tipo, fuerza y resistencia alternativos. Estas características se usan sólo si el permanente está en el campo de batalla y sólo si el permanente está invertido.

709.1c El color y coste de maná no cambian si el permanente está invertido. Del mismo modo, cualquier cambio producido por efectos externos se sigue aplicando.

709.2. En cualquier zona distinta del campo de batalla, así como en el campo de batalla antes de que el permanente sea invertido, una carta invertida tiene solo las características normales de la carta. Una vez invertido, su nombre, recuadro de texto, línea de tipo, fuerza y resistencia normales no se aplican, sino que se aplican las versiones alternativas de esas características.

***Ejemplo:** Corredor de lava akki es una criatura no legendaria que se invierte en una criatura legendaria llamada Tok-Tok, nacido del volcán. Un efecto que dice “Busca en tu biblioteca una carta legendaria” no puede encontrar esta carta invertida. Un efecto que dice “Las criaturas legendarias obtienen +2/+2” no afecta al Corredor de lava akki, pero sí afecta a Tok-Tok.*

709.3. Debes asegurarte en todo momento de que está claro si un permanente está o no invertido, tanto si está enderezado como si está girado. Los métodos comunes para distinguir a los permanentes invertidos de los no invertidos consisten en usar contadores o dados para marcar los objetos invertidos.

709.4. Invertir un permanente es un proceso de un solo sentido. Una vez que un permanente está invertido, es imposible ser des-invertido. Sin embargo, si un permanente invertido deja el campo de batalla, no guarda memoria de su estatus. Ver la regla 110.6.

709.5. Si un efecto pide a un jugador que elija el nombre de una carta y el jugador quiere elegir el nombre de la versión invertida de una carta, puede hacerlo.

710. Cartas que suben de nivel

710.1. Cada carta que sube de nivel tiene un recuadro de texto partido y tres recuadros de fuerza/resistencia. El recuadro de texto de una carta que sube de nivel contiene dos símbolos de nivel.

710.2. Un símbolo de nivel es una habilidad de palabra clave que representa una habilidad estática. El símbolo de nivel incluye o bien un rango de números, indicado aquí como "N1-N2" o bien un único símbolo seguido de un signo más, indicado aquí como "N3+". Cualquier habilidad impresa dentro del mismo sector del recuadro de texto que un símbolo de nivel es parte de su habilidad estática. Lo mismo vale para el recuadro de fuerza/resistencia impreso en el mismo sector, indicado aquí como "[F/R]".

710.2a “{NIVEL N1-N2} [Habilidades] [F/R]” significa “Mientras esta criatura tenga al menos N1 contadores de nivel sobre ella, pero no más de N2 contadores de nivel, tiene fuerza y resistencia base [F/R] y tiene [habilidades]”.

710.2b "{NIVEL N3+} [Habilidades] [F/R]" significa "Mientras esta criatura tenga N3 o más contadores de nivel sobre ella, tiene fuerza y resistencia base [F/R] y tiene [habilidades]".

710.3. Los sectores del recuadro de texto no tienen otro significado en el juego más que demarcar claramente qué habilidades y qué recuadro de fuerza/resistencia están asociados con qué símbolo de nivel. Las cartas que suben de nivel contienen cada una sólo un recuadro de texto.

710.4. Cualquier habilidad que tiene una carta que sube de nivel y no está precedida de un símbolo de nivel se trata normalmente. En particular, cada permanente que sube de nivel tiene su habilidad de subir de nivel (ver la regla 702.86) en todo momento; puede ser activada sin importar cuántos contadores de nivel haya sobre ese permanente.

710.5. Si la cantidad de contadores de nivel sobre una criatura que sube de nivel es menor que N1 (el primer número impreso en su símbolo {NIVEL N1-N2}), tiene la fuerza y resistencia mostrada en su recuadro superior de fuerza/resistencia.

710.6. En todas las zonas salvo en el campo de batalla, una carta que sube de nivel tiene la fuerza y resistencia mostrada en su recuadro superior de fuerza/resistencia.

711. Cartas de dos caras

711.1. Una carta de dos caras tiene una cara de carta de *Magic* en cada lado en lugar de una cara de carta de *Magic* en un lado y un reverso de una carta de *Magic* en el otro. Cada cara puede tener habilidades que le permiten a la carta "transformarse", o voltear hacia su otra cara. Las fichas y las cartas con el reverso tradicional de carta de *Magic* no pueden transformarse. (Ver la regla 701.27, "Transformar".)

711.1a La cara frontal de una carta de dos caras está indicada por un símbolo de cara frontal en su esquina superior izquierda. En las cartas de dos caras de *Magic Orígenes* y *Colección básica 2019* el símbolo de cara frontal es un ícono de Planeswalker modificado. En las cartas del bloque *Innistrad* y la colección *Sombras sobre Innistrad*, así como en Ulrich de Krallenhorde de la colección *Luna de horrores*, el símbolo de cara frontal es un sol. En otras cartas de dos caras de *Luna de horrores*, el símbolo de cara frontal es una luna llena. En las cartas de *Ixalan*, el símbolo de la cara frontal es una rosa de los vientos.

711.1b La cara posterior de una carta de dos caras está indicada por el símbolo de cara posterior en su esquina superior izquierda. En las cartas de dos caras de *Magic Orígenes* y *Colección básica 2019* el símbolo de cara posterior es un ícono de Planeswalker completo. En las cartas del bloque *Innistrad* y la colección *Sombras sobre Innistrad*, así como en Ulrich, alfa sin rival de la colección *Luna de horrores*, el símbolo de cara posterior es una luna creciente. En otras cartas de dos caras de *Luna de horrores*, el símbolo de cara posterior es una imagen estilizada de Emrakul. En las cartas de *Ixalan*, el símbolo de la cara frontal es un ícono de tierra.

711.1c Si la cara posterior de una carta de dos caras es una criatura, la cara frontal de esa carta tendrá los valores de fuerza y resistencia de la cara posterior impresos en gris sobre la fuerza y resistencia normal. Esto es texto recordatorio que no tiene efecto en el juego.

711.1d Las cartas combinables tienen una cara de carta de *Magic* en un lado y la mitad de una carta sobredimensionada de *Magic* en el otro. Estas no son cartas de dos caras y tienen su propio grupo de reglas. Ver la regla 712, "Cartas combinables".

711.2 Los jugadores que pueden ver una carta de dos caras pueden ver ambas caras.

711.3. Los jugadores deben asegurarse de que las cartas de dos caras en zonas ocultas sean indistinguibles de otras cartas en la misma zona. Para esto, el propietario de una carta de dos caras puede usar protectores completamente opacos o sustituirla con una carta de listado (ver la regla 713). Los torneos sancionados tienen reglas adicionales para jugar con cartas de dos caras. Ver la regla 100.6.

711.4. Cada cara de una carta de dos caras tiene su propio grupo de características.

711.4a Mientras una carta de dos caras está fuera del juego, en una zona distinta del campo de batalla, o en el campo de batalla con su cara frontal hacia arriba, solo tiene las características de su cara frontal.

711.4b Mientras la cara posterior de un permanente de dos caras esté hacia arriba, tiene sólo las características de su cara posterior. Sin embargo, su coste de maná convertido se calcula usando el coste de maná de su cara frontal. Si un permanente está copiando la cara posterior de una carta de dos caras (incluso si la carta que representa esa copia es en sí misma una carta de dos caras), el coste de maná convertido de ese permanente es 0.

711.5. Sólo los permanentes representados por cartas de dos caras se pueden transformar. (Ver la regla 701.27, "Transformar".) Si un hechizo o habilidad le indica a un jugador que transforme cualquier permanente que no está representado por una carta de dos caras, no sucede nada.

Ejemplo: *Un Clon entra al campo de batalla como una copia de una Manada Sangre Salvaje (la cara posterior de una carta de dos caras). El Clon será una copia de la Manada Sangre Salvaje. Como el Clon no es en sí mismo una carta de dos caras, no puede transformarse.*

Ejemplo: *Un jugador lanza Citomoldear, haciendo que una Forajida de Kruin (la cara frontal de una carta de dos caras) se convierta en una copia de Vanguardia de élite (una criatura Soldado Humano 2/1) hasta el final del turno. El jugador luego lanza Niebla lunar, que dice, en parte "Transforma a todos los Humanos". Como la copia de la Vanguardia de élite es una carta de dos caras, se transformará. El permanente resultante tendrá su cara posterior hacia arriba, aunque todavía será una copia de la Vanguardia de élite ese turno.*

711.6. Si un hechizo o habilidad le indica a un jugador que transforme un permanente, y la cara en la que ese permanente se transformaría está representada por la cara de una carta de instantáneo o conjuro, no sucede nada.

711.7. Si una carta de dos caras es lanzada como un hechizo, es puesta en la pila con su cara frontal hacia arriba. Ver la regla 601, "Lanzar hechizos".

711.8. Una carta de dos caras entra al campo de batalla con su cara frontal hacia arriba por defecto. Si un hechizo o habilidad la pone en el campo de batalla "transformada", entra al campo de batalla con su cara posterior hacia arriba.

711.8a Si a un jugador se le indica que ponga una carta que no es una carta de dos caras en el campo de batalla transformada, esa carta permanece en su zona actual.

711.9. Si un efecto permite a un jugador lanzar una carta de dos caras como un hechizo de criatura boca abajo, o si una carta de dos caras entra al campo de batalla boca abajo, tendrá las características otorgadas por la regla o efecto que hace que esté boca abajo. Esa carta permanece oculta, usando o bien una carta de listado boca abajo o protectores opacos. Ver la regla 707, "Hechizos y permanentes boca abajo".

711.9a Mientras está boca abajo, un permanente de dos caras no puede transformarse. Si es puesto boca arriba, tendrá su cara frontal boca arriba.

711.10. Los permanentes de dos caras no pueden ser puestos boca abajo. Si un hechizo o habilidad pone un permanente de dos caras boca abajo, no sucede nada.

711.11. Una carta de dos caras que es exiliada boca abajo permanece escondida, usando una carta de listado boca abajo o protectores opacos. Ver la regla 713, "Cartas de listado".

711.12. Cuando un permanente de dos caras se transforma, no se convierte en un nuevo objeto. Cualquier efecto que se estuviera aplicando a ese permanente continuará aplicándose a él después de que se transforme.

Ejemplo: *Un efecto le da al Herrero de la aldea (la cara frontal de una carta de dos caras) +2/+2 hasta el final del turno y luego el Herrero de la aldea se transforma en Colmillo de hierro. Colmillo de hierro seguirá teniendo el +2/+2 hasta el final del turno.*

711.13. Si un efecto le indica a un jugador que elija un nombre de carta, el jugador puede nombrar cualquier cara de una carta de dos caras, pero no ambas.

712. Cartas combinables

712.1. Una carta combinable tiene una carta de *Magic* en una cara y la mitad de una carta de *Magic* sobredimensionada en la otra. No tiene la parte posterior de una carta de *Magic*.

712.1a Existen tres pares combinados específicos. Cada par combinado está formado por dos cartas específicas cuyas caras posteriores se unen para formar una carta de *Magic* sobredimensionada: los Saqueadores de medianoche y las Ratas de la tumba se combinan y forman la Aglomeración chirriante; el Baluarte de Hanweir y el Destacamento de Hanweir se combinan y forman Hanweir, pueblo enajenado; y Bruna, la Luz Mortecina y Gisela, la Espada Quebrada se combinan y forman Brisela, Voz de las Pesadillas.

712.1b Una carta combinable no es una carta de dos caras. No se puede transformar ni entrar al campo de batalla transformada. (Ver la regla 711, “Cartas de dos caras”).

712.2. Una carta de cada par combinado tiene una habilidad que exilia tanto a su pareja como a sí misma y las combina. Para combinar las dos cartas de un par combinado, ponlas en el campo de batalla con sus caras posteriores boca arriba y unidas (ver la regla 701.36, “Combinar”). El permanente resultante es un único objeto representado por dos cartas.

712.3. La cara frontal de cada carta combinable y la cara unida que forma un par combinado tiene cada una sus propias características.

712.3a Mientras una carta combinable está fuera del juego, en una zona distinta del campo de batalla, o en el campo de batalla con su cara frontal hacia arriba, solo tiene las características de su cara frontal.

712.3b Mientras las dos cartas de un par combinado estén en el campo de batalla como un permanente combinado, el objeto que representan esas dos cartas solo tiene las características de las caras posteriores unidas, exceptuando que su coste de maná convertido es la suma de los costes de maná convertido de sus caras frontales. Si un permanente está copiando un permanente combinado, el coste de maná convertido de la copia es 0. Ver la regla 202.3c.

712.3c Cualquier cosa que necesite información sobre una carta combinable solo ve la información que muestra la cara que está actualmente boca arriba

Ejemplo: *Un Clon entra al campo de batalla como una copia de la Aglomeración chirriante (la cara posterior unida de un par combinado). Tendrá las características de la Aglomeración chirriante, aunque el objeto en el que se convierte está representado por una única carta, y su coste de maná convertido es 0.*

712.4. Si un permanente combinado deja el campo de batalla, un permanente deja el campo de batalla y dos cartas se ponen en la zona apropiada.

Ejemplo: *La Aglomeración chirriante, un permanente combinado, muere. Una habilidad que se dispare “siempre que una criatura muera” se dispara una vez. Una habilidad que se dispare “siempre que una carta vaya a un cementerio desde cualquier lugar” se dispara dos veces.*

712.4a Si un permanente combinado va al cementerio o a la biblioteca de su propietario, ese jugador puede colocar las dos cartas que lo representaban en cualquier orden. Si va a la biblioteca de su propietario, ese jugador no revela el orden.

712.4b Si un jugador exilia un permanente combinado, ese jugador determina un orden de llegada relativo para las dos cartas en ese momento. Esto es una excepción al procedimiento descrito en la regla 613.6j.

Ejemplo: El Duplicante es una carta con las habilidades “Cuando el Duplicante entre al campo de batalla, puedes exiliar la criatura objetivo que no sea ficha” y “Mientras la carta exiliada con el Duplicante sea una carta de criatura, el Duplicante tiene la fuerza, resistencia y tipos de criatura de la última criatura exiliada con el Duplicante. Sigue siendo un metamorfo”. Como la primera habilidad del Duplicante exilia la Aglomeración chirriante, un permanente combinado, el controlador del Duplicante elige si la última carta de criatura exiliada es los Saqueadores de medianoche o las Ratas de la tumba.

712.4c Si un efecto puede encontrar el objeto nuevo en el que se convierte el permanente combinado al dejar el campo de batalla, encuentra ambas cartas. (Ver la regla 400.7). Si ese efecto causa que se realicen acciones sobre esas cartas, esas acciones se realizan sobre cada una de ellas.

Ejemplo: El Viaje por otros mundos es un instantáneo que dice “Exilia la criatura objetivo. Al comienzo del próximo paso final, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1 sobre ella”. Un jugador lanza el Viaje por otros mundos haciendo objeto a la Aglomeración chirriante, un permanente combinado. La Aglomeración chirriante es exiliada. Al comienzo del próximo paso final, tanto los Saqueadores de medianoche como las Ratas de la tumba vuelven al campo de batalla, ambas cartas con un contador +1/+1 sobre ellas.

Ejemplo: La Muerte aparente es un aura con la habilidad “Cuando la criatura encantada muera, regresa esa carta al campo de batalla bajo tu control”. Una Aglomeración chirriante encantada con la Muerte aparente muere. La habilidad disparada devuelve tanto a los Saqueadores de medianoche como a las Ratas de la tumba al campo de batalla.

Ejemplo: El Tanque mímico es un artefacto que dice, en parte, “Siempre que una criatura que no sea ficha muera, puedes exiliar esa carta”. Una Aglomeración chirriante muere. En cuanto la habilidad disparada del Tanque mímico se resuelva, su controlador realiza una única elección y ambas cartas que representan la Aglomeración chirriante son exiliadas o no.

712.4d Si se pudieran aplicar varios efectos de reemplazo al evento que un permanente combinado deje el campo de batalla o sea puesto en una nueva zona, aplicar uno de esos efectos de reemplazo a una de las dos cartas afecta a ambas. Si un permanente combinado es un comandante, puede quedar exento de esta regla; ver la regla 903.9a.

Ejemplo: Línea mística del vacío es un encantamiento que dice, en parte, “Si una carta fuera a ir al cementerio de un oponente desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala”. La Rueda del sol y la luna es un aura con encantar jugador y la habilidad “Si una carta fuera a ser puesta en el cementerio del jugador encantado desde cualquier parte, en vez de eso, se muestra esa carta y se la pone en el fondo de la biblioteca de su propietario”. Si los efectos de ambas cartas afectan al controlador de la Aglomeración chirriante, ese jugador elige un efecto para aplicarlo al evento y tanto los Saqueadores de medianoche como las Ratas de la tumba van a la zona apropiada.

712.4e Si un efecto necesita conocer la cantidad de objetos que cambiaron de zona, un permanente combinado entre esos objetos cuenta como un objeto que se movió. Si el efecto necesita conocer la cantidad de cartas que cambiaron de zona, ese permanente combinado cuenta como dos cartas que se movieron.

712.5. Los jugadores que tengan permitido mirar una carta combinable pueden mirar su mitad de la cara posterior. Los jugadores también pueden acceder al texto de Oracle en cualquier momento para ver el otro miembro del par combinado y la cara unida (ver la regla 108.1).

712.6. En el mazo de un jugador, las cartas combinables pueden estar representadas por cartas de listado. Ver la regla 713, "Cartas de listado".

712.7. Si una carta combinable es lanzada como un hechizo, es puesta en la pila con su cara frontal hacia arriba. Ver la regla 601, "Lanzar hechizos".

712.8. Una carta combinable entra al campo de batalla con su cara frontal boca arriba a menos que se esté combinando con su pareja.

712.9. Si un efecto permite a un jugador lanzar una carta combinable como un hechizo boca abajo, o si una carta combinable entra al campo de batalla boca abajo, tendrá las características que le otorga la regla o efecto que causó que estuviera boca abajo. Esa carta permanece oculta, usando o bien una carta de listado boca abajo o protectores opacos. Ver la regla 707, "Hechizos y permanentes boca abajo".

712.10. cartas combinables en el campo de batalla y los permanentes combinados no se pueden poner boca abajo. Si un hechizo o habilidad intenta poner esos permanentes boca abajo, no ocurre nada.

712.11. Si un efecto indica a un jugador que elija un nombre de carta, el jugador puede elegir el nombre de la cara frontal de una carta combinable o la cara posterior unida de un par combinado.

713. Cartas de listado

713.1. Una carta de listado es un suplemento de juego que puede ser usado para representar una carta de dos caras o una carta combinable.

713.2 Una carta de listado tiene un reverso de carta normal de *Magic*. La cara de una carta de listado está dividida en secciones. Cada sección lista el nombre y coste de maná de cada carta de dos caras o carta combinable que podría representar e incluye un círculo hueco. Antes de usar una carta de listado, exactamente uno de los círculos huecos debe estar marcado para mostrar qué carta representa esa carta de listado.

713.3. Si se usa una carta de listado en un mazo, la carta que representa es apartada al comienzo del juego (ver la regla 103.1a) y debe estar disponible durante el juego. Una carta de listado no puede ser incluida en un mazo a menos que esté representando una carta de dos caras o una carta combinable.

713.4. Para todos los propósitos del juego, la carta de listado es considerada como la carta que representa.

713.5 Si la carta de listado está boca arriba en una zona pública, debería ser puesta a un lado y en su lugar debería usarse la carta de dos caras o carta combinable que representa.

714. Carta de saga

714.1. Cada carta de Saga tiene una caja de texto segmentada que contiene una cantidad de símbolos de capítulo. Su ilustración está orientada verticalmente en la parte derecha de la carta, y su línea de tipo está en la parte inferior de la carta.

714.2. Un símbolo de capítulo es una habilidad de palabra clave que representa una habilidad disparada que se refiere como *habilidad de capítulo*.

714.2a Un símbolo de capítulo incluye un numeral romano, indicado aquí como “{rN}”. El numeral I representa 1, II representa 2, y III representa 3.

714.2b “{rN}—[Efecto]” significa “Cuando se pongan uno o más contadores de sabiduría sobre esta Saga, si el número de contadores de sabiduría sobre ella era menor que N y se convierte en al menos N, [efecto].”

714.2c “{rN1}, {rN2}—[Efecto]” es lo mismo que “{rN1}—[Efecto]” y “{rN2}—[Efecto].”

714.2d El *número de capítulo final* de una Saga es el mayor valor entre las habilidades de capítulo que tiene. Si una Saga de alguna manera no tiene habilidades de capítulo, su número de capítulo final es 0.

714.3. Las Sagas usan contadores de sabiduría para llevar registro de su progreso.

714.3a En cuanto una Saga entra al campo de batalla, su controlador pone sobre ella un contador de sabiduría.

714.3b En cuanto comienza la fase principal precombate de un jugador, ese jugador pone un contador de sabiduría sobre cada Saga que controla. Esta acción basada en el turno no usa la pila.

714.4. Si la cantidad de contadores de sabiduría sobre un permanente Saga es mayor o igual que el número de su capítulo final y no es la fuente de una habilidad de capítulo que se disparó pero todavía no dejó la pila, el controlador de esa Saga la sacrifica. Esta acción basada en estado no usa la pila.

715. Controlar a otro jugador

715.1. Algunas cartas permiten a un jugador controlar a otro jugador durante el siguiente turno de ese jugador. Este efecto se aplica al próximo turno que tome el jugador afectado. El jugador afectado es controlado durante todo el turno; el efecto no termina hasta el comienzo del siguiente turno.

715.1a Varios efectos de control de jugador que afecten al mismo jugador se sobrescriben uno al otro. El último creado es el que funciona.

715.1b Si se salta un turno, cualquier efecto de control de jugador pendiente espera hasta que el jugador que va a ser afectado tome realmente un turno.

715.2. Una carta (Word of Command) permite a un jugador controlar a otro jugador por una duración limitada.

715.3. Sólo cambia el control del jugador. Todos los objetos son controlados por sus controladores normales. Un jugador que está siendo controlado durante su turno es el jugador activo.

715.4. Si cualquier información sobre un objeto en el juego está disponible para el jugador controlado, está disponible tanto para ese jugador como para el controlador del mismo. Si cualquier información sobre cartas fuera del juego estaría disponible para el jugador controlado, está disponible solo para ese jugador, no para el controlador del mismo.

Ejemplo: *El controlador de un jugador puede ver la mano del jugador y el frente de cualquier carta boca abajo que controle.*

715.5. Mientras controles a otro jugador, tú tomas todas las decisiones que ese jugador podría tomar o que las reglas o cualquier objeto le pidan que tome. Esto incluye decisiones y elecciones sobre qué jugar, y cualquier decisión o elección que pida un hechizo o habilidad.

Ejemplo: El controlador de otro jugador decide qué hechizos lanza el jugador activo y cuáles son los objetivos de esos hechizos, y toma cualquier decisión que se pida cuando el hechizo se resuelve.

Ejemplo: El controlador de otro jugador decide cuáles de las criaturas de ese otro jugador atacarán, a qué jugador o planeswalker atacará cada una de ellas, cuál será el orden de asignación de daños de las criaturas que las bloquean (si una de las criaturas atacantes es bloqueada por más de una criatura), y como asignarán su daño las criaturas atacantes.

715.5a El controlador de otro jugador puede usar sólo los recursos de ese jugador (cartas, maná, etcétera) para pagar los costes de ese jugador.

Ejemplo: Si el controlador de un jugador decide que el jugador controlado lanzará un hechizo con un coste adicional de descartar cartas, las cartas se descartan de la mano del jugador controlado.

715.5b El controlador del otro jugador no puede tomar decisiones o elecciones por ese jugador que no son permitidas por las reglas o cualquier objeto. El controlador tampoco puede tomar decisiones o elecciones por ese jugador que involucren a las reglas de torneo.

Ejemplo: El jugador que está siendo controlado puede decidir sobre abandonar el juego para ir al baño, cambiar una carta con alguien, acordar un empate intencional o llamar a un juez para denunciar un error o infracción.

715.6. El controlador de otro jugador no puede hacer que ese jugador conceda. Un jugador puede conceder en cualquier momento, incluso si está siendo controlado por otro jugador. Ver la regla 104.3a.

715.7. El efecto que le da control de un jugador a otro jugador puede restringir las acciones que el jugador controlado puede hacer o especifica acciones que el jugador controlado debe hacer.

715.8. Un jugador que controla a otro jugador sigue tomando sus propias decisiones.

715.9. Un jugador puede ganar el control de él mismo. Ese jugador tomará sus decisiones normalmente.

716. Finalizando el turno

716.1. Algunas cartas finalizan el turno. Cuando un efecto finaliza el turno, sigue estos pasos en orden, ya que difieren del proceso normal para resolver hechizos y habilidades (ver la regla 608, "Resolución de hechizos y habilidades").

716.1a Si hay alguna habilidad disparada que se disparó antes de que el proceso comenzara pero que todavía no fue puesta en la pila, esa habilidad deja de existir. No será puesta en la pila. Esta regla no se aplica a habilidades que se disparan durante el proceso (ver la regla 716.2).

716.1b Exilia cada objeto en la pila, incluyendo el objeto que se está resolviendo. Remueve todas las criaturas y planeswalkers del combate. Todos los objetos que no estén en el campo de batalla o en la zona de mando y no estén representados por cartas dejarán de existir la próxima vez que se verifiquen acciones basadas en estado (ver la regla 704, "Acciones basadas en estado").

716.1c Verifica las acciones basadas en estado. Ningún jugador recibe prioridad, y no se colocan habilidades disparadas en la pila.

716.1d El paso o fase actual termina. El juego salta directo al paso de limpieza; salta cualquier fase o paso entre esta fase o paso y el paso de limpieza. Si un efecto termina el turno durante el paso de limpieza, comienza un nuevo paso de limpieza.

716.2. Ningún jugador recibe prioridad durante este proceso, por lo que las habilidades disparadas no van a la pila. Si alguna habilidad disparada se ha disparado desde el comienzo del proceso, esas

habilidades van a la pila durante el paso de limpieza, luego el jugador activo recibe prioridad y los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades. Entonces habrá otro paso de limpieza antes de que el turno finalice definitivamente. Si no se han disparado habilidades disparadas en este proceso, ningún jugador recibe prioridad en el paso de limpieza. Ver la regla 514, “Paso de limpieza”.

716.3. Aunque el turno termina, las habilidades disparadas que se dispararían “al comienzo del paso final” no se disparan, porque ese paso se salta.

717. El Monarca

717.1. El Monarca es una designación que puede tener un jugador. No hay un Monarca en el juego hasta que un efecto le indica a un jugador que se convierta en el Monarca.

717.2. Hay dos habilidades disparadas inherentes asociadas a ser el Monarca. Estas habilidades disparadas no tienen una fuente y están controladas por el jugador que era el Monarca en el momento en que las habilidades se dispararon. Esta es una excepción a la regla 112.8. Los textos completos de estas habilidades son “Al comienzo del paso final del Monarca, ese jugador roba una carta” y “Siempre que una criatura hace daño de combate al Monarca, su controlador se convierte en el Monarca”.

717.3. Solo un jugador puede ser el Monarca en un momento determinado. En cuanto un jugador se convierte en el Monarca, el Monarca actual deja de serlo.

717.4. Si el Monarca deja el juego, el jugador activo se convierte en el Monarca en el mismo momento en que ese jugador deja el juego. Si el jugador activo está dejando el juego, o si no hay un jugador activo, el siguiente jugador en orden de turno se convierte en el Monarca.

718. Reiniciar el juego

718.1. Una carta (Karn liberado) reinicia el juego. Un juego reiniciado termina de inmediato. Ningún jugador en ese juego gana, pierde o empata ese juego. Todos los jugadores en ese juego cuando termina comienzan un nuevo juego siguiendo los procedimientos enumerados en la regla 103, “Comenzando el juego”, con la siguiente excepción:

718.1a El jugador inicial en el nuevo juego es el jugador que controlaba el hechizo o habilidad que reinició el juego.

718.2. Todas las cartas de *Magic* involucradas en el juego que fue reiniciado cuando terminó, incluyendo los permanentes fuera de fase y las cartas no tradicionales de *Magic*, están involucradas en el nuevo juego, incluso si esas cartas no estaban originalmente involucradas en el juego reiniciado. La propiedad de las cartas en el nuevo juego no cambia, sin importar su ubicación cuando comienza el nuevo juego.

Ejemplo: *Un jugador lanza Deseo de vida, trayendo una carta de criatura al juego de fuera del juego. Luego ese juego es reiniciado. La carta de criatura será parte de la biblioteca de ese jugador cuando comience el nuevo juego.*

718.3. Como cada jugador roba siete cartas cuando un juego empieza, cualquier jugador con menos de siete cartas en su biblioteca perderá el juego cuando se verifiquen las acciones basadas en estado en el paso de mantenimiento del primer turno, sin importar la cantidad de mulligans que ese jugador hizo. (Ver la regla 704, “Acciones basadas en estado”.)

718.4. El efecto que reinicia el juego termina de resolverse justo antes del paso de enderezar del primer turno. Si el hechizo o habilidad que generó ese efecto tenía instrucciones adicionales, esas instrucciones se siguen en este momento. Ningún jugador tiene prioridad, y cualquier habilidad

disparada que se disparó como resultado irá a la pila la próxima vez que un jugador reciba prioridad, normalmente durante el paso de mantenimiento del primer turno.

718.5. Hay efectos que pueden eximir a ciertas cartas del procedimiento que reinicia el juego. Esas cartas no están en el mazo del propietario cuando el nuevo juego comienza.

718.5a En un juego de Commander, un comandante que fue exento del procedimiento que reinicia el juego no comenzará el nuevo juego en la zona de mando. Sin embargo, sigue siendo el comandante de ese mazo en el nuevo juego. Ver la regla 903, “Commander”.

718.6. Si un subjuego de *Magic* (ver la regla 719) es reiniciado, el juego principal no es afectado. Los efectos del juego principal que se refieren al ganador o perdedor del subjuego ahora se refieren al ganador o perdedor del subjuego reiniciado.

718.7. Si un juego de varios jugadores que usa la alternativa de rango de influencia limitado (ver la regla 801) es reiniciado, todos los jugadores del juego están involucrados, sin importar el rango de influencia del jugador que controla la habilidad que reinició el juego.

719. Subjuegos

719.1. Una carta (Shahrazad) permite jugar un subjuego de *Magic*.

719.1a Un “subjuego” es un juego completamente separado de *Magic* creado por un efecto. Básicamente, es un juego dentro de otro. El “juego principal” es el juego en el cual el hechizo o la habilidad que creó el subjuego fue lanzado o activada. El juego principal se discontinúa temporalmente mientras el subjuego está en proceso. Se reanuda en cuando se termine el subjuego.

719.1b Ningún efecto ni definición creado en un juego tiene significado alguno en el otro, excepto aquello que defina el efecto que creó el subjuego. Por ejemplo, el efecto puede decir que algo le pasa en el juego principal al ganador, o perdedor, del subjuego.

719.2. En cuanto el subjuego empieza, se crea una serie de nuevas zonas de juego. Cada jugador toma las cartas de su biblioteca del juego principal, las mueve a su biblioteca del subjuego y las mezcla. Ninguna otra carta de una zona del juego principal se mueve a la zona correspondiente del subjuego, excepto lo especificado en las reglas 719.2a–d. Determina aleatoriamente qué jugador juega primero. El subjuego continua como un juego normal, siguiendo todas la otras reglas descritas en la regla 103, “Comenzando el juego”.

719.2a En cuanto comienza un subjuego de Planechase, cada jugador mueve su mazo planar de la zona de mando del juego principal a la zona de mando del subjuego y lo baraja. (Las cartas de plano y fenómeno boca arriba permanecen en la zona de mando del juego principal.)

719.2b En cuanto comienza un subjuego de Vanguard, cada jugador mueve su carta vanguard de la zona de mando del juego principal a la zona de mando del subjuego.

719.2c En cuanto comienza un subjuego de Commander, cada jugador mueve su comandante de la zona de mando del juego principal (si está allí) a la zona de mando del subjuego.

719.2d En cuanto comienza un subjuego de Archenemy, el archienemigo mueve su mazo de planes de la zona de mando del juego principal a la zona de mando del subjuego y lo baraja. (Las cartas de plan boca arriba permanecen en la zona de mando del juego principal.)

719.3. Como cada jugador roba siete cartas cuando un juego empieza, cualquier jugador con menos de siete cartas en su biblioteca perderá el subjuego cuando se verifiquen las acciones basadas en estado

en el paso de mantenimiento del primer turno, sin importar la cantidad de mulligans que ese jugador hizo. (Ver la regla 704, "Acciones basadas en estado".)

719.4. Todos los objetos en el juego principal y todas las cartas fuera del juego principal se consideran fuera del subjuego (excepto aquellas traídas específicamente al subjuego). Todos los jugadores que no están actualmente en el subjuego se los considera fuera del subjuego.

719.4a Algunos efectos pueden traer cartas a un juego de fuera de él. Si se trae una carta del juego principal al subjuego, las habilidades del juego principal que se disparen por cambio de zona se dispararán, pero no serán puestas en la pila hasta que el juego principal se reanude.

719.4b Los contadores del juego principal de un jugador no se consideran parte del subjuego, aunque el jugador todavía los tendrá cuando retome el juego principal. Del mismo modo, los contadores que obtiene un jugador durante un subjuego dejarán de existir cuando el subjuego termine.

719.5. Al final del subjuego, cada jugador toma todas las cartas de las cuales es el propietario que están en el subjuego distintas de las cartas en la zona de mando del subjuego, las pone en la biblioteca de su juego principal y la baraja. Esto incluye cartas en la zona de exilio del subjuego. Excepto lo especificado en las reglas 715.5a–d, todos los otros objetos en el subjuego dejan de existir, así como las zonas creadas para el subjuego. El juego principal continúa desde el punto en que fue pausado: primero el hechizo o habilidad que creó el subjuego termina de resolverse, incluso si fue creado por una carta de hechizo que ya no está en la pila. Luego, si alguna habilidad del juego principal se disparó durante el subjuego por cartas que dejaron el juego principal, se pone en la pila.

***Ejemplo:** Si una carta es llevada a un subjuego ya sea del juego principal o de fuera del juego, esa carta será puesta en la biblioteca del juego principal de su propietario cuando termine el subjuego.*

719.5a Al final de un subjuego de un juego de Planechase, cada carta de plano o fenómeno boca arriba es puesta boca abajo y puesta en el fondo del mazo planar de su propietario. Luego cada jugador mueve su mazo planar de la zona de mando del subjuego a la zona de mando del juego principal y lo baraja.

719.5b Al final de un subjuego de un juego de Vanguard, cada jugador mueve su carta Vanguard de la zona de mando del subjuego a la zona de mando del juego principal. Esta es una excepción a la regla 311.2.

719.5c Al final de un subjuego de un juego de Commander, cada jugador mueve su comandante de la zona de mando del subjuego (si está allí) a la zona de mando del juego principal.

719.5d Al final de un subjuego en un juego de Archenemy, cualquier carta de plan boca arriba en la zona de mando del subjuego es puesta boca abajo y en el fondo del mazo de planes de su propietario. Luego el archienemigo mueve su mazo de planes de la zona de mando del subjuego a la zona de mando del juego principal y lo baraja.

719.6. Se puede crear un subjuego dentro de un subjuego. El subjuego existente se convierte en el juego principal en relación con el nuevo subjuego.

720. Tomar atajos

720.1. Cuando se juega un juego, los jugadores suelen usar atajos mutuamente entendidos en lugar de identificar explícitamente cada elección (realizar una acción o pasar prioridad).

720.1a Las reglas para tomar atajos son mayormente informales. Mientras cada jugador en el juego entienda la intención del otro jugador, su sistema de atajos será aceptable.

720.1b Ocasionalmente, el juego entra en un estado en el que una serie de acciones pueden ser repetidas indefinidamente (creando un “ciclo”). En ese caso, las reglas de atajos se pueden usar para determinar la cantidad de veces que esas acciones se repetirán sin tener que realizarlas, y como se romperá el ciclo.

720.1c Los torneos usan una versión modificada de las reglas para atajos y repeticiones. Esas reglas están explicadas en las Reglas de torneo de *Magic: The Gathering* (disponibles en WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents). Siempre que las Reglas de torneo contradigan estas reglas durante un torneo, las Reglas de torneo tienen prioridad.

720.2. Tomar un atajo sigue el siguiente procedimiento.

720.2a En cualquier punto del juego, el jugador que tiene la prioridad puede proponer un atajo describiendo una serie de elecciones de juego, para todos los jugadores, que se puedan hacer legalmente basándose en el estado del juego actual y la predicción de los resultados de la secuencia de acciones. Esta secuencia puede ser una serie de acciones no repetitiva, un ciclo que se repite una cantidad concreta de veces, varios ciclos, o ciclos anidados, incluso puede abarcar varios turnos. No puede incluir acciones condicionales en las que el resultado de un evento en el juego determina la siguiente acción de un jugador. El punto de finalización de esa secuencia tiene que ser uno en el que un jugador tenga prioridad, aunque no es necesario que ese jugador sea el mismo que propone el atajo.

***Ejemplo:** Un jugador controla una criatura encantada por Presencia de Gond, que le da a la criatura la habilidad de “{T}: Crea una ficha de criatura Elfo Guerrero verde 1/1” y otro jugador controla Alarma contra intrusos, que dice, en parte, “Siempre que una criatura entre al campo de batalla, endereza todas las criaturas”. Cuando el jugador tenga prioridad, puede proponer “Crearé un millón de fichas” indicando la secuencia de activar la habilidad de la criatura, todos los jugadores pasan la prioridad, dejar que se resuelva la habilidad y crear una ficha (cosa que causa que la habilidad de Alarma contra intrusos se dispare), que el controlador de la Alarma contra intrusos ponga su habilidad en la pila, que todos los jugadores pasen la prioridad, resolver la habilidad y que todos los jugadores pasen la prioridad hasta que el jugador que propone el atajo vuelva a tener prioridad; y repetir esta secuencia 999.999 veces más, finalizando justo cuando se resuelva la última habilidad de crear una ficha.*

720.2b Cada uno de los demás jugadores, por orden de turnos, empezando después del jugador que ofreció el atajo, pueden aceptar la secuencia propuesta, o bien acortarla nombrando un momento de ella en el que harán una elección de juego diferente a la propuesta. (El jugador no está obligado a decir en ese momento cuál será su nueva elección.) Este momento se convierte en el nuevo punto de finalización de la secuencia propuesta.

***Ejemplo:** El jugador activo roba una carta en su paso de robar, luego dice “Paso”. El jugador no activo tiene A la batalla (un instantáneo que dice “La criatura objetivo ataca este turno si puede”) y dice “Quisiera lanzar un hechizo en el paso de inicio del combate”. La secuencia propuesta ahora mismo es que todos los jugadores pasarán la prioridad en todo momento hasta que el jugador no activo tenga la prioridad en el paso de inicio del combate.*

720.2c Una vez que el último jugador ha aceptado o acortado la secuencia propuesta, el atajo se toma. El juego avanza hasta el último punto de finalización propuesto, habiendo seguido todas las elecciones de juego propuestas. Si el atajo fue acortado desde la propuesta inicial, el jugador que ahora tiene prioridad debe hacer una elección distinta de la propuesta inicialmente para él.

720.3. Hay veces que un ciclo puede ser fragmentado, o sea que cada jugador involucrado en el ciclo lleva a cabo una acción independiente que resulta en que se llega al mismo estado del juego varias veces. Si eso pasa, el jugador activo (o el primer jugador involucrado en el ciclo por orden de turnos, si el jugador activo no lo está) debe hacer una elección de juego distinta de forma que el ciclo no continúe.

Ejemplo: En un juego de dos jugadores, el jugador activo controla una criatura con la habilidad “{0}: [esta criatura] gana la habilidad de volar”, el jugador no activo controla un permanente con la habilidad “{0}: La criatura objetivo pierde la habilidad de volar” y no hay nada en el juego para lo que importe la cantidad de veces que las habilidades han sido activadas. Suponiendo que el jugador activo activa la habilidad de su criatura, deja que se resuelva, y entonces el jugador no activo activa la habilidad de su permanente, haciendo objetivo a la criatura del jugador activo, y deja que se resuelva. Esto devuelve el juego a un estado similar al que había antes de activar ninguna de las habilidades. El jugador activo debe hacer una elección de juego distinta (en otras palabras, cualquier cosa excepto activar la habilidad de su criatura de nuevo). La criatura no tiene la habilidad de volar. Nótese que el jugador no activo pudo haber prevenido el ciclo fragmentado no activando su habilidad, en cuyo caso la criatura del jugador activo habría tenido la habilidad de volar. El jugador no activo siempre tendrá la última palabra para determinar si la criatura tendrá o no la habilidad de volar.

720.4. Si una repetición sólo contiene acciones obligatorias, el juego es un empate. (Ver las reglas 104.4b y 104.4f.)

720.5. Ningún jugador está obligado a realizar acciones que pararían un ciclo a excepción de acciones que estén contenidas en ese ciclo.

Ejemplo: Un jugador controla Sello de limpieza, un encantamiento que dice “Sacrifica el Sello de limpieza: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo”. Comienza un ciclo de acciones obligatorias que involucra un artefacto. El jugador no está obligado a sacrificar el Sello de limpieza para destruir el artefacto y parar el ciclo.

720.6. Si un ciclo contiene un efecto que dice “[A] a menos que [B]”, donde [A] y [B] son acciones, ningún jugador estará obligado a hacer [B] para parar el bucle. Si ningún jugador elige hacer [B], el bucle continuará con [A] como obligatorio.

721. Manejando acciones ilegales

721.1. Si un jugador realiza una acción ilegal o comienza a realizar una acción pero no puede completarla legalmente, toda la acción es revertida y cualquier pago hecho es cancelado. Ninguna habilidad se dispara y ningún efecto se aplica como resultado de una acción deshecha. Si la acción fue lanzar un hechizo, la carta de hechizo regresa a la zona de donde vino. Cada jugador puede revertir cualquier habilidad de maná legal que ese jugador haya activado durante la jugada ilegal, a menos que el maná de ellas o de cualquier habilidad disparada de maná que hayan disparado haya sido gastado en otra habilidad de maná que no fue revertida. Los jugadores no pueden volver atrás acciones que movieron cartas a una biblioteca, que movieron cartas de una biblioteca a cualquier zona distinta de la pila, que hicieron que se baraje una biblioteca o que causaron que se muestren cartas de una biblioteca.

721.2. Cuando se revierten hechizos y habilidades ilegales, el jugador que tenía la prioridad la conserva y puede realizar otra acción o pasar. El jugador puede rehacer la acción revertida de una manera legal o hacer cualquier otra acción permitida por las reglas.

8. Reglas para varios jugadores

800. General

800.1. Un juego de varios jugadores es aquel que comienza con más de dos jugadores. Esta sección contiene reglas opcionales adicionales que pueden usarse para jugar de a varios jugadores.

800.2. Estas reglas consisten en una serie de opciones que pueden agregarse a un juego de varios jugadores y un número de estilos alternativos de juego de varios jugadores. Un único juego puede usar varias opciones, pero sólo una variante.

800.3. Muchos torneos de varios jugadores de *Magic* tienen reglas adicionales no incluidas aquí, como por ejemplo reglas de construcción de mazo. Si quieres más información, busca la versión actualizada de las Reglas de Torneos de *Magic: The Gathering*. Puedes encontrarlas en WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents.

800.4. Al contrario de los juegos de dos jugadores, los juegos de varios jugadores pueden continuar después de que uno o más jugadores dejaron el juego.

800.4a Cuando un jugador deja el juego, todos los objetos (ver la regla 109) propiedad de ese jugador dejan el juego y cualquier efecto que le daba el control de cualquier objeto o jugador a ese jugador termina. Luego, si ese jugador controlaba cualquier objeto en la pila no representado por cartas, esos objetos dejan de existir. Luego, si hay algún objeto todavía controlado por ese jugador, esos objetos dejan el juego. Esto no es una acción basada en estado. Esto sucede tan pronto como el jugador deja el juego. Si el jugador que dejó el juego tenía la prioridad en el momento en que se fue, la prioridad pasa al siguiente jugador que siga en juego en el orden de los turnos.

Ejemplo: Alex lanza *Control mental*, un aura que dice “Tú controlas la criatura encantada” sobre el Grifo de asalto de Bianca. Si Alex deja el juego, también lo hace el *Control mental*, y el Grifo de asalto regresa al control de Bianca. Si, en vez de eso, Bianca deja el juego, también lo hace el Grifo de asalto, y el *Control mental* va al cementerio de Alex.

Ejemplo: Alex lanza *Acto de traición*, que dice, en parte, “Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno”, haciendo objetivo al Oso garra de runas de Bianca. Si Alex deja el juego, el efecto de cambio de control del *Acto de traición* termina y el Oso garra de runas vuelve al control de Bianca.

Ejemplo: Alex lanza *Soborno*, que dice “Busca en la biblioteca del oponente objetivo una carta de criatura y ponla en el campo de batalla bajo tu control. Luego ese jugador baraja su biblioteca” haciendo objetivo a Bianca. Alex pone en el campo de batalla un Ángel de Serra de la biblioteca de Bianca. Si Bianca deja el juego, el Ángel de Serra también deja el juego. Si, en cambio, Alex deja el juego, el Ángel de Serra es exiliado.

Ejemplo: Alex controla *Cámara del génesis*, que dice “Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla, si la Cámara del génesis está enderezada, el controlador de esa criatura crea una ficha de criatura artefacto Myr incolora 1/1”. Si Alex deja el juego, todas las fichas Myr que entraron al campo de batalla bajo el control de Alex dejan el juego y todas las fichas Myr que entraron al campo de batalla bajo el control de otro jugador permanecen en el juego.

800.4b Si un objeto fuera a ir al control de un jugador que dejó el juego, el control de ese objeto no cambia. Si se fuera a crear una ficha bajo el control de un jugador que dejó el juego, no se crea esa ficha. Si se fuera a poner un objeto en el campo de batalla o en la pila bajo el control de un jugador que dejó el juego, ese objeto permanece en su zona actual. Si un jugador fuera a ser controlado por un jugador que dejó el juego, no lo es.

800.4c Si termina un efecto que le da a un jugador todavía en el juego el control de un objeto, no hay ningún otro efecto dándole el control de ese objeto a otro jugador en el juego, y el objeto

entró al campo de batalla bajo el control de un jugador que dejó el juego, el objeto es exiliado. Esto no es una acción basada en estado. Esto sucede tan pronto como termina el efecto de cambio de control.

800.4d Si un objeto cuyo propietario dejó el juego fuera a ser creado en cualquier zona, no se crea. Si una habilidad disparada que fuera a ser controlada por un jugador que dejó el juego fuera a ser puesta en la pila, no es puesta en la pila.

***Ejemplo:** Deslizamiento astral es un encantamiento que dice “Siempre que un jugador active la habilidad de ciclo de una carta, puedes exiliar la criatura objetivo. Si lo haces, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario esa criatura al comienzo del próximo paso final”. Durante el turno de Alex, Bianca usa la habilidad del Deslizamiento astral para exiliar el Espectro hipnótico de Alex. Antes del final de ese turno, Bianca deja el juego. Al principio del paso final, la habilidad disparada retrasada generada por el Deslizamiento astral que devolvería el Espectro hipnótico al campo de batalla se dispara, pero no va a la pila. El Espectro hipnótico nunca regresa al campo de batalla.*

800.4e Si daño de combate fuera a ser asignado a un jugador que ha dejado el juego, ese daño no se asigna.

800.4f Si un objeto le pide a un jugador que dejó el juego que realice una elección, el controlador del objeto elige a otro jugador para realizar esa elección. Si la elección original fue hecha por un oponente del controlador del objeto, ese jugador elige otro oponente de ser posible.

800.4g Si una regla indica a un jugador que dejó el juego que haga una elección, el siguiente jugador en orden de turno hace esa elección.

800.4h Si un efecto requiere cierta información sobre un jugador, ese efecto usa la información actual que haya sobre ese jugador, siempre que el jugador en cuestión siga en juego; de lo contrario, el efecto usa la última información conocida sobre ese jugador antes de que dejara el juego.

800.4i Si un jugador deja el juego durante su turno, ese turno continúa hasta terminar sin jugador activo. Cuando el jugador activo fuera a recibir la prioridad, en vez de eso, recibe la prioridad el siguiente jugador por orden de turno, o el objeto que está en la parte superior de la pila se resuelve, o la fase o paso termina, aquello que sea más apropiado.

800.4j Si un jugador que dejó el juego debería empezar un turno, ese turno no comienza.

800.4k Cuando un jugador deja el juego, cualquier efecto continuo con duraciones que duraban hasta el próximo turno de ese jugador o hasta un punto específico en ese turno durarán hasta que ese turno fuera a comenzar. No expiran de inmediato ni duran indefinidamente.

800.4m Cuando un jugador deja el juego, los objetos de los cuales ese jugador es propietario en la zona de ante no dejan el juego. Esta es una excepción a la regla 800.4a. Ver la regla 407, “Ante”.

800.4n En un juego de Planechase, si el jugador designado como controlador planar fuera a dejar el juego, en vez de eso, el siguiente jugador en orden de turno que no dejará el juego se convierte en el controlador planar, luego el anterior controlador planar deja el juego. Ver la regla 309.5.

800.5. 103.4c En un juego de varios jugadores, la primera vez que un jugador hace un mulligan, roba una nueva mano de la misma cantidad de cartas que tenía antes. Las subsiguientes manos disminuyen en una carta normalmente.

800.6. En un juego de varios jugadores que no es Gigante de dos cabezas, el jugador inicial no se salta su paso de robar en su primer turno. En un juego de Gigante de dos cabezas, el equipo que juega primero se salta el paso de robar de su primer turno. Ver la regla 103.7.

801. Alternativa de rango de influencia limitado

801.1. Rango limitado de influencia es una opción que puede aplicarse a la mayoría de los juegos de varios jugadores. Se usa siempre en la variante Emperador (ver la regla 809), y se usa normalmente para juegos con cinco o más jugadores.

801.2. El rango de influencia de un jugador es la distancia máxima desde ese jugador, medida en jugadores sentados, que ese jugador puede afectar. Los jugadores dentro de esos asientos del jugador están dentro de su rango de influencia. Los objetos controlados por jugadores dentro del rango de influencia de un jugador también están bajo su rango de influencia. El rango de influencia afecta a hechizos, habilidades, efectos, daño, atacar, hacer elecciones y ganar la partida.

801.2a Los rangos de influencia limitados más comunes son 1 y 2 asientos. Distintos jugadores pueden tener distinto rango de influencia.

Ejemplo: Un rango de influencia de 1 significa que sólo tú y los jugadores sentados a tu lado están dentro de tu rango de influencia.

Ejemplo: Un rango de influencia de 2 significa que tú y los dos jugadores a tu izquierda y los dos jugadores a tu derecha están dentro de tu rango de influencia.

801.2b Un jugador siempre está en su propio rango de influencia.

801.2c Los jugadores que están en el rango de influencia de cada jugador se determinan al comienzo de cada turno.

Ejemplo: En una partida con un rango de influencia de 1, Alex está sentado a la izquierda de Roberto y Carissa está sentada a la derecha de Roberto. Carissa no está en el rango de influencia de Alex. Si Roberto deja el juego, Carissa entrará en el rango de influencia de Alex al comienzo del turno siguiente.

801.2d Un objeto se encuentra en el rango de influencia de un jugador si es controlado por ese jugador o por otro jugador que se encuentre a tantas posiciones de ese jugador.

801.3. Las criaturas sólo pueden atacar a oponentes que se encuentren en el rango de influencia de su controlador. Si no hubiera ningún oponente en el rango de influencia de un jugador, las criaturas que controla no podrían atacar.

801.4. Los objetos que no estén dentro del rango de influencia de un jugador no pueden ser objetivo de hechizos ni habilidades que controle ese jugador.

801.5. Algunas cartas requieren que los jugadores elijan opciones. Estas cartas funcionan de forma distinta cuando se usa la opción de rango de influencia limitado.

801.5a Si se pide a un jugador que elija un objeto o jugador, tiene que elegir uno que esté en su rango de influencia.

Ejemplo: En una partida con un rango de influencia de 1, Alex está sentado a la izquierda de Roberto. Alex activa la habilidad de las Cuombajj Witches, que dice, “{T}: Las Cuombajj Witches hacen 1 punto de daño a cualquier objetivo y 1 punto de daño a cualquier objetivo a elección de un oponente”, haciendo objetivo a Roberto y eligiendo a Roberto como el oponente que elige el otro objetivo. Roberto debe elegir un objetivo que esté tanto en su rango de influencia como en el rango de influencia del controlador de Cuombajj Witches. Por lo tanto, tendría que elegirse a sí mismo, a Alex o a una criatura controlada por cualquiera de los dos.

801.5b Si un jugador tuviera que elegir entre una o varias opciones (pero no entre varios objetos o jugadores), podría elegir una opción incluso si se refiriera a objetos o jugadores que están fuera de su rango de influencia.

Ejemplo: Alex, que tiene un rango de influencia de 2, está sentado a la izquierda de Roberto, y Carissa, que tiene un rango de influencia de 1, está sentada a la derecha de Roberto. Alex juega una carta que dice, “Un oponente elige uno: Robas dos cartas; o las criaturas que controlas obtienen +2/+2 hasta el final del turno”, y elige que Carissa hará la elección. Carissa puede elegir el modo incluso estando Alex fuera de su rango de influencia.

801.5c Si un efecto requiere una elección y no hay ningún jugador que pueda hacer la elección dentro del rango de influencia del controlador de dicho efecto, la elección la hace el jugador más cercano por la izquierda.

Ejemplo: En una partida de Emperador en la que todos los jugadores tienen un rango de influencia de 1, un emperador juega Realidad o ficción, que dice, “Muestra las primeras cinco cartas de tu biblioteca. Un oponente separa esas cartas en dos montones. Pon un montón en tu mano y el otro en tu cementerio”. Puesto que no hay ningún oponente dentro del rango de influencia del emperador, el oponente más cercano a la izquierda del emperador separa las cartas en montones.

801.6. Un jugador no puede activar las habilidades activadas de un objeto que esté fuera de su rango de influencia.

801.7. Una habilidad disparada no se dispara a menos que el evento de disparo ocurra por completo dentro del rango de influencia del controlador de su fuente.

Ejemplo: En una partida donde todos los jugadores tienen un rango de influencia de 1, Alex está sentado a la izquierda de Roberto. Roberto controla dos auras anexadas al Oso garra de runas de Alex: Una con la siguiente condición de disparo: “Cuando la criatura encantada sea bloqueada”, y la otra con la siguiente: “Cuando la criatura encantada sea bloqueada por una criatura”. El Oso garra de runas de Alex ataca al jugador sentado a su izquierda y son bloqueados. La habilidad disparada del primer aura se dispara porque el evento (el Oso garra de runas es bloqueado) ocurre completamente dentro del rango de influencia de Roberto. Por otro lado, la habilidad de la segunda aura de Roberto no se dispara porque está implicada la criatura bloqueadora, y esa criatura está fuera del rango de influencia de Roberto.

801.7a Si un evento de disparo incluye un objeto que se mueve dentro o fuera del rango de influencia de un jugador, se toma el estado del juego anterior al evento para determinar si se dispara o no la habilidad. Ver las reglas 603.6 y 603.10.

Ejemplo: Carissa y Alex están cada uno fuera del rango de influencia del otro. Carissa controla un Oso garra de runas cuyo propietario es Alex y cada uno controla un Demonio extractor, una criatura que dice, en parte, “Siempre que otra criatura deje el campo de batalla, puedes hacer que el jugador objetivo ponga las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio”. El Oso garra de runas es destruido y es puesto en el cementerio de Alex. La habilidad del Demonio extractor de Alex no se dispara porque el evento de deja-el-campo-de-batalla está fuera del rango de influencia de Alex. La habilidad del Demonio extractor de Carissa se dispara, incluso cuando la criatura va a un cementerio fuera de su rango, porque el evento de deja-el-campo-de-batalla está dentro de su rango de influencia.

801.8. Un aura no puede encantar un objeto o jugador que esté fuera del rango de influencia de su controlador. Si un aura se encuentra anexada a un objeto o jugador ilegal, ese Aura es puesta en el cementerio de su propietario como una acción basada en estado. Ver la regla 704.

801.9. Un equipo no puede equipar y una Fortificación no puede fortificar un objeto que esté fuera del rango de influencia de su controlador. Si un equipo o fortificación se encuentra anexado a un

permanente ilegal, es desanexado de ese permanente pero permanece en el campo de batalla. Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.

- 801.10. Los hechizos y habilidades no pueden afectar a objetos ni jugadores que estén fuera del rango de influencia de sus controladores. Las partes de un efecto que fueran a afectar a un objeto de fuera de rango no harán efecto. El resto del efecto actúa normalmente.

Ejemplo: En una partida a seis jugadores en la que cada jugador tenga un rango de influencia de 1, Alex juega Detonación ígnea, que dice “La Detonación ígnea hace 2 puntos de daño a cada criatura”. La Detonación ígnea hace 2 puntos de daño a sus propias criaturas, a las criaturas del jugador sentado a su izquierda y a las del jugador sentado a su derecha. Ninguna otra criatura recibirá daño.

- 801.11. Si un efecto o habilidad requiere información sobre el juego, solo obtiene información de dentro del rango de influencia de su controlador. No verá objetos ni eventos fuera del rango de influencia de su controlador.

Ejemplo: En una partida a seis jugadores en la que cada uno tiene un rango de influencia de 1, Alex juega un Escudo de armas, que dice “Cada criatura obtiene +1/+1 por cada otra criatura en el campo de batalla que comparta un tipo de criatura con ella”. el Escudo de armas inflará las criaturas de Alex basándose solo en las criaturas que controlan Alex, el jugador sentado a su izquierda y el jugador sentado a su derecha. No tendrá en cuenta ninguna otra criatura.

Ejemplo: En el mismo juego, Roberto está sentado a la derecha de Alex. El Escudo de armas mejorará las criaturas de Roberto según qué criaturas son controladas por los jugadores dentro del rango de influencia de Alex, incluyendo al jugador sentado a la izquierda de Alex, que está fuera del rango de influencia de Roberto.

- 801.12. La “regla de mundo” (Ver la regla 704.5k) se aplica a un permanente solo si hay otros permanentes de mundo dentro del rango de influencia de su controlador.

- 801.13. Los efectos de reemplazo y prevención esperan que suceda un evento en particular y luego lo reemplazan total o parcialmente. El rango de influencia limitado puede causar que un evento modificado tenga instrucciones que no se puedan llevar a cabo, en cuyo caso simplemente son ignoradas. Ver la regla 614, “Efectos de reemplazo”, y la regla 615, “Efectos de prevención”.

- 801.13a Si un efecto de reemplazo trata de hacer que un hechizo o habilidad afecte a un objeto o jugador que esté fuera del rango de influencia de su controlador, esa parte no hace nada.

Ejemplo: Alex lanza Hacha de lava (“El Hacha de lava hace 5 puntos de daño al jugador o planeswalker objetivo”), haciendo objetivo a Roberto. En respuesta, Roberto lanza Maniobra de la capitana (“Los siguientes X puntos de daño que se le fueran a hacer a la criatura, planeswalker o jugador objetivo este turno, en vez de eso, se le hacen a otra criatura, planeswalker o jugador objetivo”). con X=3, haciendo objetivo a Carissa. Carissa no está en el rango de influencia de Alex. Cuando el Hacha de lava se resuelva, solo hará 2 puntos de daño a Roberto y nada a Carissa.

- 801.13b Si un hechizo o habilidad crea un efecto que previene daño que fuera a ser hecho por una fuente, solo podrá afectar fuentes que se encuentren dentro del rango de influencia del controlador de ese hechizo o habilidad. Si un hechizo o habilidad crea un efecto que fuera a prevenir daño que fuera a ser hecho a un permanente o jugador, solo podrá afectar a permanentes o jugadores que se encuentren dentro del rango de influencia del controlador de ese hechizo o habilidad. Si un hechizo o habilidad crea un efecto que fuera a prevenir daño, pero no específico de una fuente ni a un receptor, previene ese daño sólo si tanto la fuente como el receptor del daño están dentro del rango de influencia del controlador del hechizo o habilidad.

Ejemplo: Roberto está dentro del rango de influencia de Alex, pero Carissa no. Alex controla un encantamiento que dice, “Previene todo el daño hecho por criaturas”. Carissa ataca a Roberto con una criatura. La criatura hará daño a Roberto.

Ejemplo: Roberto está dentro del rango de influencia de Alex, pero Carissa no. Carissa lanza *Ráfaga de rayos* (“La *Ráfaga de rayos* hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo”) haciendo objetivo a Roberto. En respuesta, Alex lanza *Manos reparadoras* (“Prevén los siguientes 4 puntos de daño que se le fueran a hacer a cualquier objetivo este turno”.) haciendo objetivo a Roberto. El daño que se va a hacer a Roberto es prevenido.

Ejemplo: Roberto está dentro del rango de influencia de Alex, pero Carissa no. Carissa ataca a Roberto con una criatura, y Roberto bloquea con otra criatura. Alex juega *Niebla* (“Prevén todo el daño de combate que fuera a ser hecho este turno”). Las criaturas de Carissa y Roberto se hacen daño mutuamente.

801.14. Si un efecto dice que un jugador gana la partida, en vez de eso, todos los oponentes que estén en el rango de influencia de ese jugador pierden la partida.

801.15. Si el efecto de un hechizo o habilidad dice que el juego es un empate, el juego es un empate para el controlador de ese hechizo o habilidad y para todos los jugadores dentro del rango de influencia de ese jugador. Ellos dejan el juego. Todos los jugadores restantes continúan jugando.

801.16. Si el juego de alguna manera entra en una “repetición” de acciones obligatorias, repitiendo una secuencia de eventos que no hay manera de detener, el juego es un empate para cada jugador que controla un objeto involucrado en esa repetición, así como para cada jugador dentro del rango de influencia de cualquiera de esos jugadores. Ellos dejan el juego. Todos los jugadores restantes continúan jugando.

801.17. Los efectos que reinician el juego (ver la regla 718) están exentos de la alternativa de rango de influencia limitado. Todos los jugadores en el juego estarán involucrados en el nuevo juego.

801.18. En juego de Planechase de varios jugadores que no sea Gran Melee, las cartas de plano o fenómeno están exentas de la alternativa de rango de influencia limitado. Sus habilidades y los efectos de esas habilidades, afectan a todos los objetos y jugadores aplicables en el juego. Ver la regla 901, “Planechase”.

802. Alternativa de atacar a varios jugadores

802.1. Algunos juegos de varios jugadores permiten al jugador activo atacar a varios jugadores. Si esta opción es usada, un jugador también puede elegir atacar a un solo jugador durante su fase de combate.

802.2. Al comienzo de la fase de combate, el jugador atacante no debe elegir un oponente para que sea el jugador defensor. En vez de ello, todos los oponentes del jugador atacante se consideran jugadores defensores durante la fase de combate.

802.2a Cualquier regla, objeto o efecto que se refiera a un “jugador defensor” se refiere a un solo jugador defensor, no a todos los jugadores defensores. Si una habilidad de una criatura atacante se refiere al jugador defensor, o si un hechizo o habilidad se refiere tanto a la criatura atacante y a un jugador defensor, entonces a menos que se especifique lo contrario, el jugador defensor se refiere al jugador al que esa criatura está atacando, o al controlador del planeswalker que esa criatura está atacando. Si esa criatura ya no está atacando, el jugador defensor al que se refiere es el jugador al que esa criatura estaba atacando antes de ser removida del combate o al controlador del planeswalker al que esa criatura estaba atacando antes de ser removida del combate. Si un hechizo o habilidad podría aplicarse a varias criaturas atacantes, el jugador defensor apropiado se determina individualmente para cada una de esas criaturas atacantes. Si hay varios jugadores defensores que podrían ser elegidos, el controlador del hechizo o habilidad elige uno.

Ejemplo: Roberto ataca a Alex con un Oso garra de runas, y a Carissa con una criatura con la habilidad de cruzar montañas. El hecho de que la criatura que tiene cruzar montañas pueda ser bloqueada solo depende de si Carissa controla o no una montaña.

802.3. En cuanto el jugador atacante declara cada criatura atacante, elige a qué jugador defensor o planeswalker controlado por un jugador defensor ataca. Ver la regla 508, “Paso de declarar atacantes”.

802.3a Las restricciones y requisitos que no se apliquen por atacar a un jugador en concreto se aplican para todo el grupo de criaturas atacantes. Las restricciones y requisitos que se apliquen por atacar a un jugador en concreto se aplicarán sólo a las criaturas que ataquen a ese jugador. Todo el grupo de atacantes debe ser legal. Ver la regla 508.1.

802.3b Las criaturas que atacan agrupadas no pueden atacar a jugadores diferentes. Ver la regla 702.21 “Agrupar”.

802.4. Si hay criaturas atacando a varios jugadores o planeswalkers, cada jugador defensor declara bloqueadores en orden JAJNA en cuanto empieza el paso de declarar bloqueadores. (Ver la regla 101.4 y la regla 509, “Paso de Declarar Bloqueadores”.) El primer jugador defensor declara todos sus bloqueos, luego el segundo jugador defensor, etcétera.

802.4a Un jugador defensor sólo puede bloquear con criaturas que controle. Esas criaturas sólo pueden bloquear a criaturas que estén atacando a ese jugador o a un planeswalker que controle ese jugador.

802.4b Para determinar si el bloqueo de un jugador es legal, se ignoran las criaturas que hayan atacado a otros jugadores, así como las criaturas bloqueadoras que controlan otros jugadores.

802.5. Después de que los bloqueadores hayan sido declarados, si alguna criatura está bloqueando a más de una criatura, cada jugador defensor anuncia en orden JAJNA el orden de asignación de daño entre las criaturas atacantes por cada criatura bloqueadora que controle. Ver la regla 510, “Paso de daño de combate”.

802.6. El daño de combate es asignado en orden JAJNA. El resto del paso de daño de combate transcurre como en una partida normal de dos jugadores. Ver la regla 510, “Paso de daño de combate”.

803. Alternativas de atacar a la izquierda o a la derecha

803.1. Algunos juegos de varios jugadores usan las reglas opcionales de *atacar a la izquierda* o *atacar a la derecha*.

803.1a Si se usa la opción de atacar a la izquierda, un jugador sólo podrá atacar al oponente sentado inmediatamente a su izquierda. Si el primer oponente por la izquierda de un jugador está a más de un asiento de distancia, ese jugador no podrá atacar.

803.1b Si se usa la opción de atacar a la derecha, un jugador solo podrá atacar al oponente sentado inmediatamente a su derecha. Si el primer oponente por la derecha de un jugador está a más de un asiento de distancia, ese jugador no podrá atacar.

804. Alternativa de desplegar criaturas

804.1. La variante Emperador siempre usa la alternativa de *desplegar criaturas*, y también se puede usar en otras variantes que permitan competir por equipos. Los formatos de varios jugadores en los que se compite de forma individual normalmente no usan esta alternativa.

804.2. Cada criatura tiene la habilidad de “{T}: El compañero de equipo objetivo gana el control de esta criatura. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

805. Alternativa de turnos compartidos en equipo

805.1. Algunos juegos de varios jugadores entre equipos usan la *Alternativa de turnos compartidos en equipo*. Siempre se usa en la variante Gigante de dos cabezas (ver la regla 810) y en la variante casual Archenemy (ver la regla 904). Se puede usar sólo si los miembros de cada equipo están sentados en asientos contiguos.

805.2. Dentro de cada equipo, el jugador sentado más a la derecha desde la perspectiva de su equipo es el jugador primario. Si los jugadores en un equipo no se ponen de acuerdo en una elección, tales como qué criaturas atacan o en qué orden se ponen las habilidades disparadas en la pila, el jugador primario hace la elección.

805.3. Los métodos descritos en la regla 103.2 se usan para determinar qué equipo tomará el primer turno. El equipo determinado de esta manera es el equipo inicial.

805.3a El proceso para manejar los mulligans se cambia de acuerdo a eso. Primero, cada jugador del equipo inicial, en el orden que el equipo elija, declara si ese jugador hará o no mulligan. Luego, en orden de turno, los jugadores de los demás equipos hacen lo mismo. Los compañeros de equipo pueden consultarse al tomar estas decisiones. Luego, todos hacen mulligan al mismo tiempo. Los jugadores pueden decidir hacer mulligan aun después de que su compañero de equipo decide quedarse con la mano inicial. Después de que todos los jugadores se quedan con su mano inicial, cualquier jugador en el equipo inicial cuya mano contiene menos cartas que el tamaño de mano inicial de ese jugador puede mirar la primera carta de su biblioteca. Los compañeros de equipo de ese jugador también pueden ver esa carta. El jugador puede poner esa carta en la parte inferior de su biblioteca. Este proceso se repite para cada otro equipo en orden de turno. Ver la regla 103.4.

805.3b El proceso para manejar las cartas que permiten a un jugador comenzar el juego con ellas en el campo de batalla se cambia de acuerdo a eso. Primero, cada jugador en el equipo inicial, en el orden que el equipo elija, puede poner esas cartas de la mano inicial de ese jugador en el campo de batalla. Los compañeros de equipo pueden consultarse al tomar estas decisiones. Luego cada jugador en cada otro equipo en orden de turno hace lo mismo.

805.4. Cada equipo juega turnos en lugar de cada jugador.

805.4a El equipo cuyo turno se esté jugando es el equipo activo. Cada otro equipo es un equipo no activo.

805.4b Ambos jugadores roban cartas en el paso de robar de su equipo.

805.4c Cada jugador puede jugar una carta de tierra en cada uno de los turnos de su equipo.

805.5. Los equipos tienen prioridad, no los jugadores individuales.

805.5a Un jugador puede lanzar un hechizo, activar una habilidad, o realizar una acción especial sólo cuando su equipo tenga prioridad.

805.5b Si un equipo tiene la prioridad y ninguno de sus jugadores quiere hacer nada, ese equipo pasa. Si todos los equipos pasan sucesivamente (esto es, si todos los equipos pasan consecutivamente sin que un jugador tome ninguna acción intermedia entre el paso de prioridad de un jugador y del otro), el objeto que esté en la parte superior de la pila se resuelve y el equipo activo recibe la prioridad. Si la pila está vacía cuando todos los equipos pasan sucesivamente, termina la fase o el paso y comienza el siguiente.

805.6. La regla del orden de Jugador activo, jugador no activo (ver la regla 101.4) se modifica si se usa la alternativa de turnos compartidos en equipo. Si varios equipos fueran a tomar decisiones y/o hacer acciones a la vez, primero el equipo activo hace todas las elecciones necesarias y después cada equipo no activo en orden de turno. Si varios jugadores fueran a tomar decisiones y/o hacer acciones a la vez, primero cada jugador en el equipo activo hace todas las elecciones necesarias en el orden que quieran y luego los jugadores de cada equipo no activo hacen lo mismo. Una vez que todas las decisiones fueron tomadas, las acciones suceden simultáneamente.

805.6a Si un efecto le indica a más de un jugador que robe cartas en un juego que está usando la alternativa de turnos compartidos en equipo, primero cada jugador del equipo activo, en el orden que prefieran, realiza sus robos, luego cada jugador en cada equipo no activo en orden de turno hace lo mismo.

805.7. Si varias habilidades se han disparado desde la última vez que un equipo recibió prioridad, los miembros del equipo activo ponen todas sus habilidades disparadas en la pila en el orden que quieran sin importar cual de los dos jugadores las controle, después, los miembros de cada equipo no activo hacen lo mismo.

805.8. Si un efecto le da a un jugador un turno adicional o agrega una fase o paso al turno de ese jugador, el equipo de ese jugador tiene un turno, fase o paso adicional. Si un efecto hace que un jugador se salte un paso, fase o turno, lo hace el equipo de ese jugador. Si un único efecto hace que más de un jugador de un equipo añadan o se salten el mismo paso, fase o turno, el equipo añade o se salta solo ese paso, fase o turno. Si un efecto hace que un jugador controle a otro jugador, el primer jugador controla el equipo del jugador afectado.

805.9. Cualquier habilidad que se refiere al “jugador activo” se refiere específicamente a uno de los jugadores activos, no a todos. El controlador de la habilidad elige a cuál se refiere la habilidad cuando se aplica el efecto.

805.10 La opción de turnos compartidos en equipo usa reglas de combate distintas que otras opciones de varios jugadores.

805.10a Las criaturas de cada equipo atacan al otro equipo como un grupo. Durante la fase de combate, el equipo activo es el equipo atacante y cada jugador en el equipo activo es un jugador atacante. Del mismo modo, el equipo no activo es el equipo defensor y cada jugador en el equipo no activo es un jugador defensor.

805.10b En cuanto empieza el paso de declarar atacantes, el equipo activo declara atacantes. Para cada criatura atacante, el equipo atacante anuncia a qué jugador defensor o planeswalker está atacando esa criatura. El equipo activo tiene un ataque combinado, y ese grupo de criaturas atacantes debe ser legal como un conjunto. Ver la regla 508.1.

805.10c Cualquier regla, objeto o efecto que se refiera a un “jugador atacante” se refiere a un solo jugador atacante, no a todos los jugadores atacantes. Si una habilidad de una criatura bloqueadora se refiere a un jugador atacante, o un hechizo o habilidad se refiere tanto a una criatura bloqueadora como a un jugador atacante, a menos que se especifique otra cosa, el jugador atacante al que se refiere es el jugador que controla la criatura atacante que esa criatura bloqueadora está bloqueando. Si un hechizo o habilidad podría aplicarse a varias criaturas bloqueadoras, el jugador atacante apropiado se determina individualmente para cada una de esas criaturas bloqueadoras. Si hay varios jugadores atacantes que podrían ser elegidos, el controlador del hechizo o habilidad elige uno.

805.10d En cuanto empieza el paso de declarar bloqueadores, el equipo defensor declara bloqueadores. Las criaturas controladas por los jugadores defensores pueden bloquear a criaturas atacando a cualquier jugador en el equipo defensor o atacando a un planeswalker

controlado por uno de esos jugadores. El equipo defensor tiene un bloqueo combinado, y ese grupo de criaturas bloqueadoras debe ser legal como un conjunto. Ver la regla 509.1.

805.10e Cualquier regla, objeto o efecto que se refiera a un “jugador defensor” se refiere a un solo jugador defensor, no a todos los jugadores defensores. Si una habilidad de una criatura atacante se refiere al jugador defensor, o si un hechizo o habilidad se refiere tanto a la criatura atacante y a un jugador defensor, entonces a menos que se especifique lo contrario, el jugador defensor se refiere al jugador al que esa criatura está atacando, o al controlador del planeswalker que esa criatura está atacando. Si esa criatura ya no está atacando, el jugador defensor al que se refiere es el jugador al que esa criatura estaba atacando antes de ser removida del combate o al controlador del planeswalker al que esa criatura estaba atacando antes de ser removida del combate. Si un hechizo o habilidad podría aplicarse a varias criaturas atacantes, el jugador defensor apropiado se determina individualmente para cada una de esas criaturas atacantes. Si hay varios jugadores defensores que podrían ser elegidos, el controlador del hechizo o habilidad elige uno.

805.10f Una vez que los bloqueadores han sido declarados, por cada criatura atacante que haya sido bloqueada por varias criaturas, el equipo activo anuncia el orden de asignación de daño entre las criaturas bloqueadoras. Luego, por cada criatura que esté bloqueando varias criaturas, el equipo defensor anuncia el orden de asignación de daño entre las criaturas atacantes.

805.10g Al comenzar el paso de daño de combate, el equipo activo anuncia cómo asignará su daño de combate cada criatura atacante. Luego el equipo defensor anuncia cómo asignará su daño de combate cada criatura bloqueadora. Ver la regla 510.1.

806. Variante Todos contra todos

806.1. En partidas de varios jugadores de Todos contra Todos, un grupo de jugadores compite de forma individual unos contra otros.

806.2. Cualquier alternativa que se vaya a usar deberá ser decidida antes de empezar a jugar. La variante Todos contra Todos usa las siguientes opciones por defecto.

806.2a La alternativa de Rango de influencia limitado no se suele usar en la variante Todos contra Todos. Si así fuera, cada jugador tiene el mismo rango de influencia, que será determinado antes de empezar a jugar. Ver la regla 801, “Alternativa de rango de influencia limitado”.

806.2b Se debe usar una, y sólo una opción entre atacar a la izquierda, atacar a la derecha, o atacar a varios jugadores. Ver la regla 803, “Alternativa de atacar a la izquierda o a la derecha” y regla 802, “Alternativa de atacar a varios jugadores”.

806.2c La alternativa de desplegar criaturas no se usa en la variante de Todos contra Todos.

806.3. Los jugadores se sientan alrededor de la mesa de manera aleatoria.

807. Variante Grand Melee

807.1. La variante Grand Melee es una modificación a la variante Todos contra Todos, en la que un grupo de jugadores compite entre ellos de manera individual. La variante Grand Melee normalmente se usa en partidas que empiezan con diez o más jugadores.

807.2. Cualquier alternativa para varios jugadores que se vaya a usar se decidirá antes de empezar a jugar. La variante Grand Melee usa las siguientes opciones por defecto.

807.2a Cada jugador tiene un rango de influencia de 1 (Ver la regla 801).

807.2b Se usa la alternativa de Atacar a la izquierda (Ver la regla 803).

807.2c Las alternativas de atacar a varios jugadores y desplegar criaturas no se usan en la variante Grand Melee.

807.3. Los jugadores se sientan aleatoriamente.

807.4. La variante Grand Melee permite que varios jugadores tomen sus turnos a la vez. Moviendo *marcadores de turno* se registra qué jugadores están jugando su turno en cada momento. Cada marcador de turno representa el turno de un jugador activo.

807.4a Hay un marcador de turno por cada cuatro jugadores en la partida.

Ejemplo: Una partida de Grand Melee con dieciséis jugadores tiene cuatro marcadores de turno. Un juego con quince jugadores tiene tres marcadores de turno.

807.4b El jugador que empieza la partida obtiene el primer marcador de turno. El jugador sentado a cuatro posiciones a su izquierda (el quinto jugador) obtiene el segundo marcador de turno, así hasta que todos los marcadores de turno hayan sido repartidos. A cada marcador de turno se le asigna un número de esta forma. Entonces, todos los jugadores que tienen un marcador de turno empiezan a jugar a la vez.

807.4c Después de que un jugador termina su turno, ese jugador le pasa el marcador de turno al jugador sentado a su izquierda. Si un jugador con un marcador de turno deja el juego durante su turno, el jugador a su izquierda toma el marcador de turno después de que termina ese turno. Si un jugador con un marcador de turno deja el juego antes de que comience su turno, el jugador a su izquierda toma el marcador de turno inmediatamente.

807.4d Un jugador que recibe un marcador de turno no puede comenzar su turno si cualquier jugador tres asientos a su izquierda tiene un marcador de turno. Si ese es el caso, ese jugador espera hasta que el jugador cuatro asientos a su izquierda tome el otro marcador de turno.

807.4e Si un jugador deja el juego y por eso reduciría la cantidad de contadores de turno en el juego, el marcador de turno inmediatamente a la derecha del jugador eliminado es designado para ser removido. Si más de un jugador deja el juego simultáneamente, y eso reduciría la cantidad de marcadores de turno en el juego, y hay varios marcadores de turno que deberían ser removidos, el marcador con el número más bajo es designado para ser removido. Un marcador de turno puede ser designado para ser removido varias veces.

807.4f Para determinar si uno o más jugadores que dejan el juego reducirían la cantidad de marcadores de turno en el juego (ver la regla 807.4e), no cuentes los marcadores de turno ya designados para ser removidos.

807.4g Si un jugador cuyo turno se está jugando tiene un marcador de turno designado para ser removido, ese marcador de turno es removido en lugar de ser pasado después de que termine ese turno. Si un jugador que no está jugando su turno tiene un marcador de turno designado para ser removido, ese marcador de turno es removido de inmediato. Si un marcador de turno removido fue designado para ser removido varias veces, el marcador de turno a su derecha es designado para ser removido esa misma cantidad de veces menos uno.

807.4h Si uno o más jugadores sentados consecutivamente dejan el juego, los jugadores que estaban a ambos lados de esos asientos no entran en el rango de influencia de otro hasta que comienza el siguiente turno.

807.4i Si un efecto causa que un jugador con un marcador de turno tome un turno adicional después del actual, ese jugador mantiene el marcador de turno y juega un turno adicional después de que su actual turno acabe, a no ser que haya otro marcador de turno demasiado cerca por cualquiera

de los dos lados en ese momento. Si hubiera un marcador de turno a tres o menos posiciones por su izquierda, el turno adicional esperará a empezar hasta que el cuarto jugador por su izquierda obtenga el otro contador de turno. Si hubiera un contador de turno a tres o menos posiciones por su derecha, el jugador pasará su contador de turno en vez de mantenerlo, y tomará un turno adicional inmediatamente antes de su siguiente turno.

- 807.4j Si un efecto fuera a causar que un jugador obtenga un turno adicional después del turno actual pero ese jugador no tuviera un marcador de turno al comienzo de ese turno, ese jugador tomará el turno adicional inmediatamente antes de su siguiente turno.

***Ejemplo:** En el turno de Alex, él juega un Time Walk, que hace que tome un turno adicional después de este. En ese mismo turno, el jugador que está a la izquierda de Alex deja el juego, causando que el número de marcadores de turno se reduzca. Una vez acabado el actual turno de Alex, su marcador de turno es removido. No tomará el turno adicional del Time Walk hasta justo antes de tomar su siguiente turno normal la siguiente vez que reciba un marcador de turno.*

- 807.5. En vez de haber una sola pila, una partida de Grand Melee tiene varias pilas. Cada marcador de turno representa su propia pila.

- 807.5a Un jugador obtiene la prioridad para un marcador de turno en particular sólo si el marcador de turno está dentro de su rango de influencia o un objeto en la pila es controlado por un jugador que esté dentro de su rango de influencia.

- 807.5b Si un jugador tiene prioridad en varias pilas y lanza un hechizo, activa una habilidad, o se dispara una habilidad disparada que ese jugador controla, debe especificar en qué pila se pone ese hechizo o habilidad. Si un objeto en una de esas pilas causó que se disparara la habilidad disparada, el jugador debe ponerla en esa pila. Si un hechizo o habilidad en resolución causa que un jugador lance un hechizo o cree una copia de un hechizo, el nuevo hechizo debe ponerse en la misma pila. Si un hechizo o habilidad hace objetivo a un objeto en una de esas pilas, debe ser puesto en la misma pila que su objetivo; no puede hacer objetivo a varios hechizos de pilas diferentes.

808. Variante Equipo vs. Equipo

- 808.1. Los juegos Equipo vs. Equipo se juegan con dos o más equipos. Cada equipo puede tener cualquier cantidad de jugadores en él.

- 808.2. Cada equipo se sienta junto en un lado de la mesa. Cada equipo decide el orden en el cual se sientan sus jugadores.

- 808.3. Cualquier alternativa que se vaya a usar deberá ser decidida antes de empezar a jugar. La variante Equipo vs. Equipo usará las siguientes opciones por defecto.

- 808.3a Se usa la alternativa de atacar a varios jugadores (ver la regla 802).

- 808.3b Normalmente no se usan las alternativas de desplegar criaturas y rango de influencia limitado en la variante Equipo vs. Equipo.

- 808.4. Para determinar qué jugador va primero, elijan aleatoriamente un equipo. Si ese equipo tiene un número impar de jugadores, es el jugador en el asiento central. Si ese equipo tiene un número par de jugadores, el jugador a la izquierda del punto medio empieza. El orden de turnos va hacia la izquierda del jugador.

- 808.5. En la variante Equipo vs. Equipo, los recursos de un equipo (cartas en la mano, maná, etc.) no son compartidos. Los compañeros de equipo podrán ver la mano del otro jugador y discutir

estrategias en cualquier momento. Un jugador no puede manipular las cartas ni permanentes de su compañero de equipo.

809. Variante Emperador

809.1. La variante Emperador se juega con dos o más equipos de tres jugadores cada uno.

809.2. Cada equipo se sienta junto en un lado de la mesa. Cada equipo decide el orden en que se sientan sus jugadores. Cada equipo tiene un *emperador*, que se sienta en el medio del equipo. El resto de jugadores son *generales* cuya labor es proteger al emperador.

809.3. La variante Emperador usa las siguientes opciones por defecto.

809.3a El rango de influencia está limitado a 2 para el emperador y a 1 para los generales. Ver la regla 801, “Alternativa de rango de influencia limitado”.

809.3b La variante emperador usa la alternativa de desplegar criaturas (ver la regla 804).

809.3c Cada jugador sólo puede atacar a un jugador que esté sentado inmediatamente a su lado.

Ejemplo: Al comienzo de una partida de Emperador, ninguno de los emperadores podrá atacar a ningún oponente, aun estando los generales dentro de su rango para jugar hechizos.

809.4. Determina aleatoriamente qué emperador juega primero. El orden de turnos va hacia la izquierda del jugador.

809.5. La variante Emperador incluye las siguientes especificaciones para ganar y perder el juego. También se aplican todas las reglas para terminar un juego. (Ver la regla 104.)

809.5a Un equipo gana la partida si su emperador gana.

809.5b Un equipo pierde la partida si su emperador pierde.

809.5c El juego es un empate para un equipo si el juego es un empate para su emperador.

809.6. La variante Emperador también se puede jugar con cualquier número de equipos del mismo tamaño. Si los equipos tienen más de dos jugadores cada uno, el rango de influencia de cada jugador deberá ser ajustado.

809.6a El rango de influencia de cada general debe ser el mínimo número que permita a un general de un equipo contrario empezar el juego dentro de su rango de influencia. El rango de influencia de cada emperador debe ser el mínimo número que permita a dos generales de un equipo contrario empezar el juego dentro de su rango de influencia. Los jugadores deben sentarse de manera que ningún emperador empiece el juego en el rango de influencia de otro emperador.

Ejemplo: En un juego Emperador entre dos equipos de cuatro jugadores, la configuración de jugadores (ya sea en sentido horario o antihorario alrededor de la mesa) debería ser: general 1 del equipo A, emperador del equipo A, general 2 del equipo A, general 3 del equipo A, general 1 del equipo B, emperador del equipo B, general 2 del equipo B, general 3 del equipo B. Cada emperador tiene rango de influencia 3. Cada general 2 tiene rango de influencia 2. Cada general 1 y general 3 tiene rango de influencia 1.

809.7. En la variante Emperador, los recursos de un equipo (cartas en la mano, maná, etc.) no son compartidos. Los compañeros de equipo podrán ver la mano del otro jugador y discutir estrategias en cualquier momento. Un jugador no puede manipular las cartas ni permanentes de su compañero de equipo.

810. Variante Gigante de dos cabezas

810.1. Las partidas de Gigante de dos Cabezas se juegan con dos equipos de dos jugadores cada uno.

810.2. La variante Gigante de dos cabezas usa la Alternativa de turnos compartidos en equipo. (Ver la regla 805.)

810.3. Cada equipo se sienta junto en un lado de la mesa. Cada equipo decide el orden en el cual se sientan sus jugadores.

810.4. Cada equipo tiene un total de vida compartido, que comienza en 30 vidas.

810.5. A excepción del total de vidas y contadores de veneno, los recursos de un equipo (cartas de la mano, mana, etc.) no son compartidos en la variante de Gigante de dos Cabezas. Los compañeros de equipo podrán ver la mano del otro jugador y discutir estrategias en cualquier momento. Un jugador no puede manipular las cartas ni permanentes de su compañero de equipo.

810.6. El equipo que juega primero se salta el paso de robar de su primer turno.

810.7. La variante Gigante de dos cabezas usa las reglas de combate para la alternativa de turnos compartidos en equipo (ver la regla 805.10). Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.

810.8. La variante de Gigante de dos Cabezas usa las reglas normales para ganar y perder la partida (Ver la regla 104), con las siguientes adiciones y especificaciones.

810.8a Los jugadores ganan o pierden el juego sólo como un equipo, no como individuos. Si cualquier jugador de un equipo pierde el juego, el equipo pierde el juego. Si cualquier jugador de un equipo gana el juego, el equipo completo gana el juego. Si un efecto dice que un jugador no puede ganar el juego, el equipo de ese jugador no puede ganar el juego. Si un efecto dice que un jugador no puede perder el juego, el equipo de ese jugador no puede perder el juego.

Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador controla Trascendencia, que en parte dice “No pierdes el juego por tener 0 o menos vidas”. Si el total de vida del equipo de ese jugador es 0 o menos, ese equipo no pierde el juego.

Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador intenta robar una carta mientras no hay cartas en su biblioteca. Ese jugador pierde el juego, por lo que todo el equipo de ese jugador pierde el juego.

Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador controla un Ángel de platino, que dice “Tú no puedes perder el juego y tus oponentes no pueden ganar el juego”. Ni ese jugador ni su compañero de equipo pueden perder el juego mientras el Ángel de platino esté en el campo de batalla, y ningún jugador del equipo oponente puede ganar el juego.

810.8b Si un jugador concede, su equipo deja el juego inmediatamente. Ese equipo pierde el juego.

810.8c Si el total de vidas de un equipo es 0 o menos, el equipo pierde el juego. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

810.8d Si un equipo tiene quince o más contadores de veneno, ese equipo pierde el juego. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

810.9. El daño, la pérdida y la ganancia de vida suceden a cada jugador individualmente. El resultado se aplica al total de vidas compartido del equipo.

Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador lanza Fisura llameante, que dice “La Fisura llameante hace 4 puntos de daño a cada jugador”. Cada equipo recibe un total de 8 puntos de daño.

810.9a Si un coste o efecto necesita saber el valor del total de vidas de un jugador individual, en vez de eso ese coste o efecto usa el total de vidas del equipo.

Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador de un equipo que tiene 17 vidas es objetivo de un Faro de inmortalidad, que dice, en parte “Duplica el total de vidas del jugador objetivo”. Ese jugador gana 17 vidas, por lo que su equipo termina en 34 vidas.

Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador controla Prueba de resistencia, un encantamiento que dice “Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes 50 o más vidas, ganas el juego”. Al comienzo del mantenimiento de ese jugador, el equipo del jugador gana el juego si el total de vida del equipo es 50 o más.

Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador de un equipo que tiene 11 vidas controla Mal furtivo, un encantamiento que dice “Pagar la mitad de tus vidas, redondeado hacia arriba: El Mal furtivo se convierte en una criatura Horror 4/4 con la habilidad de volar”. Para activar la habilidad, ese jugador debe pagar 6 vidas. El equipo termina con 5 vidas.

810.9b Si un coste o efecto permite que ambos miembros de un equipo paguen vidas simultáneamente, la cantidad total de vidas que pueden pagar no puede exceder el total de vidas del equipo. (Los jugadores siempre pueden pagar 0 vidas.)

810.9c Si un efecto fija el total de vidas de un único jugador a un número específico, el jugador pierde o gana la cantidad de vidas necesaria para terminar con el nuevo total. El total de vidas del equipo se ajusta con la cantidad de vidas que ha ganado o perdido ese jugador.

Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador de un equipo que tiene 25 vidas es objetivo de una habilidad que dice “El total de vidas del jugador objetivo es 10”. El total de vidas del jugador se considera 25, así que el jugador pierde 15 vidas. El equipo termina con 10 vidas.

810.9d Si un efecto fuera a fijar el total de vida de cada jugador de un equipo, ese equipo elige a uno de sus miembros. En ese equipo, sólo ese jugador es afectado.

Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un equipo tiene 7 vidas y el otro tiene 13 vidas. Un jugador lanza Devolver el favor, que dice “El total de vidas de cada jugador es igual al menor del total de vidas entre todos los jugadores”. Cada equipo elige a uno de sus miembros para que sea afectado. El resultado es que el jugador elegido en el equipo que tiene 13 vidas pierde 6 vidas, por lo que el total de vidas del equipo termina en 7.

810.9e Un jugador no puede intercambiar totales de vidas con su compañero de equipo. Si un efecto haría que eso sucediera, el intercambio no sucede.

810.9f Si un efecto le indica a un jugador que redistribuya cualquier número de totales de vidas de jugadores, ese jugador no puede afectar a más de un miembro de cada equipo de esta manera.

810.9g Si un efecto dice que un jugador no puede ganar vidas, ningún jugador en su equipo puede ganar vidas.

810.9h Si un efecto dice que un jugador no puede perder vidas, ningún jugador en su equipo puede perder vidas o pagar una cantidad de vidas distinta de 0.

810.10. Los efectos que hacen que un jugador obtenga contadores de veneno suceden a cada jugador individualmente. Los contadores de veneno son compartidos por el equipo.

810.10a Si un efecto necesita saber cuántos contadores de veneno tiene un jugador individual, ese efecto usa la cantidad de contadores de veneno que tenga el equipo de ese jugador. Si un efecto

necesita saber cuántos contadores de veneno tiene el oponente de un jugador, ese efecto usa la cantidad de contadores de veneno que tengan los equipos oponentes.

810.10b Si un efecto dice que un jugador pierde contadores de veneno, el equipo de ese jugador pierde esos mismos contadores de veneno.

810.10c Si un efecto dice que un jugador no puede obtener contadores de veneno, ningún jugador en ese equipo puede obtener contadores de veneno.

810.10d Si una regla o efecto necesita saber qué tipo de contadores tiene un jugador particular, ese efecto usa los tipos de contadores que tiene ese jugador y los tipos de contadores que tiene el equipo de ese jugador. Un jugador está “envenenado” si su equipo tiene uno o más contadores de veneno.

810.11. La variante Gigante de dos cabezas también se puede jugar con equipos del mismo tamaño de más de dos jugadores. Por cada jugador que un equipo tenga por encima del segundo, el total de vidas del equipo se aumenta en 15 vidas y la cantidad de contadores de veneno necesarios para que el equipo pierda se aumenta en cinco. (Estas variantes son llamadas Gigante de tres cabezas, Gigante de cuatro cabezas, etc.).

811. Variante Equipos alternativos

811.1. Los juegos de Equipos alternativos se juegan con dos o más equipos del mismo tamaño.

811.2. Cualquier alternativa que se vaya a usar deberá ser decidida antes de empezar a jugar. La variante Equipos alternativos usará las siguientes opciones por defecto.

811.2a El rango de influencia recomendado es 2. Ver la regla 801, “Alternativa de rango de influencia limitado”.

811.2b Se debe usar una, y sólo una opción entre atacar a la izquierda, atacar a la derecha, o atacar a varios jugadores. Ver la regla 803, “Alternativa de atacar a la izquierda o a la derecha” y regla 802, “Alternativa de atacar a varios jugadores”.

811.2c La alternativa de desplegar criaturas normalmente no se usa en la variante Equipos alternativos.

811.3. Al comienzo de la partida, los jugadores se sientan de forma que ninguno esté junto a un compañero de equipo y cada equipo está igualmente distribuido.

***Ejemplo:** En una partida por Equipos alternativos con tres equipos, A, B y C, éstos se sentarán de la siguiente forma: A1, B1, C1, A2, B2, C2, A3, B3, C3, etc.*

811.4. Un jugador no puede atacar a oponentes que no estén sentados a su lado.

811.5. En la variante Equipos alternativos, los recursos de un equipo (cartas de la mano, maná, etc.) no son compartidos. Los compañeros de equipo no pueden ver las cartas de su mano a no ser que estén sentados al lado. Los compañeros de equipo pueden discutir su estrategia cuando quieran. Un jugador no puede manipular las cartas ni permanentes de su compañero de equipo.

9. Variantes casuales

900. General

900.1. Esta sección contiene reglas adicionales opcionales que pueden usarse para ciertas variantes de juego casual. No pretende ser completamente abarcativa.

900.2. Las variantes casuales detalladas aquí usan zonas, reglas, cartas y otros implementos de juego adicionales que no se usan en juegos tradicionales de *Magic*.

901. Planechase

901.1. En la variante Planechase, las cartas de planos y fenómeno agregan habilidades adicionales y aleatoriedad al juego. La variante Planechase usa todas las reglas normales para un juego de *Magic*, con los siguientes agregados.

901.2. Un juego de Planechase puede ser un juego de dos jugadores o un juego de varios jugadores. La configuración por defecto para varios jugadores es la variante Todos contra todos con la alternativa de atacar a varios jugadores y sin la alternativa de rango de influencia limitado. Ver la regla 806, “Variante Todos contra todos”,

901.3. Además de los materiales normales de juego, cada jugador necesita un mazo planar de al menos diez cartas de plano y/o fenómeno y el juego necesita un dado planar. No puede haber más de dos cartas de fenómeno en un mazo planar. Cada carta en un mazo planar debe tener un nombre distinto en inglés. Ver la regla 309, “Planos” y la regla 310, “Fenómenos”.

901.3a Un dado planar es un dado de seis caras. Una cara tiene el símbolo de Planeswalker {PW}. Una cara tiene el símbolo de caos {CHAOS}. Las otras caras están vacías.

901.4. Al inicio del juego, cada jugador baraja su mazo planar para que las cartas queden ordenadas aleatoriamente. Cada mazo es puesto boca abajo al lado de la biblioteca de su propietario. Todas las cartas de plano y fenómeno permanecen en la zona de mando durante el juego, tanto mientras son parte de un mazo planar como cuando están boca arriba.

901.5 Una vez que todos los jugadores se quedan con sus manos iniciales y usan las habilidades de cartas que les permiten realizar una acción con esas cartas de sus manos iniciales, el jugador inicial mueve la primera carta de su mazo planar y la coloca boca arriba. Si es una carta de fenómeno, el jugador pone esa carta en el fondo de su mazo planar y repite este proceso hasta que ponga boca arriba una carta de plano. (Ver la regla 103.6.) Ninguna habilidad de una carta puesta boca arriba de esta manera se dispara durante este proceso. La carta de plano boca arriba se convierte en el plano inicial.

901.6. El propietario de la carta de plano o fenómeno es la persona que comenzó el juego con ella en su mazo planar. El controlador de una carta de plano o fenómeno boca arriba es el jugador designado como *controlador planar*. Normalmente, el controlador planar es el jugador activo. Sin embargo, si el actual controlador planar deja el juego, en vez de eso, el siguiente jugador en orden de turno que no dejó el juego se convierte en el controlador planar, luego el anterior controlador planar deja el juego. El nuevo controlador planar mantiene ese título hasta que deja el juego u otro jugador se convierte en el jugador activo, lo que suceda primero.

901.7. Cualquier habilidad de una carta de plano o fenómeno boca arriba en la zona de mando funciona desde esa zona. Las habilidades estáticas de la carta afectan el juego, sus habilidades disparadas pueden dispararse y sus habilidades activadas pueden activarse.

901.7a Una carta de plano o fenómeno que es puesta boca abajo se convierte en un nuevo objeto.

- 901.8. Los juegos de Planechase tienen una habilidad disparada inherente conocida como la “habilidad de caminar por los planos”. El texto completo de esta habilidad es “Siempre que lances {PW}, camina por los planos”. (Ver la regla 701.23, “Caminar por los planos”.) Esta habilidad no tiene fuente y es controlada por el jugador cuyo lanzamiento del dado planar hizo que se dispare. Esta es una excepción a la regla 112.8.
- 901.9. En cualquier momento en que el jugador activo tenga prioridad y la pila esté vacía, pero sólo durante una fase principal de su turno, ese jugador puede lanzar el dado planar. Realizar esta acción le cuesta al jugador una cantidad de maná igual a la cantidad de veces que ya realizó esta acción ese turno. Esta es una acción especial que no usa la pila. Fíjate que ese número no será igual a la cantidad de veces que el jugador lanzó el dado planar ese turno si un efecto hizo que el jugador lance el dado planar ese turno. (Ver la regla 115.2g.)
- 901.9a Si el lanzamiento del dado resulta en una cara vacía, no sucede nada. El jugador activo recibe prioridad.
- 901.8b Si el lanzamiento del dado resulta en símbolo de caos {CHAOS}, cualquier habilidad de un plano boca arriba que comienza con “Siempre que lances {CHAOS}” se dispara y va a la pila. El jugador activo recibe prioridad.
- 901.9c Si el lanzamiento del dado resulta en el símbolo de Planeswalker {PW}, la “habilidad de caminar por los planos” se dispara y va a la pila. El jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 901.8.)
- 901.10. Cuando un jugador deja el juego, todos los objetos de los cuales ese jugador es el propietario, excepto las habilidades de los fenómenos, dejan el juego. (Ver la regla 800.4a.) Si eso incluye una carta de plano o fenómeno boca arriba, el controlador planar voltea boca arriba la primera carta de su mazo planar. Esto no es una acción basada en estado. Esto sucede tan pronto como el jugador deja el juego.
- 901.10a Si un plano deja el juego mientras una “habilidad de caminar por los planos” está en la pila, la habilidad deja de existir.
- 901.10b Las habilidades de fenómenos propiedad de un jugador que dejó el juego permanecen en la pila controladas por el nuevo controlador planar.
- 901.11. Una vez que comenzó el juego, si un jugador mueve la primera carta de su mazo planar y la voltea boca arriba, ese jugador ha “caminado por los planos”. Los efectos continuos que duran hasta que un jugador camine por los planos terminan. Las habilidades que se disparan cuando un jugador camina por los planos se disparan. Ver la regla 701.23.
- 901.11a Un jugador puede caminar por los planos como resultado de una “habilidad de caminar por los planos” (ver la regla 901.8), porque el propietario de la carta de plano o fenómeno boca arriba deja el juego (ver la regla 901.10), o porque la habilidad disparada de un fenómeno deja la pila (ver la regla 704.5x). Las habilidades también pueden indicarle a un jugador que camine por los planos.
- 901.11b La carta de plano que es puesta boca arriba es el plano hacia el cual el jugador camina por los planos. La carta de plano o fenómeno que es puesta boca abajo, o deja el juego, es el plano o fenómeno desde el cual el jugador camina por los planos.
- 901.11c Si un jugador camina por los planos cuando hay más de una carta de plano boca arriba, ese jugador camina por los planos desde todos esos planos.

901.12. Un juego de Planechase de Gigante de dos cabezas usa todas las reglas de la variante de varios jugadores Gigante de dos cabezas y todas las reglas de la variante casual Planechase, con los siguientes agregados:

901.12a Cada jugador tiene su propio mazo planar.

901.12b El controlador planar es normalmente el jugador primario del equipo activo. Sin embargo, si el equipo controlador planar actual fuera a dejar el juego, en vez de eso el jugador primario del siguiente equipo en orden de turno que no dejaría el juego se convierte en el controlador planar, luego el anterior equipo controlador planar deja el juego. El nuevo controlador planar mantiene ese título hasta que deja el juego u otro equipo se convierte en el equipo activo, lo que suceda primero.

901.12c Incluso cuando el plano o fenómeno boca arriba es controlado por un jugador, cualquier habilidad de ese plano o fenómeno que se refiera a “ti” (o a su controlador en primera persona) se aplica a ambos miembros del equipo controlador planar.

901.12d Como cada miembro del equipo activo es un jugador activo, cada uno puede lanzar el dado planar. El coste para lanzar el dado para cada jugador está basado en la cantidad de veces que ese jugador particular haya lanzado el dado planar ese turno.

901.13. En los formatos de varios jugadores distintos de Gran Melee, las cartas de plano y fenómeno están eximidas de la alternativa de rango de influencia limitado. Sus habilidades y los efectos de esas habilidades, afectan a todos los objetos y jugadores aplicables en el juego. (Ver la regla 801, “Alternativa de rango de influencia limitado”).

901.14. En los juegos de Planechase Gran Melee, varias cartas de plano o fenómeno pueden estar boca arriba al mismo tiempo.

901.14a Antes del primer turno del juego, cada jugador que comenzará el juego con un marcador de turno coloca un plano inicial (ver la regla 901.5). Cada uno de ellos es un controlador planar.

901.14b Si un jugador fuera a dejar el juego y que ese jugador deje el juego reduciría la cantidad de marcadores de turnos en el juego, ese jugador primero deja de ser un controlador planar (pero ningún otro jugador se convierte en controlador planar), luego ese jugador deja el juego. Cada carta de plano o fenómeno boca arriba controlada por ese jugador es puesta en el fondo del mazo planar de su propietario. No se considera que ningún jugador caminó por los planos.

901.15. Alternativa de único mazo planar

901.15a Como una alternativa, un juego de Planechase puede jugarse con un único mazo planar en común. En ese caso, la cantidad de cartas en el mazo planar debe ser al menos cuarenta o al menos diez veces la cantidad de jugadores en el juego, lo que sea menor. El mazo planar no puede contener más cartas de fenómeno que el doble de la cantidad de jugadores en el juego. Cada carta en el mazo planar debe tener un nombre distinto en inglés.

901.15b En un juego de Planechase que usa la alternativa de un único mazo planar, se considera que el controlador planar es el propietario de todas las cartas de plano.

901.15c Si cualquier regla o habilidad se refiere al mazo planar de un jugador, se usa el mazo planar en común.

902. Vanguard

902.1. En la variante Vanguard, una carta Vanguard le permite a cada jugador jugar el papel de un personaje famoso. Cada jugador tendrá una carta Vanguard boca arriba cuyas habilidades y otras

características afectan el juego. La variante Vanguard usa todas las reglas normales para un juego de *Magic*, con los siguientes agregados.

902.2. Un juego Vanguard puede ser un juego de dos jugadores o un juego de varios jugadores.

902.3. Además de los materiales normales de juego, cada jugador necesita una carta Vanguard. Cada carta Vanguard es colocada boca arriba cerca de la biblioteca de su propietario antes de que comience el juego. Todas las cartas Vanguard permanecen en la zona de mando durante el juego.

902.4. El total de vidas inicial de cada jugador es 20, más o menos el modificador de vida de su carta Vanguard.

Ejemplo: El modificador de vida de la carta Vanguard de un jugador es -3. El total de vidas inicial de ese jugador es 17.

902.5. El tamaño inicial de mano de cada jugador es de siete cartas, modificada por el modificador de mano de su carta Vanguard.

902.5a Si un jugador realiza un mulligan en un juego Vanguard, al igual que en un juego normal, ese jugador baraja su mano con su biblioteca, luego roba una nueva mano de una carta menos de las que tenía antes. (En un juego de varios jugadores, el primer mulligan de un jugador es el mismo número de cartas que tenía antes.) Ver la regla 103.4.

Ejemplo: El modificador de mano de la carta Vanguard de un jugador es +2. Ese jugador comienza el juego con una mano de 9 cartas. Si el jugador realiza un mulligan, robará una nueva mano de 8 cartas. El siguiente mulligan será de 7 cartas, etcétera.

902.5b El tamaño máximo de mano de un jugador es siete, modificado por el modificador de mano de su carta Vanguard.

Ejemplo: El modificador de mano de la carta Vanguard de un jugador es -1. El tamaño máximo de mano de ese jugador es seis. Si ese jugador tiene más de seis cartas en su mano cuando comienza su paso de limpieza, deberá descartar hasta tener seis.

902.6. El propietario de una carta Vanguard es el jugador que comenzó el juego con ella en la zona de mando. El controlador de una carta Vanguard boca arriba es su propietario.

902.7. Cualquier habilidad de una carta Vanguard boca arriba en la zona de mando funciona desde esa zona. Las habilidades estáticas de la carta afectan el juego, sus habilidades disparadas pueden dispararse y sus habilidades activadas pueden activarse.

903. Commander

903.1. En la variante Commander, cada mazo es liderado por una criatura legendaria designada como el comandante de ese mazo. La variante Commander fue creada y popularizada por fanáticos; existe un comité de reglas independiente que mantiene recursos adicionales en MTGCommander.net. La variante Commander usa todas las reglas normales para un juego de *Magic*, con los siguientes agregados.

903.2. Un juego Commander puede ser un juego de dos jugadores o un juego de varios jugadores. La configuración por defecto para varios jugadores es la variante Todos contra todos con la alternativa de atacar a varios jugadores y sin la alternativa de rango de influencia limitado. Ver la regla 806, “Variante Todos contra todos”,

903.3. Cada mazo tiene una carta de criatura legendaria designada como su comandante. Esta designación no es una característica del objeto representado por la carta; en vez de eso, es un atributo de la misma carta. La carta mantiene esta designación incluso cuando cambia de zona.

Ejemplo: Un comandante puesto boca abajo (por ejemplo por el efecto de *Íxidron*) sigue siendo un comandante. Un comandante que está copiando otra carta (por ejemplo por el

efecto de Citomoldear) sigue siendo un comandante. Un permanente que está copiando a un comandante (como por ejemplo un Doble de cuerpo, copiando un comandante en el cementerio de un jugador) no es un comandante.

903.3a Algunas cartas de planeswalker tienen una habilidad que indica que la carta puede ser tu comandante. Esta habilidad modifica las reglas para construcción de mazo, y funciona antes de que comience el juego. Ver también la regla 112.6m.

903.3b Si el comandante de un jugador es una carta combinable y está combinada con el otro miembro de su par combinable, el permanente resultante combinado es el comandante de ese jugador.

903.4. La variante Commander usa la *identidad de color* para determinar qué cartas pueden ir en un mazo de un determinado comandante. La identidad de color de una carta es el color o colores de cualquier símbolo de maná en el coste de maná o recuadro de texto de esa carta, más cualquier color definido por sus habilidades que definen características (ver la regla 604.3) o indicador de color (ver la regla 204).

Ejemplo: *Bosh, gólem de hierro es una criatura artefacto legendaria con un coste de maná de {8} y la habilidad “{3}{R}, sacrificar un artefacto: Bosh, gólem de hierro hace daño a cualquier objetivo igual al coste de maná convertido del artefacto sacrificado”. La identidad de color de Bosh es rojo.*

903.4a La identidad de color se determina antes de que comience el juego.

903.4b El texto recordatorio se ignora al determinar la identidad de color de una carta. Ver la regla 207.2.

903.4c La cara posterior de una carta de dos caras (ver la regla 711) se considera al determinar la identidad de color de una carta. Esta es una excepción a la regla 711.4a.

Ejemplo: *El Erudito civilizado es la cara frontal de una carta de dos caras con coste de maná {2}{U}. El Bruto homicida es la cara posterior de esa carta de dos caras y tiene un indicador de color rojo. La identidad de color de la carta es azul y rojo.*

903.5. Cada mazo Commander está sujeto a las siguientes reglas de construcción de mazo.

903.5a Cada mazo debe contener exactamente 100 cartas, incluyendo su comandante.

903.5b Exceptuando las tierras básicas, cada carta en el mazo de Commander debe tener un nombre distinto en inglés.

903.5c Una carta puede ser incluida en un mazo de Commander sólo si todos los colores de su identidad de color están también en la identidad de color del comandante del mazo.

Ejemplo: *Mosto, madre incursora es una criatura legendaria con coste de maná {4}{R/G}{R/G}. La identidad de color de Mosto es rojo y verde. Cada carta en el mazo de Commander de Mosto debe ser roja, verde, roja y verde o no tener color. Cada símbolo de maná en el coste de maná y recuadro de texto de una carta en este mazo debe ser rojo, verde, rojo y verde o no tener color.*

903.5d Una carta con un tipo de tierra básica puede ser incluido en un mazo de Commander sólo si cada color de maná que podría producir está incluido en la identidad de color del comandante.

Ejemplo: *La identidad de color de Mosto, madre incursora es rojo y verde. Un mazo de Commander de Mosto puede incluir cartas de tierra con el tipo de tierra básica montaña y/o bosque. No puede incluir ninguna carta de tierra con los tipos de tierra básica llanura, isla o pantano.*

- 903.6. Al comienzo del juego, cada jugador pone el comandante de su mazo boca arriba en la zona de mando. Luego cada jugador baraja las restantes 99 cartas de su mazo para que estén en orden aleatorio. Esas cartas se convierten en la biblioteca del jugador.
- 903.7. Una vez que se decide quién empezará, cada jugador pone su marcador de vidas en 40 y roba una mano de siete cartas.
- 903.8. Un jugador puede lanzar un comandante del cual sea propietario desde la zona de mando. Un comandante lanzado desde la zona de mando cuesta {2} adicionales por cada vez anterior que el jugador que lo está lanzando lo lanzó desde la zona de mando ese juego. Este coste adicional se conoce informalmente como “impuesto de comandante.”
- 903.9. Si un comandante fuera a ser exiliado desde cualquier lado o puesto en el cementerio, mano o biblioteca de su propietario desde cualquier lado, en vez de eso, ese jugador puede ponerlo en la zona de mando. Este efecto de reemplazo puede aplicarse más de una vez al mismo evento. Esta es una excepción a la regla 614.5.
- 903.9a Si un comandante es un permanente combinado y su propietario elige ponerlo en la zona de mando de esta manera, ese permanente y la carta que lo representa que no es un comandante son puestas en la zona adecuada, y la carta que lo representa y es un comandante es puesta en la zona de mando.
- 903.10. La variante Commander incluye la siguiente especificación para ganar y perder el juego. También se aplican todas las reglas para terminar un juego. (Ver la regla 104.)
- 903.10a Un jugador que recibió 21 o más puntos de daño de combate del mismo comandante en el transcurso del juego pierde el juego. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)
- 903.11. Opción Brawl
- 903.11a Brawl es una opción para un estilo distinto de juego de Commander. Los juegos de Brawl usan las reglas normales de la variante Commander con las siguientes modificaciones.
- 903.11b Los mazos de Brawl son normalmente contruidos usando cartas del formato Estándar.
- 903.11c Un jugador designa o bien a un planeswalker legendario o a una criatura legendaria como su comandante.
- 903.11d El mazo de un jugador debe tener exactamente 60 cartas, incluyendo su comandante.
- 903.11e Si el comandante de un jugador no tiene colores en su identidad de color, el mazo de ese jugador puede contener cualquier cantidad de tierras básicas de un tipo de tierra básica de su elección. Esta es una excepción a la regla 903.5d.
- 903.11f En un juego de Brawl de dos jugadores, el total inicial de vidas de cada jugador es 25. En un juego de Brawl de varios jugadores, el total inicial de vidas de cada jugador es 30.
- 903.11g En un juego de Brawl de varios jugadores, la primera vez que un jugador hace un mulligan, roba una nueva mano de la misma cantidad de cartas que tenía antes. Las subsiguientes manos disminuyen en una carta normalmente.
- 903.11h Los juegos de Brawl no usan la acción basada en estado descrita en la regla 704.5v, que hace que un jugador pierda el juego si recibió 21 puntos de daño de combate o más de un comandante.

904. Archenemy

904.1. En la variante Archenemy, un equipo de jugadores se enfrenta a un único oponente fortalecido con poderosas cartas de plan. La variante Archenemy usa todas las reglas normales para un juego de *Magic*, con los siguientes agregados.

904.2. La configuración por defecto para un juego Archenemy es la variante de varios jugadores Equipo vs. Equipo (ver la regla 808) con exactamente dos equipos. Se usan las alternativas de atacar a varios jugadores (ver la regla 802) y de turnos compartidos en equipo (ver la regla 805); no se usan otras alternativas de varios jugadores.

904.2a Uno de los equipos consiste en exactamente un jugador, designado como archienemigo.

904.2b El otro equipo consiste en cualquier cantidad de jugadores.

904.3. Además de los materiales normales de juego, el archienemigo necesita un mazo de planes de al menos veinte cartas de planes. Un mazo de planes puede contener no más de dos copias de una carta cualquier con un nombre determinado en inglés. (Ver la regla 312, “Planes”.)

904.4. Al inicio de un juego, el archienemigo baraja su mazo de planes para que las cartas queden ordenadas aleatoriamente. El mazo de planes es puesto boca abajo cerca de la biblioteca del archienemigo. Todas las cartas de plan permanecen en la zona de mando durante el juego, tanto mientras son parte de un mazo planar como cuando están boca arriba.

904.5. El total de vidas inicial del archienemigo es 40. El total de vidas inicial de cada otro jugador es 20.

904.6. En lugar de determinar aleatoriamente un jugador, el archienemigo toma el primer turno del juego.

904.7. El propietario de una carta de plan es el jugador que comenzó el juego con ella en la zona de mando. El controlador de una carta de plan boca arriba es su propietario.

904.8. Cualquier habilidad de una carta de plan boca arriba en la zona de mando funciona desde esa zona. Las habilidades estáticas de la carta afectan el juego, sus habilidades disparadas pueden dispararse y sus habilidades activadas pueden activarse.

904.9. Inmediatamente después de que comienza la fase inicial precombate del archienemigo durante cada uno de sus turnos, ese jugador mueve la primera carta de su mazo de planes de ese mazo y la pone boca arriba. Esto se llama “poner en marcha ese plan”. (Ver la regla 701.24.) Esta acción basada en el turno no usa la pila. Las habilidades de esa carta de plan que se disparan “Cuando pones en marcha este plan” se disparan.

904.10. Si una carta de plan no continuo está boca arriba en la zona de mando, y no hay habilidades disparadas de ningún plan en la pila o esperando para ser puestas en la pila, esa carta de plan es puesta boca abajo y puesta en el fondo del mazo de planes de su propietario la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

904.11. Una vez que se pone en marcha una carta de plan continuo, permanece boca arriba en la zona de mano hasta que una habilidad haga que sea abandonado (ver la regla 701.25).

904.12. Alternativa contienda de supervillanos

904.12a Como una alternativa, los jugadores pueden jugar un juego Todos contra todos en la cual cada jugador tiene su propio mazo de planes. Se usa la alternativa de atacar a varios jugadores (ver la regla 802); no se usa ninguna otra alternativa de varios jugadores.

904.12b Cada jugador en este juego es un archienemigo.

904.12c Como en un juego normal Todos contra todos, el jugador inicial se determina aleatoriamente. Todas las otras reglas que se aplican al archienemigo en un juego de Archenemy se aplican a cada jugador en un juego de Contienda de supervillanos.

905. Draft de Conspiracy

905.1. La variantes Draft de Conspiracy consiste en un *draft* (un tipo de juego limitado donde los jugadores eligen cartas de sobres serrados para construir sus mazos) seguido de un juego de varios jugadores. La variante Draft de Conspiracy usa sobres de *Magic: The Gathering—Conspiracy* y/o *Conspiracy: Take the Crown* por defecto.

905.1a Un draft típicamente consiste en tres *rondas de draft*. En cada ronda de draft, cada jugador abre un sobre, *selecciona* ("*draftea*") una carta poniéndola en un montón boca abajo enfrente suyo, y luego pasa las cartas restantes al siguiente jugador. Luego cada jugador selecciona una carta del sobre que le pasaron y pasa las cartas restantes. Este procedimiento continúa hasta que todas las cartas fueron seleccionadas en esa ronda de draft.

905.1b En la primera y la tercera ronda de draft, los sobres se pasan a la izquierda de cada jugador. En la segunda ronda de draft, los sobres se pasan a la derecha de cada jugador.

905.1c Durante el draft, un jugador solo puede mirar las cartas del sobre del cual está actualmente seleccionando, cartas que ya seleccionó, cartas que están mostradas según se describe en la regla 905.2b y cartas que fueron seleccionadas boca arriba según se describe en la regla 905.2c. Un jugador no puede mostrar cartas seleccionadas a otros jugadores a menos que una habilidad le indique que lo haga.

905.1d Una vez terminado el draft y todas las acciones que pueden realizarse durante o después del draft, todas las cartas que un jugador seleccionó se convierten en su *conjunto de cartas*. El jugador construye su mazo usando solamente esas cartas y tierras básicas. Ver las reglas 100.2b y 100.4b.

905.2 Algunas cartas tienen habilidades que funcionan durante el draft.

905.2a Durante un draft, no hay un jugador activo o un sistema de prioridad. Si varios jugadores desean realizar una acción al mismo tiempo durante un draft y no pueden acordar un orden, esas acciones se realizan en un orden aleatorio.

905.2b Algunas cartas le indican a los jugadores que las muestren cuando las seleccionan y luego anoten alguna información, como ser un número o color. Esta información puede ser requerida por otras habilidades durante el juego. Cualquier jugador puede ver esta información en cualquier momento durante el draft o el juego. Una vez anotada esa información, la carta seleccionada se coloca boca abajo y se agrega al montón de cartas seleccionadas de ese jugador.

905.2c Algunas cartas indican a los jugadores que las selecciones boca arriba. Esas cartas permanecen boca arriba hasta que termina el draft, un efecto le indica a la persona que la seleccionó que la ponga boca abajo, o la carta deja el montón de cartas seleccionadas de ese jugador. Mientras la carta está boca arriba, todos los jugadores pueden verla.

905.3. Un draft de Conspiracy es un juego de varios jugadores. La configuración por defecto para varios jugadores es la variante Todos contra todos con la alternativa de atacar a varios jugadores y sin la alternativa de rango de influencia limitado. Ver la regla 806, "Variante Todos contra todos",

905.4. Al comienzo del juego, antes de barajar los mazos, cada jugador puede poner cualquier cantidad de cartas de conspiración de su sidebar en la zona de mando.

905.4a Las cartas de conspiración con agenda oculta (Hidden Agenda) se colocan en la zona de mando boca abajo. En cualquier momento que un jugador tenga prioridad, puede voltear boca arriba una carta de conspiración boca abajo que controle. Ver la regla 702.105, “Agenda oculta (Hidden Agenda)”.

905.5. El propietario de una carta de conspiración es el jugador que la puso en la zona de mando al comienzo del juego. El controlador de una carta de conspiración es su propietario.

905.6. Una vez que se decide quién empezará, cada jugador pone su marcador de vidas en 20 y roba una mano de siete cartas.

Glosario

Abandonar

Es poner boca abajo una carta de plan continuo boca arriba y ponerla en el fondo del mazo de planes de su propietario. Ver la regla 701.25, “Abandonar”.

Habilidad

1. Es texto en un objeto que explica lo que hace o puede hacer.
 2. Una habilidad activada o disparada en la pila. Este tipo de habilidad es un objeto.
- Ver la regla 112, “Habilidades” y la sección 6 “Hechizos, habilidades y efectos”.

Palabra de habilidad

Una palabra en cursiva sin un significado de reglas que une habilidades en distintas cartas que tienen una funcionalidad similar. Ver la regla 207.2c.

Absorber

Es una habilidad de palabra clave que previene daño. Ver la regla 702.63, “Absorber”.

Activar

Poner una habilidad activada en la pila y pagar sus costes, para que eventualmente se resuelva y haga su efecto. Ver la regla 602, “Activar habilidades activadas”.

Habilidad activada

Es un tipo de habilidad. Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto.] [Instrucciones de activación (si existen)]”. Ver la regla 112, “Habilidades” y la regla 602, “Activar habilidades activadas”.

Coste de activación

Todo lo que aparece antes de los dos puntos en el texto de una habilidad activada. Deber ser pagado para activar la habilidad. Ver la reglas 117, “Costes” y la regla 602, “Activar habilidades activadas”.

Jugador activo

El jugador cuyo turno se está jugando. Ver la regla 102.1.

Orden del jugador activo, jugador no activo

Un sistema que determina el orden en el cual los jugadores hacen elecciones si varios jugadores deben tomar decisiones al mismo tiempo. Ver la regla 101.4. Esta regla está modificada en los juegos que usan la Alternativa de turnos compartidos en equipo; ver la regla 805.6.

Equipo activo

El equipo cuyo turno se está jugando en un juego de Alternativa de turnos compartidos en equipo. Ver la regla 805.4a.

Adaptar

Es una acción de palabra clave que coloca contadores +1/+1 sobre una criatura que todavía no tiene ninguno. Ver la regla 701.42, “Adaptar”.

Coste adicional

Es un coste que un hechizo puede tener y que su controlador puede pagar (o, en algunos casos, debe pagar), adicional al coste de maná de ese hechizo. Ver la regla 117, “Costes” y la regla 601, “Lanzar hechizos”.

Afinidad

Es una habilidad de palabra clave que reduce cuánto maná necesitas usar para lanzar un hechizo. Ver la regla 702.40, “Afinidad”.

Afligir

Es una habilidad de palabra clave que hace que el jugador defensor pierda vidas por bloquear. Ver la regla 702.129, “Afligir”.

Ultratumba

Es una habilidad de palabra clave que deja atrás fichas de criatura Espíritu cuando ciertas criaturas mueren. Ver la regla 702.134, “Ultratumba”.

Secuela

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador lanzar una mitad de una carta partida solo desde su cementerio. Ver la regla 702.126, “Secuela”.

Variante Equipos alternativos

Es una variante de varios jugadores que se juega entre dos o más equipos del mismo tamaño. Ver la regla 811, “Variante equipos alternativos”.

Coste alternativo

Un coste que puede tener un hechizo y que su controlador puede pagar en lugar de pagar su coste de maná. Ver la regla 117, “Costes” y la regla 601, “Lanzar hechizos”.

Amplificar

Es una habilidad de palabra clave que puede hacer que una criatura entre al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ella. Ver la regla 702.37, “Amplificar”.

Palabra de anclaje

Es una palabra que precede una de dos habilidades con las que un permanente puede entrar al campo de batalla. Ver la regla 614.12b.

Aniquilador

Es una habilidad de palabra clave que puede hacer que una criatura sea particularmente brutal cuando ataca. Ver la regla 702.85, “Aniquilador”.

Ante (apuesta)

1. Una zona usada sólo cuando se juega “por algo”.
2. Poner una carta en la zona de ante.

Ver la regla 407, “Ante”.

Cualquier objetivo

Un hechizo o habilidad puede requerir “cualquier objetivo.” “Cualquier objetivo” es lo mismo que “criatura, jugador o planeswalker objetivo.” Ver la regla 114.4.

Orden JAJNA

Ver Orden del jugador activo, jugador no activo.

Archenemy

1. Una variante casual en la cual un equipo de jugadores se enfrenta a un único oponente fortalecido con poderosas cartas de planes. Ver la regla 904, “Archenemy”.
2. Archienemigo es el jugador en un juego de Archenemy que está jugando con un mazo de planes.

Artefacto

Es un tipo de carta. Un artefacto es un permanente. Ver la regla 301. “Artefactos”.

Criatura artefacto

Una combinación de artefacto y criatura que está sujeta a las reglas para ambos. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 302, “Criaturas”.

Tierra artefacto

Una combinación de artefacto y tierra que está sujeta a las reglas para ambos. Las tierras artefacto sólo pueden ser jugadas como tierras, no como hechizos. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 305, “Tierras”.

Tipo de artefacto

Un subtipo correlacionado con el tipo de carta artefacto. Ver la regla 301. “Artefactos”. Ver en la regla 205.3g la lista de los tipos de artefacto.

Como si

Es texto usado para indicar que el juego, por algún propósito específico, trata una condición como verdadera incluso si no lo es. Ver la regla 609.4.

Ascender

Es una palabra clave que hace que un jugador obtenga la designación de “bendición de la ciudad” una vez que controla diez permanentes. Ver la regla 702.130, “Ascender”.

Ensamblar

Ensamblar es una acción de palabra clave en la colección *Unstable* que pone Aparatos en el campo de batalla. Las cartas y mecánicas de la colección *Unstable* no están incluidas en estas reglas.

Asignar daño de combate

Es determinar cómo una criatura atacante o bloqueadora hará su daño de combate. Ver la regla 510, “Paso de daño de combate”.

Assist

Es una habilidad de palabra clave que permite a otro jugador ayudarte a pagar un hechizo. Ver la regla 702.131, “Assist”.

Al final del turno (Obsoleto)

Una condición de disparo impresa en habilidades que se disparaban principio del paso final (que no es lo último que sucede en el turno). Las cartas que se imprimieron con ese texto han recibido errata en la referencia de cartas Oracle para que digan “al comienzo del paso final” o “al comienzo del próximo paso final”. Ver la regla 513, “Paso final”.

Anexar

Es mover un aura, equipo o fortificación bajo otro objeto. Ver la regla 701.3, “Anexar”.

Ataque

Es enviar a una criatura ofensivamente al combate. Una criatura puede atacar a un jugador o a un planeswalker. Ver la regla 508, “Paso de declarar atacantes”.

Ataca sola

Una criatura “ataca sola” si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Una criatura “está atacando sola” si está atacando y ninguna otra criatura lo hace. Ver la regla 506.5.

Alternativa de atacar a la izquierda

Una alternativa que puede usarse en algunas variantes de varios jugadores. Ver la regla 803, “Alternativas de atacar a la izquierda y a la derecha”.

Alternativa de atacar a varios jugadores

Una alternativa que puede usarse en algunas variantes de varios jugadores. Ver la regla 802, “Alternativa de atacar a varios jugadores”.

Alternativa de atacar a la derecha

Una alternativa que puede usarse en algunas variantes de varios jugadores. Ver la regla 803, “Alternativas de atacar a la izquierda y a la derecha”.

Criatura atacante

Una criatura que o bien fue declarada como parte de un ataque legal durante la fase de combate (una vez que todos los costes para atacar, si existen, fueron pagados), o bien fue puesta en el campo de batalla atacando. Sigue siendo una criatura atacante hasta que se remueva del combate o la fase de combate termine, lo que suceda primero. Ver la regla 508, “Paso de declarar atacantes”.

Equipo atacante

Es el equipo que puede atacar durante la fase de combate de un juego de varios jugadores que usa la alternativa de turnos compartidos en equipo. Ver la regla 805, “Alternativa de turnos compartidos en equipo”.

Ataca y no es bloqueada

Una habilidad que se dispara cuando una criatura “ataca y no es bloqueada” se dispara cuando una criatura se convierte en una criatura atacante no bloqueada. Ver la regla 509.1h.

Aura

Un subtipo de encantamiento. Los hechizos de aura hacen objetivo a objetos o jugadores, y los permanentes de aura están anexados a objetos o jugadores. Ver la regla 303, “Encantamientos” y la regla 702.5, “Encantar”.

Cambio de aura

Es una habilidad de palabra clave que te permite intercambiar un aura en el campo de batalla con otra en tu mano. Ver la regla 702.64, “Cambio de aura”.

Despertar

Es una habilidad de palabra clave que te permite convertir una tierra que controlas en una criatura. Ver la regla 702.112, “Despertar”.

Agrupar, “Agrupa con otros”

Agrupar es una habilidad de palabra clave que modifica las reglas para declarar atacantes y asignar daño de combate. “Agrupa con otros” es una versión especializada de la habilidad. Ver la regla 702.21 “Agrupar”.

Fuerza base, resistencia base

Los efectos que cambian la fuerza y/o resistencia base de una criatura fijan uno o ambos valores a un número específico. Ver la regla 613, “Interacción de efectos continuos”.

Básica

Un supertipo normalmente relevante en las tierras. Cualquier tierra con este supertipo es una tierra básica. Ver la regla 205.4, “Supertipos”.

Ciclo de tierras básicas

Ver Ciclo de tipo.

Tipo de tierra básica

Hay cinco “tipos de tierra básica”: llanura, isla, pantano, montaña y bosque. Cada uno tiene una habilidad de maná asociado con él. Ver la regla 305, “Tierras”.

Grito de batalla

Es una habilidad de palabra clave que hace que otras criaturas atacantes sean mejores en combate. Ver la regla 702.90, “Grito de batalla”.

Campo de batalla

Es una zona. El campo de batalla es la zona en la cual existe un permanente. Antes era conocida como la zona “en juego”. Ver la regla 403, “Campo de batalla”.

Se, es

Una palabra usada en algunos eventos de disparo para indicar un cambio en estatus o características. Ver la regla 603.2d.

Paso de inicio del combate

Es una parte del turno. Este paso es el primer paso de la fase de combate. Ver la regla 507, “Paso de inicio del combate”.

Fase inicial

Es una parte del turno. Esta fase es la primera fase del turno. Ver la regla 501, “Fase inicial”.

Concesión

Es una habilidad de palabra clave que permite a una carta de criatura ser lanzada como un aura. Ver la regla 702.102, “Concesión”.

Bloquear

Es enviar a una criatura defensivamente al combate. Una criatura puede bloquear a una criatura atacante. Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras”.

Bloquea sola

Una criatura “bloquea sola” si es la única criatura declarada como bloqueadora durante el paso de declarar bloqueadores. Una criatura “está bloqueando sola” si está bloqueando y no hay ninguna otra criatura que esté bloqueando. Ver la regla 506.5.

Criatura bloqueada

Es una criatura atacante que otra criatura bloqueó o que un efecto hizo que sea bloqueada. Permanece como una criatura bloqueada hasta que es removida del combate, un efecto dice que se convierte en no bloqueada o termina la fase de combate, lo que suceda primero. Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras”.

Criatura bloqueadora

Una criatura que o bien fue declarada como parte de un bloqueo legal durante la fase de combate (una vez que todos los costes para bloquear, si existen, fueron pagados), o bien fue puesta en el campo de batalla bloqueando. Sigue siendo una criatura bloqueadora hasta que sea removida del combate o termine la fase de combate, lo que suceda primero. Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras”.

Sed de sangre

Es una habilidad de palabra clave que puede hacer que una criatura entre al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ella. Ver la regla 702.53, “Sed de sangre”.

Fortalecer

Es una acción de palabra clave que pone contadores +1/+1 sobre la criatura más débil que controla un jugador. Ver la regla 701.32, “Fortalecer”.

Sobre

Es un grupo de cartas de *Magic* cerrado de una expansión en particular. Los sobres se usan en formatos Limitados. Ver la regla 100.2b.

Brawl

Es una opción de la variante casual Commander. Ver la regla 903.11, “Alternativa Brawl”.

Enterrar (Obsoleto)

Un término que significa “poner [un permanente] en el cementerio de su propietario”. En general, las cartas que fueron impresas con el término “enterrar” recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle y ahora dicen “Destruye [un permanente]. No puede ser regenerado” o “Sacrifica [un permanente]”.

Bushido

Es una habilidad de palabra clave que puede hacer a una criatura mejor en combate. Ver la regla 702.44, “Bushido”.

Recuperar

Es una habilidad de palabra clave de instantáneos y conjuros que puede permitir que el hechizo vuelva a la mano de su propietario cuando se resuelve. Ver la regla 702.26, “Recuperar”.

Carta

Es el componente estándar del juego. Las cartas de *Magic* pueden ser tradicionales o no tradicionales. Las fichas no son consideradas cartas. En el texto de hechizos y habilidades, el término “carta” se usa sólo para referirse a una carta que no está en el campo de batalla o en la pila, como puede ser una carta de criatura en la mano de un jugador. Ver la regla 108, “Cartas”.

Conjunto de cartas

En un formato Limitado, las cartas que un jugador puede usar, además de cartas de tierra básica, para construir su mazo.

Tipo de carta

Una característica. Excepto por las habilidades en la pila, cada objeto tiene un tipo de carta, incluso si ese objeto no es una carta. Cada tipo de carta tiene sus propias reglas. Ver la regla 205, “Línea de tipo” y la sección 3, “Tipos de cartas”.

Cascada

Es una habilidad de palabra clave que puede permitir a un jugador lanzar un hechizo adicional aleatorio sin coste alguno. Ver la regla 702.84, “Cascada”.

Lanzar

Es tomar un hechizo de donde está (normalmente la mano), ponerlo en la pila y pagar sus costes, para que eventualmente se resuelva y haga su efectos. Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”.

El que ejecuta (Obsoleto)

Un término obsoleto que se refería al jugador que lanza un hechizo. En general, las cartas impresas con el término “el que ejecuta” recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle y ahora dicen “controlador”.

Coste de ejecución (obsoleto)

Es un término obsoleto para coste de maná. Las cartas impresas con este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Amparar, amparado

“Amparar” es una habilidad de palabra clave que permite a una criatura reemplazar a otra temporalmente. Un permanente es “amparado” por otro permanente si el último exilia al primero como resultado directo de una habilidad de amparar. Ver la regla 702.71, “Amparar”.

Cambiar un objetivo

Es elegir un objetivo nuevo legal para un hechizo o habilidad. Ver la regla 114.7.

Cambiaformas

Es una habilidad que define características y que otorga al objeto en el que está todos los tipos de criatura. Ver la regla 702.72, “Cambiaformas”.

Habilidad de caos

Es una habilidad de una carta de plano que se dispara “Siempre que lances {CHAOS}” en el dado planar en la variante casual Planechase. Ver la regla 309.7.

Símbolo de caos

El símbolo de caos {CHAOS} aparece en el dado planar y en algunas habilidades disparadas de las cartas de plano de la variante casual Planechase. Ver la regla 107.12.

Características

Información que define un objeto. Ver la regla 109.3.

Habilidad que define características

Es un tipo de habilidad estática que reúne información sobre las características de un objeto que normalmente se encontraría en otro lado de ese objeto (como su coste de maná, línea de tipo o recuadro de fuerza y resistencia). Ver la regla 604.3.

Carta de listado

Es un suplemento de juego con el reverso de una carta de *Magic* que puede ser usado para representar una carta de dos caras o una carta combinable. Ver la regla 713, “Cartas de listado”.

Cifrar

Es una habilidad de palabra clave que te permite cifrar una carta en una criatura y lanzar esa carta siempre que la criatura haga daño de combate a un jugador. Ver la regla 702.98, “Cifrar”.

Bendición de la ciudad

Es una designación que puede tener un jugador. La palabra clave ascender puede hacer que un jugador obtenga esta designación cuando controla diez permanentes. Ver la regla 702.130, “Ascender”.

Enfrentar

Es hacer un mini-encuentro entre las primeras cartas de las bibliotecas de los jugadores. Ver la regla 701.22, “Enfrentar”.

Paso de limpieza

Es una parte del turno. Este paso es el segundo y último paso de la fase de finalización. Ver la regla 514, “Paso de limpieza”.

Número en la colección

Es un número impreso en la mayoría de las cartas que no tiene efecto en el juego. Ver la regla 212, “Información bajo el recuadro de texto”.

Color

1. Es una característica de un objeto. Ver la regla 105, “Colores” y la regla 202, “Coste de maná y color”.
2. Es un atributo que puede tener el maná. Ver la regla 106, “Maná”.

Incoloro

1. Un objeto que no tenga color es incoloro. Incoloro no es un color. Ver la regla 105, “Colores” y la regla 202, “Coste de maná y color”.
2. Es un tipo de maná. Ver la regla 106, “Maná” y la regla 107.4c.

Identidad de color

Es un grupo de colores que determina qué cartas pueden ser incluidas en un mazo de la variante casual Commander. Ver la regla 903.4.

Indicador de color

Es una característica de un objeto. Ver la regla 105, “Colores” y la regla 204, “Indicador de color”.

Daño de combate

Es el daño hecho durante el paso de daño de combate por las criaturas atacantes y bloqueadoras como consecuencia del combate. Ver la regla 510, “Paso de daño de combate”.

Paso de daño de combate

Es una parte del turno. Este paso es el cuarto paso de la fase de combate. Ver la regla 510, “Paso de daño de combate”.

Fase de combate

Es una parte del turno. Esta fase es la tercera fase del turno. Ver la regla 506, “Fase de combate”.

Mando

Es una zona para ciertos objetos especializados que tienen un efecto central en el juego, pero no son permanentes y no pueden ser destruidos. Ver la regla 408, “Mando”.

Commander

1. Es una variante casual en la cual cada mazo está liderado por una criatura legendaria. Ver la regla 903, “Commander”.

2. Comandante

Es la designación dada a una carta de criatura legendaria en el mazo de la variante casual Commander de cada jugador.

Ninjutsu de comandante

Es una variante de la habilidad de ninjutsu. Ver la regla 702.48, “Ninjutsu”.

Impuesto de comandante

Es un término informal para el coste adicional de lanzar un comandante según la cantidad de veces que un jugador lo lanzó previamente en este juego. Ver la regla 903.8.

Conceder

Es abandonar el juego. Conceder un juego inmediatamente hace que ese jugador deje el juego y lo pierda. Ver la regla 104, “Finalizando el juego”.

Conspiración

Es un tipo de carta usado en formatos Limitados como el draft de Conspiracy. Una carta de conspiración no es un permanente. Ver la regla 313, “Conspiraciones”.

Draft de Conspiracy

Es una variante casual en la cual los jugadores participan de un booster draft y luego juegan juegos de varios jugadores. Ver la regla 905, “Draft de Conspiracy”.

Conspirar

Es una habilidad de palabra clave que crea una copia de un hechizo. Ver la regla 702.77, “Conspirar”.

Construido

Es una manera de jugar en la cual cada jugador crea su propio mazo antes de jugar. Ver la regla 100.2a.

Efecto continuo

Es un efecto que modifica las características de los objetos, modifica el control de los objetos, o afecta a los jugadores o las reglas de juego, por un período de tiempo fijo o indefinido. Ver la regla 611, “Efectos continuos”.

Continuous Artifact (obsoleto)

Es un término obsoleto que aparece en la línea de tipo de artefacto sin habilidades activadas. Las cartas impresas con este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle y ahora dicen simplemente “Artefacto”.

Control, Controlador

“Control” es el sistema que determina quién puede usar un objeto en el juego. El “controlador” es el jugador que actualmente lo controla. Ver la regla 108.4.

Controlar a otro jugador

Es hacer las elecciones y tomar las decisiones que ese jugador puede hacer, o se le indica hacer por reglas y otros objetos. Ver la regla 715, “Controlar a otro jugador”.

Coste de maná convertido

Es la cantidad total de maná en un coste de maná, sin importar el color. Ver la regla 202.3.

Convocar

Es una habilidad de palabra clave que te permite girar criaturas en lugar de pagar maná para lanzar un hechizo. Ver la regla 702.50, “Convocar”.

Valores copiables

Son los valores de las características de un objeto que son verificados por efectos de copia. Ver las reglas 706.2 y 706.3.

Copiar

1. Es crear un nuevo objeto cuyos valores copiables fueron fijados como los de otro objeto.
 2. Una copia es un objeto cuyos valores copiables fueron fijados como los de otro objeto.
- Ver la regla 706, “Copiando objetos”.

Coste

Es una acción o pago necesario para tomar otra acción o evitar que suceda otra acción. Ver la regla 117, “Costes”.

Contrarrestar

1. Es cancelar un hechizo o habilidad para que no se resuelva y no sucedan ninguno de sus efectos. Ver la regla 701.5, “Contrarrestar”.

2. Contador

Es un marcador colocado sobre un objeto o jugador que modifica sus características o interacciona con una regla o habilidad. Ver la regla 121, “Contadores”.

Cuenta como/se considera (obsoleto)

Algunas cartas viejas fueron impresas con texto que indica que la carta “cuenta como” o que “se considera” algo. Las cartas impresas con este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle para afirmar que la carta es ahora ese algo.

Crear

Crear una ficha es poner una ficha en el campo de batalla. Ver la regla 701.6, “Crear”.

Criatura

Es un tipo de carta. Una criatura es un permanente. Ver la regla 302, “Criaturas”.

Tipo de criatura

Es un subtipo que está correlacionado con el tipo de carta criatura y el tipo de carta tribal. Ver la regla 302, “Criaturas” y la regla 308, “Tribales”. Ver en la regla 205.3m la lista de los tipos de criatura.

Tripular

Es una habilidad de palabra clave que te permite girar criaturas para convertir un Vehículo en una criatura artefacto. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 702.121, “Tripular”.

Mantenimiento acumulativo

Es una habilidad de palabra clave que impone un coste creciente para mantener un permanente en el campo de batalla. Ver la sección 702.23, “Mantenimiento acumulativo”.

Ciclo

Es una habilidad de palabra clave que permite que una carta sea descartada y reemplazada con una nueva carta. Ver la regla 702.28, “Ciclo”.

Daño

Los objetos pueden hacer “daño” a criatura, planeswalkers y jugadores. Esto es normalmente perjudicial para el objeto o jugador que recibe ese daño. Ver la regla 119, “Daño”.

Orden de asignación de daño

El orden, anunciado durante el paso de declarar bloqueadores, en el que una criatura atacante asignará su daño de combate entre varias criaturas que estén bloqueándola, o en el que una criatura bloqueadora asignará su daño de combate entre varias criaturas a las que esté bloqueando. Ver las reglas 509.2 y 509.3.

Rapidez

Es una habilidad de palabra clave que permite a las criaturas ser especialmente agresivas. Ver la regla 702.108, “Rapidez”.

Hacer daño

Ver Daño.

Toque mortal

Es una habilidad de palabra clave que hace que el daño hecho a un objeto sea especialmente efectivo. Ver la regla 702.2, “Toque mortal”.

Mazo

Es el grupo de cartas con el que un jugador comienza el juego; se convierte en la biblioteca de ese jugador. Ver la sección 100, “General” y la regla 103, “Comenzando el juego”.

Declarar atacantes

Es elegir un grupo de criaturas que atacarán, declarar si cada criatura está atacando al jugador defensor o a un planeswalker que controla ese jugador, y pagar cualquier coste requerido que permita a esas criaturas atacar. Ver la regla 508.1.

Paso de declarar atacantes

Es una parte del turno. Este paso es el segundo paso de la fase de combate. Ver la regla 508, “Paso de declarar atacantes”.

Declarar bloqueadores

Es elegir un grupo de criaturas que bloquearán, declarar a qué criatura está bloqueando cada una y pagar cualquier coste requerido que permita a esas criaturas atacar. Ver la regla 509.1.

Paso de declarar bloqueadoras

Es una parte del turno. Este paso es el tercer paso de la fase de combate. Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras”.

Defensor

Es una habilidad de palabra clave que evita que una criatura ataque. Ver la regla 702.3, “Defensor”.

Jugador defensor

Es el jugador que puede ser atacado, y cuyos planeswalkers pueden ser atacados, durante la fase de combate. Ver la regla 506.2. En algunos juegos de varios jugadores, puede haber más de un jugador defensor; ver la regla 802, “Alternativa de atacar a varios jugadores” y la regla 805.10.

Equipo defensor

Es el equipo que puede ser atacado, y cuyos planeswalkers pueden ser atacados, durante la fase de combate de un juego de varios jugadores que usa la alternativa de turnos compartidos en equipo. Ver la regla 805, “Alternativa de turnos compartidos en equipo”.

Habilidad disparada retrasada

Es una habilidad creada por efectos generados cuando algunos hechizos o habilidades se resuelven, o cuando se aplican algunos efectos de reemplazo, que hace algo luego en lugar de en ese momento. Ver la regla 603.7.

Excavar

Es una habilidad de palabra clave que te permite exiliar cartas de tu cementerio en lugar de pagar maná para lanzar un hechizo. Ver la regla 702.65, “Excavar”.

Dependencia

Es un sistema que puede ser usado para determinar en qué orden se aplican los efectos continuos de una misma capa o subcapa. Ver la regla 613.7. Ver también Orden de llegada.

Alternativa de desplegar criaturas

Es una alternativa que puede usarse en algunas variantes de varios jugadores para pasar el control de las criaturas entre compañeros. Ver la regla 804, “Alternativa de desplegar criaturas”.

Destruir

Es mover un permanente del campo de batalla al cementerio de su propietario. Ver la regla 701.7, “Destruir”.

Detener

Es una acción de palabra clave que temporalmente evita que un permanente ataque, bloquee o se activen sus habilidades activadas. Ver la regla 701.28, “Detener”.

Destronar (Dethrone)

Es una habilidad de palabra clave que pone un contador +1/+1 sobre una criatura cuando ataca al jugador con la mayor cantidad de vidas. Ver la regla 702.104, “Destronar (Dethrone)”.

Vacío

Es una habilidad que define características que hace a un objeto incoloro. Ver la regla 702.113, “Vacío”.

Devoción

Es un valor numérico de un jugador, igual al número de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controla ese jugador. Ver la regla 700.5.

Devorar

Es una habilidad de palabra clave que puede hacer que una criatura entre al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ella. Ver la regla 702.81, “Devorar”.

Morir

Una criatura o planeswalker “muere” si es puesto en un cementerio desde el campo de batalla. Ver la regla 700.4.

Descartar

Es mover una carta de la mano de su propietario al cementerio de ese jugador. Ver la regla 701.8, “Descartar”.

Double Agenda (Agenda doble)

Es una variante de la habilidad de Hidden agenda (agenda oculta). Ver la regla 702.105, “Agenda oculta (Hidden Agenda)”.

Dañar dos veces

Es una habilidad de palabra clave que permite a las criaturas hacer su daño de combate dos veces. Ver la regla 702.4, “Dañar dos veces”.

Cartas de dos caras

Son cartas con dos caras, una de cada lado de la carta, sin un reverso de carta de *Magic*. Ver la regla 711, “Cartas de dos caras”.

Draft

1. Es un formato limitado en el cual los jugadores seleccionan cartas de una de sobres, y luego construyen un mazo únicamente de las cartas seleccionadas y cartas de tierra básica.

2. Seleccionar (draftear)

Es seleccionar una carta durante un draft y ponerla en tu conjunto de cartas.

Ronda de draft

Es una parte de un draft en la cual cada jugador abre un sobre cerrado y se seleccionan las cartas de esos sobres. Ver la reglas 905.1a y 905.1b.

Robar

1. Es poner la primera carta de la biblioteca de un jugador en su mano como una acción basada en turno o como resultado de un efecto que usa la palabra “robar”. Ver la regla 120, “Robar una carta”.

2. Empate

Es el resultado de un juego en el cual ningún jugador gana o pierde. Ver la regla 104.4.

Paso de robar

Es una parte del turno. Este paso es el tercero y último paso de la fase inicial. Ver la regla 504, "Paso de robar".

Dragar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador regresar una carta de su cementerio a su mano. Ver la regla 702.51, “Dragar”.

Durante (obsoleto)

Algunas cartas viejas usaban el texto “durante [fase], [acción]”. Estas habilidades se llamaban “habilidades de fase”. En general, las cartas que fueron impresas con habilidades de fase recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle para tener habilidades que se disparan al comienzo de un paso o fase. “Durante” aún aparece en el texto de la carta, pero sólo en su sentido normal y no como terminología del juego.

Eco

Es una habilidad de palabra clave que impone un coste para mantener un permanente en el campo de batalla. Ver la regla 702.29, “Eco”.

EDH (obsoleto)

Es el viejo nombre de la variante casual Commander. Ver la regla 903, “Commander”.

Efecto

Es algo que sucede en el juego como resultado de un hechizo o habilidad. Ver la regla 609, “Efectos”.

Embalsamar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador exiliar una carta de criatura de su cementerio para crear una versión en ficha momificada de esa carta. Ver la regla 702.127, “Embalsamar”.

Emblema

Un emblema es un marcador usado para representar un objeto que tiene una o más habilidades, pero ninguna otra característica. Ver la regla 113, “Emblemas”.

Emerger

Es una habilidad de palabra clave que permite a un jugador lanzar un hechizo por menos sacrificando una criatura. Ver la regla 702.118, “Emerger”.

Emperador

El jugador del medio de cada equipo en un juego de variante Emperador. Ver la regla 809, “Variante Emperador”.

Variante Emperador

Una variante de varios jugadores que se juega entre equipos de tres jugadores. Ver la regla 809, “Variante Emperador”.

Encantar

Es una habilidad de palabra clave que define qué puede hacer objetivo un hechizo de aura y a qué puede estar anexado un permanente de aura. Ver la regla 303, “Encantamientos” y la regla 702.5, “Encantar”.

Encantamiento

Es un tipo de carta. Un encantamiento es un permanente. Ver la regla 303, “Encantamientos”. Ver también Aura.

Tipo de encantamiento

Un subtipo correlacionado con el tipo de carta encantamiento. Ver la regla 303, “Encantamientos”. Ver en la regla 205.3h la lista de los tipos de encantamiento.

Cifrado

Es un término que describe la relación entre un permanente y una carta exiliada por una habilidad de cifrar. Ver la regla 702.98, “Cifrar”.

Encuentro

Es mover una carta de fenómeno de la parte superior del mazo planar y ponerla boca arriba. Ver la regla 310, “Fenómenos”.

Paso de final del combate

Es una parte del turno. Este paso es el quinto y último paso de la fase de combate. Ver la regla 511, “Paso de final del combate”.

Paso final

Es una parte del turno. Este paso es el primer paso de la fase de finalización. Ver la regla 513, “Paso final”.

Terminar el turno

“Terminar el turno” como resultado de un efecto es realizar un proceso acelerado que salta prácticamente todo lo que sucedería ese turno. Ver la regla 716, “Finalizando el turno”.

Fase de finalización

Es una parte del turno. Esta fase es la quinta y última fase del turno. Ver la regla 512, “Fase de finalización”.

Símbolo de energía

El símbolo de energía {E} representa un contador de energía. Para pagar {E}, un jugador se remueve un contador de energía de sí mismo.

Entrar al campo de batalla

Un permanente que no sea ficha “entra al campo de batalla” cuando se mueve al campo de batalla desde otra zona. Una ficha “entra al campo de batalla” cuando es creada. Ver la reglas 403.3, 603.6a, 603.6d y 614.12.

Entrelazar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador elegir todos los modos de un hechizo en lugar de sólo uno. Ver la regla 702.41, “Entrelazar”.

Épico

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador copiar un hechizo al comienzo de cada uno de sus mantenimientos a expensas de lanzar cualquier otro hechizo por el resto del juego. Ver la regla 702.49, “Épico”.

Equipar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador anexas un equipo a una criatura que controla. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 702.6, “Equipar”.

Equipo

Es un subtipo de artefacto. El equipo puede ser anexas a criaturas. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 702.6, “Equipar”.

Expandir

Es una habilidad de palabra clave en algunos hechizos modales que suma un coste por elegir modos adicionales. Ver la regla 702.119, “Expandir”.

Eternizar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador exiliar una carta de criatura de su cementerio para crear una versión en ficha eternizada de esa carta. Ver la regla 702.128, “Eternizar”.

Habilidad de evasión

Es una habilidad que limita qué criaturas pueden bloquear a una criatura atacante. Ver la reglas 509.1b–c.

Evento

Todo lo que sucede en un juego. Ver la regla 700.1.

Evocar

Es una habilidad de palabra clave que hace que un permanente sea sacrificado cuando entra al campo de batalla. Ver la regla 702.73, “Evocar”.

Evolucionar

Es una palabra clave que te permite poner contadores +1/+1 sobre una criatura cuando una criatura más grande entra al campo de batalla bajo tu control. Ver la regla 702.99, “Evolucionar”.

Exaltado

Es una habilidad de palabra clave que puede hacer a una criatura mejor en combate. Ver la regla 702.82, “Exaltado”.

Intercambiar

Es cambiar una por otra dos cosas, como objetos, grupos de objetos o totales de vidas. Ver la regla 701.10, “Intercambiar”.

Espolear

Es una acción de palabra clave que evita que un permanente se enderece durante el próximo paso de enderezar del jugador que lo espoleó. Ver la regla 701.38, “Espolear”.

Exilio/Exiliar

1. Es una zona. El exilio es esencialmente un área para colocar cartas. Se conocía antes como zona de “removido del juego”.
2. Exiliar un objeto es ponerlo en la zona de exilio desde cualquier zona en la que esté. Una carta exiliada es una carta que se puso en la zona de exilio.
Ver la regla 406, “Exiliar”.

Símbolo de la expansión

El símbolo de la expansión de una carta es un pequeño ícono normalmente impreso debajo del borde derecho de la ilustración que no tiene efecto en el juego. Ver la regla 206 “Símbolo de la expansión”.

Aprovechar

Es una habilidad de palabra clave que te permite sacrificar una criatura y obtener un beneficio. Ver la regla 702.109, “Aprovechar”.

Explorar

Es una acción de palabra clave que hace que un jugador muestre la primera carta de su biblioteca y luego tome distintas acciones dependiendo de si se mostró o no una tierra de esta manera. Ver la regla 701.39, “Explorar”.

Extorsionar

Es una habilidad de palabra clave que te permite ganar vidas y hacer que tus oponentes pierdan vidas siempre que lances un hechizo. Ver la regla 702.100, “Extorsionar”.

Turno adicional

Es un turno creado por el efecto de un hechizo o habilidad. Ver la regla 500.7. Para las reglas sobre turnos adicionales en juegos de varios jugadores que usan la Alternativa de turnos compartidos en equipo, ver 805.8. Ver la regla 807.4 sobre los turnos adicionales en Gran Melee.

Fabricar

Es una habilidad de palabra clave que te permite elegir entre crear fichas Servo o poner contadores +1/+1 sobre una criatura. Ver la regla 702.122, “Fabricar”.

Boca abajo

1. Una carta está "boca abajo" si está posicionada físicamente de manera que se ve el reverso de la carta. Las cartas en algunas zonas están normalmente boca abajo. Ver la sección 4, "Zonas".
2. Es un estatus que puede tener un permanente. Ver la regla 110.6 y la regla 702.36, “Metamorfosis”.
3. Los hechizos boca abajo tienen reglas adicionales. Ver la regla 707, “Hechizos y permanentes boca abajo”, y la regla 702.36, “Metamorfosis”.

Boca arriba

1. Una carta está "boca arriba" si está posicionada físicamente de manera que se ve el frente de la carta. Las cartas en algunas zonas están normalmente boca arriba. Ver la sección 4, "Zonas".
2. Es un estatus por defecto que puede tener un permanente. Ver la regla 110.6 y la regla 702.36, “Metamorfosis”.

Desaparecer

Es una habilidad de palabra clave que limita el tiempo que un permanente se queda en el campo de batalla. Ver la regla 702.31, “Desaparecer”.

Predestinar

Es manipular algunas cartas de la parte superior de la biblioteca de un oponente. Ver la regla 701.21, “Predestinar”.

Inspirar temor

Es una habilidad de palabra clave que restringe cómo puede ser bloqueada una criatura. Ver la regla 702.35, “Inspirar temor”.

Luchar

Cuando dos criaturas luchan, cada una hace daño igual a su fuerza a la otra criatura. Ver la regla 701.12, “Luchar”.

Dañar primero

Es una habilidad de palabra clave que le permite a una criatura hacer su daño de combate antes que otras criaturas. Ver la regla 702.7, “Dañar primero”.

Flanquear

Es una habilidad de palabra clave que puede hacer a una criatura mejor en combate. Ver la regla 702.24, “Flanquear”.

Destello

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador jugar una carta en cualquier momento en que pudiera jugar un instantáneo. Ver la regla 702.8, “Destello”.

Retrospectiva

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador lanzar una carta de su cementerio. Ver la regla 702.33, “Retrospectiva”.

Texto de ambientación

Es texto en cursiva (pero no entre paréntesis) en el recuadro de texto de una carta que no tiene efecto en el juego. Ver la regla 207.2.

Cartas invertidas

Son cartas con un marco de dos partes (una de las cuales está impresa boca abajo) en una misma carta. Ver la regla 709, “Cartas invertidas”.

Invertido

Es un estatus que puede tener un permanente. Ver la regla 110.6 y la regla 709, “Cartas invertidas”. Ver también No invertida.

Lanzar una moneda

Es un método aleatorio con dos posibles resultados y la misma probabilidad. Ver la regla 705, “Lanzar una moneda”,

Vuela

Es una habilidad de palabra clave que restringe cómo puede ser bloqueada una criatura. Ver la regla 702.9, “Volar”.

Presagiar

Es una habilidad de palabra clave que permite que una habilidad activada sea activada desde la mano de un jugador. Ver la regla 702.56, “Presagiar”.

Bosque

Es uno de los cinco tipos de tierra básica. Cualquier tierra con este subtipo tiene la habilidad “{T}: Agrega {G}.” Ver la regla 305.6.

Ciclo de bosque

Ver Ciclo de tipo.

Cruzar bosques

Ver Cruzar tierras.

Fortificación

Es un subtipo de artefacto. Las fortificaciones pueden ser anexadas a tierras. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 702.66, “Fortificar”.

Fortificar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador anexas una Fortificación a una tierra que controla. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 702.66, “Fortificar”.

Frenesí

Es una habilidad de palabra clave que puede hacer a una criatura mejor en combate. Ver la regla 702.67, “Frenesí”.

Todos contra todos

Es una variante de varios jugadores en la cual un grupo de jugadores compite como individuos contra el resto. Ver la regla 806, “Variante Todos contra todos”,

Fusionar

Es una habilidad de palabra clave que permite a un jugador lanzar ambas mitades de una carta partida. Ver la regla 702.101, “Fusionar”.

Hechizo partido fusionado

Es una carta partida en la pila que fue lanzada usando la habilidad de fusionar o una copia de esa carta. Ver la regla 702.101, “Fusionar”.

General

Cualquier jugador en la variante de varios jugadores Emperador que no es un Emperador. Ver la regla 809, “Variante Emperador”.

Maná genérico

Es el maná en un coste representado por símbolos numéricos (como {1}) o por símbolos variables (como {X}) que pueden pagarse con maná de cualquier tipo. Ver la regla 107.4.

Encantamiento global (Obsoleto)

Es un término obsoleto para un encantamiento que no es aura. Las cartas impresas con este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Goad (Incitar)

Es una acción de palabra clave que obliga a una criatura a atacar y a atacar a otro jugador si puede. Ver la regla 701.37, “Goad”.

Injertar

Es una habilidad de palabra clave que tiene un permanente que entra al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre él y que puede mover esos contadores a otras criaturas. Ver la regla 702.57, “Injertar”.

Gran Melee

Es una variante de varios jugadores en la cual un gran grupo de jugadores (normalmente diez o más) compite como individuos contra el resto. Ver la regla 807, “Variante Gran Melee”.

Tormenta sepulcral

Es una habilidad de palabra clave que crea copias de un hechizo. Ver la regla 702.68, “Tormenta sepulcral”.

Cementerio

1. Es una zona. El cementerio de un jugador es su montón de descarte.
 2. Todas las cartas en el cementerio de un jugador.
- Ver la regla 404, “Cementerio”.

Mano

1. Es una zona. La mano de un jugador es donde retiene las cartas que robó pero que todavía no jugó.
 2. Todas las cartas en la mano de un jugador.
- Ver la regla 402, “Mano”.

Modificador de mano

Es una característica que sólo tienen las Vanguard. Ver la regla 210, “Modificador de mano”.

Prisa

Es una habilidad de palabra clave que le permite a una criatura ignorar la regla de “mareo de invocación”. Ver la regla 702.10, “Prisa” y la regla 302.6.

Acechar

Es una habilidad de palabra clave que exilia cartas. Una carta exiliada de esta manera “acecha” a una criatura hecha objetivo con la habilidad de acechar. Ver la regla 702.54, “Acechar”.

Antimaleficio

Es una habilidad de palabra clave que evita que un permanente o jugador sea hecho objetivo por un oponente. Ver la regla 702.11, “Antimaleficio”.

Agenda oculta (Hidden Agenda)

Es una habilidad de palabra clave que permite poner una carta de conspiración en la zona de mando boca abajo. Ver la regla 702.105, “Agenda oculta (Hidden Agenda)”.

Zona oculta

Una zona en la cual no todos los jugadores pueden esperar ver los frentes de las cartas. Ver la regla 400.2. Ver también Zona pública.

Esconder

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador guardar una carta secreta. Ver la regla 702.74, “Esconder”.

Histórico

Un objeto es histórico si tiene el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el subtipo Saga. Ver la regla 700.6.

Caballería

Es una habilidad de palabra clave que restringe cómo puede ser bloqueada una criatura. Ver la regla 702.30, “Caballería”.

Carta híbrida

Es una carta con uno o más símbolos de maná híbrido en su coste de maná. Ver la regla 202.2f.

Símbolos de maná híbridos

Es un símbolo de maná que representa un coste que puede pagarse de una de dos maneras. Ver la regla 107.4.

Si

Ver Cláusula del “si” interviniente.

Acción ilegal

Una acción que viola las reglas de juego y/o los requisitos o restricciones creados por efectos. Ver la regla 721, “Manejando acciones ilegales”.

Objetivo ilegal

Un objetivo que ya no existe o ya no cumple con las especificaciones detalladas por el hechizo o habilidad que lo está haciendo objetivo. Ver la regla 608.2b.

Ilustración

Una imagen impresa en la mitad superior de una carta que no tiene efecto en el juego. Ver la regla 203, “Ilustración”.

Crédito de la ilustración

Es información impresa directamente debajo del recuadro de texto y que no tiene efecto en el juego. Ver la regla 212, “Información bajo el recuadro de texto”.

Estampa

“Estampa” era una habilidad de palabra clave. Ahora es una palabra de habilidad que no tiene significado en las reglas. Todas las cartas impresas con la palabra clave estampa recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Improvisar

Es una habilidad de palabra clave que te permite girar artefactos en lugar de pagar maná para lanzar un hechizo. Ver la regla 702.125, “Improvisar”.

En juego (Obsoleto)

Es un término obsoleto para el campo de batalla. Las cartas que fueron impresas con texto que contiene las frases “en juego”, “desde el juego”, “al juego” o similar ahora hacen referencia al campo de batalla y recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle. Ver Campo de batalla.

En respuesta a

Lanzar un hechizo instantáneo o activar una habilidad mientras otro hechizo o habilidad está en la pila es hacerlo "en respuesta a" el hechizo o habilidad que está en la pila. Ver la regla 116.7.

Independiente

Ver dependencia.

Indestructible

Es una habilidad de palabra clave que evita que un permanente sea destruido. Ver la regla 702.12.

Infectar

Es una habilidad de palabra clave que afecta cómo hace daño un objeto a una criatura o jugador. Ver la regla 702.89, “Infectar”.

Ingerir

Es una habilidad de palabra clave que puede exiliar la primera carta de la biblioteca de un jugador. Ver la regla 702.114, “Ingerir”.

Instantáneo

Es un tipo de carta. Un instantáneo no es un permanente. Ver la regla 304, “Instantáneos”.

En vez de

Los efectos que usan la frase “en vez de” son efectos de reemplazo. Las palabras "en vez de" indican lo que reemplazará un evento. Ver la regla 614, “Efectos de reemplazo”.

Interrupción (obsoleta)

Es un tipo de carta obsoleto. Todas las cartas impresas con este tipo de carta ahora son instantáneos. Todas las habilidades que, impresas, decían que un jugador podía "jugar como una interrupción" ahora pueden activarse como cualquier otra habilidad activada (a menos que sean habilidades de maná, en cuyo caso siguen esas reglas). Todas las cartas relevantes ya recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Cláusula del 'si' interviniente

Es una condición especialmente escrita que se verifica cuando una habilidad disparada se dispara y nuevamente cuando se resuelve. Ver la regla 603.4.

Intimidar

Es una habilidad de palabra clave que restringe cómo puede ser bloqueada una criatura. Ver la regla 702.13, "Intimidar".

Investigar

Es una acción de palabra clave que crea una ficha de artefacto Pista. Ver la regla 701.35, "Investigar".

Isla

Es uno de los cinco tipos de tierra básica. Cualquier tierra con este subtipo tiene la habilidad "{T}: Agrega {U}." Ver la regla 305.6.

Ciclo de isla

Ver Ciclo de tipo.

Habita islas (obsoleto)

Es una habilidad de palabra clave obsoleta que significa "Esta criatura no puede atacar a menos que el jugador defensor controle una Isla" y "Cuando no controles islas, sacrifica esta criatura". Las cartas impresas con esta habilidad recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Cruzar islas

Ver Cruzar tierras.

Recargar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador lanzar una carta de su cementerio descartando una carta. Ver la regla 702.132, "Recargar".

Habilidad de palabra clave

Es un término de juego, como "vuela" o "prisa", usado como atajo para una habilidad más larga o un grupo de habilidades. Ver la regla 702, "Habilidades de palabra clave".

Acción de palabra clave

Un verbo, como "destruir" o "lanzar", usado como un término de juego en lugar de su significado normal. Ver la regla 701, "Acciones de palabra clave".

Estímulo, estimulado

Estímulo es una habilidad de palabra clave que representa un coste adicional opcional. Un hechizo fue estimulado si su controlador declaró su intención de pagar alguno o todos sus costes de estímulo. Ver la regla 702.32, "Estímulo".

Tierra

Es un tipo de carta. Una tierra es un permanente. Ver la regla 305, "Tierras".

Tipo de tierra

Es un subtipo que está correlacionado con el tipo de carta tierra. Ver la regla 305, “Tierras”. Ver en la regla 205.3i la lista de los tipos de tierra.

Cruzar tierras

Es un término genérico para un grupo de habilidades de palabra clave que restringe si una criatura puede ser bloqueada. Ver la regla 702.14, “Cruzar tierras”.

Última información conocida

Es información de un objeto que ya no está en la zona en la cual debería estar, o información sobre un jugador que ya no está en el juego. Esta información captura la última existencia del objeto en esa zona o de ese jugador en el juego. Ver la reglas 112.7a, 608.2b, 608.2g y 800.4h.

Capa

Es un sistema usado para determinar en qué orden se aplican los efectos continuos. Ver la regla 613, “Interacción de efectos continuos”. Ver también Dependencia, Orden de llegada.

Deja el campo de batalla

Un permanente "deja el campo de batalla" cuando se mueve del campo de batalla a otra zona o (si está en fase), cuando deja el juego porque su propietario deja el juego. Ver la reglas 603.6c y 603.10.

Texto legal

Es información impresa directamente debajo del recuadro de texto y que no tiene efecto en el juego. Ver la regla 212, “Información bajo el recuadro de texto”.

Leyenda (obsoleto)

Es un tipo de criatura obsoleto. Las cartas impresas con este subtipo recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle para tener el supertipo legendario. Ver Legenario.

Legenario

Es un supertipo normalmente relevante en los permanentes. Ver la regla 205.4, “Supertipos”. Ver también Regla de leyendas.

Regla de leyendas

Es una acción basada en estado que hace que un jugador que controla dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre ponga todos salvo uno en los cementerios de sus propietarios. Ver la regla 704.5j.

Daño letal

Es una cantidad de daño mayor o igual a la resistencia de la criatura. Ver la reglas 119.6, 510.1, y 704.5g.

Símbolo de nivel

Es un símbolo que representa una habilidad de palabra clave que indica habilidades, fuerza y resistencia y que puede tener una carta que sube de nivel. Ver la regla 107.8 y la regla 710, “Cartas que suben de nivel”.

Subir de nivel

Es una habilidad de palabra clave que puede poner contadores de nivel sobre una criatura. Ver la regla 702.86, “Subir de nivel”.

Cartas que suben de nivel

Son cartas que tienen un recuadro de texto partido y tres recuadros de fuerza/resistencia. Ver la regla 710, “Cartas que suben de nivel”.

Biblioteca

1. Es una zona. La biblioteca de un jugador es de donde roba cartas ese jugador.
 2. También son todas las cartas en la biblioteca de un jugador.
- Ver la sección 401, “Biblioteca”.

Vida, Total de vida

Cada jugador tiene una cantidad de "vidas", representadas por ese "total de vidas". La vida puede ganarse o perderse. Ver la regla 118, “Vida”.

Modificador de vida

Es una característica que sólo tienen las Vanguard. Ver la regla 211, “Modificador de vidas”.

Vínculo vital

Es una habilidad de palabra clave que hace que un jugador gane vidas. Ver la regla 702.15, “Vínculo vital”.

Limitado

Es una manera de jugar en la cual un jugador recibe una cantidad de producto de *Magic* cerrado y crea su propio mazo en el momento. Ver la regla 100.2.

Rango de influencia limitado

Es una regla opcional usada en algunos juegos de varios jugadores que limita lo que puede afectar un jugador. Ver la regla 801, “Alternativa de rango de influencia limitado”.

Habilidades vinculadas

Son dos habilidades impresas en el mismo objeto de tal manera que una de ellas causa que se tomen acciones o se afecten objetos y la otra directamente afecta esas acciones u objetos. Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.

Arma viviente

Es una habilidad de palabra clave que crea una ficha de criatura y luego anexa el equipo con la habilidad a esa ficha. Ver la regla 702.91, “Arma viviente”.

Encantamiento local (Obsoleto)

Es un término obsoleto para un aura. Las cartas impresas con este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Repetición

Es un grupo de acciones que podría repetirse indefinidamente. Ver la regla 720, “Tomar atajos”.

Perder el juego

Hay varias maneras de perder el juego. Ver la regla 104, “Finalizando el juego”, la regla 810.8 (reglas adicionales para los juegos de Gigante de dos cabezas), la regla 809.5 (reglas adicionales para los juegos Emperador) y la regla 903.10 (regla adicional para juegos Commander).

Lealtad

1. Es una parte de una carta que sólo tienen los planeswalkers. La lealtad de una carta de planeswalker está impresa en la esquina inferior derecha. Ver la regla 209, “Lealtad”.
2. Es una característica que sólo pueden tener los planeswalkers. Ver la regla 306.5.

Habilidad de lealtad

Es una habilidad activada con un símbolo de lealtad en su coste. Ver la regla 606, “Habilidades de lealtad”.

Demencia

Es una habilidad de palabra clave que permite a un jugador lanzar una carta que descartó. Ver la regla 702.34, “Demencia”.

Juego principal

Es el juego en el cual fue lanzado el hechizo (o activada la habilidad) que creó un subjuego. Ver la regla 719, “Subjuegos”.

Fase principal

Es una parte del turno. La primera fase principal, o precombate, es la segunda fase del turno. La segunda fase principal, o poscombate, es la cuarta fase del turno. Ver la regla 505, “Fase principal”.

Maná

Es el principal recurso del juego. Se usa para pagar costes, normalmente al lanzar hechizos y activar habilidades. Ver la regla 106, “Maná”, la regla 107.4 y la regla 202, “Coste de maná y color”.

Habilidad de maná

Es una habilidad activada o disparada que podría crear maná y no usa la pila. Ver la regla 605, “Habilidades de maná”.

Quemadura de maná (Obsoleto)

Versiones anteriores de las reglas afirmaban que el maná no usado hacía que un jugador perdiera vida; a esto se lo llamaba “quemadura de maná”. Esa regla ya no existe.

Coste de maná

Es una característica, y una parte de una carta. El coste de maná de una carta está indicado por los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha. Ver la regla 107.4 y la regla 202, “Coste de maná y color”.

Reserva de maná

Es donde se guarda temporariamente el maná creado por un efecto. Ver la regla 106.4.

Fuente de maná (obsoleto)

Es un tipo de carta obsoleto. Todas las cartas impresas con este tipo de carta ahora son instantáneos. Todas las habilidades que, impresas, decían que un jugador podía “jugar como una fuente de maná” ahora son habilidades de maná. Todas las cartas relevantes ya recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Símbolo de maná

Es un ícono que representa maná o un coste de maná. Ver la regla 107.4.

Manifestar

Es una acción de palabra clave que pone una carta en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ver la regla 701.31, “Manifestar” y la regla 707, “Hechizos y permanentes boca abajo”.

Partida

Un juego de varios jugadores o una serie de juegos de dos jugadores (normalmente a mejor de tres) que se juega en un torneo. Ver la regla 100.6.

Tamaño máximo de mano

Es la cantidad máxima de cartas que un jugador puede conservar en su mano después de descartar durante su paso de limpieza. Ver la regla 402.2 y 514.1.

Megametamorfosis

Es una variante de la habilidad de metamorfosis que pone un contador +1/+1 sobre la criatura en cuanto se pone boca arriba. Ver la regla 702.36, “Metamorfosis”.

Combinar

Es voltear dos miembros de un par combinable para que sus caras posteriores estén boca arriba y combinarlas en una carta sobredimensionada de *Magic*. Ver la regla 701.36, “Combinar”.

Cartas combinables

Son cartas con una cara de carta de *Magic* y la mitad de una carta sobredimensionada de *Magic* en la otra cara. Ver la regla 712, “Cartas combinables”.

Melee

Es una habilidad de palabra clave que mejora a una criatura atacante según la cantidad de oponentes que atacaste. Ver la regla 702.120, “Melee”.

Amenaza

Es una habilidad de evasión que hace a las criaturas imbloqueables por una única criatura. Ver la regla 702.110, “Amenaza”.

Mentor

Es una habilidad de palabra clave que permite que tus criaturas más grandes potencien a tus criaturas más pequeñas cuando atacan juntas. Ver la regla 702.133, “Mentor”.

Milagro

Es una habilidad de palabra clave que te permite lanzar un hechizo por un coste reducido si es la primera carta que robaste en un turno. Ver la regla 702.93, “Milagro”.

Modal, Modo

Un hechizo o habilidad es “modal” si tiene dos o más opciones en una lista con viñetas precedidas por instrucciones para que un jugador elija una cantidad de esas opciones, como “Elige uno:”. Ver la regla 700.2.

Modular

Es una habilidad de palabra clave que tiene un permanente que entra al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre él y puede mover esos contadores a otras criaturas artefacto. Ver la regla 702.42, “Modular”.

Monarca

Es una designación que puede tener un jugador. Algunos efectos le indican a un jugador que se convierta en Monarca. El Monarca roba una carta al comienzo de su paso final. Hacer daño de combate al Monarca le roba el título a ese jugador. Ver la regla 717, “El Monarca”.

Mono Artifact (obsoleto)

Es un término obsoleto que aparece en la línea de tipo de artefacto con habilidades activadas que hacían que el artefacto se girara como un coste. Las cartas impresas con este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle y ahora dicen simplemente “Artefacto” y esas habilidades ahora incluyen el símbolo de girar en sus costes.

Monocolor

Un objeto con exactamente un color es monocolor. Los objetos incoloros no son monocolor. Ver la regla 105, “Colores” y la regla 202, “Coste de maná y color”.

Símbolos de maná híbridos monocolor

Ver Símbolos de maná híbrido.

Monstruosidad

Es una acción de palabra clave que pone contadores +1/+1 sobre una criatura y la convierte en monstruosa. Ver la regla 701.30, “Monstruosidad”.

Monstruoso

Es una designación dada a una criatura cuya habilidad que incluye una instrucción de monstruosidad se resolvió. Ver la regla 701.30, “Monstruosidad”.

Metamorfosis

Es una habilidad de palabra clave que permite que se lance una carta boca abajo como una criatura 2/2. Ver la regla 702.36, “Metamorfosis” y la regla 707, “Hechizos y permanentes boca abajo”.

Montaña

Es uno de los cinco tipos de tierra básica. Cualquier tierra con este subtipo tiene la habilidad “{T}: Agrega {R}.” Ver la regla 305.6.

Ciclo de montaña

Ver Ciclo de tipo.

Cruzar montañas

Ver Cruzar tierras.

Mover

Es remover un contador de un objeto y ponerlo sobre un objeto distinto. Ver la regla 121.5. Algunas cartas viejas usaban el término "mover" respecto a las auras; esas cartas recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle y ahora usan el término "anexar".

Mulligan

Hacer un "mulligan" es rechazar una posible mano inicial y robar una nueva mano (normalmente con una carta menos). Ver la regla 103.4.

Multicolor

Un objeto con dos o más colores es multicolor. Multicolor no es un color. Ver la regla 105, “Colores” y la regla 202, “Coste de maná y color”.

Multiestímulo

Multiestímulo es una variante de la habilidad de palabra clave estímulo. Representa un coste adicional opcional que puede ser pagado varias veces. Ver la regla 702.32, “Estímulo”. Ver también Estímulo.

Juego de varios jugadores

Es un juego que comienza con más de dos jugadores. Ver la sección 8, “Reglas para varios jugadores”.

Miríada

Miríada es una habilidad disparada que permite a una criatura atacar en todas las direcciones posibles. Ver la regla 702.115, “Miríada”.

Nombre

Es una característica, y una parte de una carta. El nombre de una carta está impreso en la esquina superior izquierda. Ver la regla 201, “Nombre”.

Ninjutsu

Es una habilidad de palabra clave que permite a una criatura entrar en combate de repente. Ver la regla 702.48, "Ninjutsu".

Tierra no básica

Es cualquier tierra que no tiene el supertipo "básica". Ver la regla 205.4, "Supertipos".

Carta de *Magic* no tradicional

Es una carta grande de *Magic* que tiene un reverso de carta de *Magic* pero no el reverso "Deckmaster". Ver la regla 108.2.

Objeto

Es una habilidad en la pila, una carta, una copia de una carta, una ficha, un hechizo o un permanente. Ver la regla 109, "Objetos".

Ofrenda

Es una habilidad de palabra clave que modifica cuando puedes lanzar un hechizo y cuánto maná necesitas usar para hacerlo. Ver la regla 702.47, "Ofrenda".

Efecto que no se repite

Es un efecto que hace algo sólo una vez y no tiene una duración. Ver la regla 610, "Efectos que no se repiten". Ver también Efectos continuos.

Continuo

Es un supertipo que aparece sólo en algunas cartas de planes. Ver la regla 205.4, "Supertipos".

Mano inicial

Es la mano de cartas con la que un jugador empieza el juego, una vez que el jugador decidió no hacer más mulligan. Ver la regla 103.4.

Oponente

Es alguien contra quien está jugando un jugador. Ver las reglas 102.2 y 102.3.

Alternativa

Es una regla o grupo de reglas opcionales que pueden usarse en juegos de varios jugadores. Ver la regla 800.2.

Oracle

Es el documento de referencia que contiene los textos actualizados (en inglés) de todas las cartas legales en torneos. El texto del Oracle de una carta puede encontrarse usando la base de datos de cartas de Gatherer en [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com). Ver la regla 108.1.

Supervivencia

Es una habilidad de palabra clave que permite a una criatura crecer con el tiempo. Ver la regla 702.106, "Supervivencia".

Fuera de juego

Un objeto está "fuera de juego" si no está en ninguna de las zonas de juego. Ver la regla 400.10.

Sobrecarga

Es una habilidad de palabra clave que permite que un hechizo afecte o bien a un único objetivo o a varios objetos. Ver la regla 702.95, "Sobrecarga".

Propietario

Es el jugador que (para los fines del juego) es el dueño de una carta, una ficha o una copia de un hechizo. Ver la reglas 108.3, 110.2, 110.5a, y 111.2.

Emparejado

Es un término que describe a una criatura que fue afectada por una habilidad de unir almas. Ver la regla 702.94, “Unir almas”.

Camarada, “Partner with [nombre]”

Es una habilidad de palabra clave que permite a dos criaturas o planeswalker legendarios ser tus comandantes en lugar de uno en la variante Commander. “Partner with [nombre]” es una versión especializada de la habilidad que funciona incluso fuera de la variante Commander para ayudar a las dos cartas a llegar al campo de batalla juntas. Ver la regla 702.123, “Camarada” y la regla 903, “Commander”.

Pasar

Es negarse a tomar una acción (como lanzar un hechizo o activar una habilidad) cuando se tiene prioridad. Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”.

Pasar sucesivamente

Todos los jugadores "pasan sucesivamente" si cada jugador en el juego (comenzando con cualquiera de ellos), elige no realizar una acción al recibir prioridad. Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”.

Pagar

Es realizar las acciones requeridas por un coste. Esto normalmente significa, pero no está restringido a, usar recursos como maná o vidas. Ver la regla 117, “Costes”.

Permanente

Es una carta o ficha en el campo de batalla. Ver la regla 110, “Permanentes”.

Carta de permanente

Es una carta que podría ponerse en el campo de batalla. Ver la regla 110.4a.

Hechizo de permanente

Es un hechizo que entrará al campo de batalla como un permanente como parte de su resolución. Ver la regla 110.4b.

Permanentemente (obsoleto)

Es un término obsoleto usado para indicar que un efecto continuo no tenía duración y por ende duraba hasta el final del juego. Las cartas impresas con este término recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle borrándolo.

Persistir

Es una habilidad de palabra clave que puede regresar una criatura del cementerio al campo de batalla. Ver la regla 702.78, “Persistir”.

Fase

1. Es una subsección de un turno. Ver sección 5, “Estructura de turno”.
2. Un permanente "entra en fase" cuando su estatus cambia de fuera de fase a en fase. Un permanente "sale de fase" cuando su estatus cambia de en fase a fuera de fase. Ver la regla 702.25 “Cambio de fase”.

Fuera de fase, entra en fase

Es un estatus que puede tener un permanente. En fase es el estatus por defecto. Los permanentes fuera de fase se tratan como si no existieran. Ver la regla 110.6 y la regla 702.25, “Cambio de fase”. (“Fuera de fase” era una zona en versiones anteriores de las reglas.)

Cambiar de fase

Es una habilidad de palabra clave que hace que un permanente se trate a veces como si no existiera. Ver la regla 702.25 “Cambio de fase”.

Fenómeno

Es un tipo de carta que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic* en la variante casual Planechase. Una carta de fenómeno no es un permanente. Ver la regla 310, “Fenómenos”.

Símbolo de maná pirexiano

Es un símbolo que representa un coste que puede ser pagado con maná de color o pagando vidas. Ver la regla 107.4.

Símbolo pirexiano

Es un símbolo usado en el texto de reglas para representar cualquiera de los cinco símbolos de maná pirexianos. Ver la regla 107.4g.

Montón

Es un grupo temporario de cartas. Ver la regla 700.3.

Colocar

(Obsoleto) Algunos hechizos y habilidades se referían a “colocar” un contador sobre un permanente. Estas cartas recibieron errata en el documento de referencia Oracle y usan el término “poner”. (NdT: Esto no se verá reflejado en español.) Por un cambio de reglas, esas cartas siguen funcionando como antes. Ver la regla 121, “Contadores”.

Llanura

Es uno de los cinco tipos de tierra básica. Cualquier tierra con este subtipo tiene la habilidad “{T}: Agrega {W}.” Ver la regla 305.6.

Ciclo de llanura

Ver Ciclo de tipo.

Cruzar llanuras

Ver Cruzar tierras.

Mazo planar

Es un mazo de al menos diez cartas de plano necesario para jugar la variante casual Planechase. Ver la regla 901.3.

Dado planar

Es un dado especial de seis caras necesario para jugar la variante casual Planechase. Ver la regla 901.3.

Plano

Es un tipo de carta que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic* en la variante casual Planechase. Una carta de plano no es un permanente. Ver la regla 309, “Planos”.

Planechase

Es una variante casual en la cual las cartas de plano y fenómeno agregan habilidades adicionales y aleatoriedad al juego. Ver la regla 901, “Planechase”.

Caminar por los planos

Es poner cada carta de plano o fenómeno boca arriba en el fondo del mazo planar de su propietario, boca abajo, y luego sacar la primera carta de tu mazo planar y ponerla boca arriba en un juego de Planechase. Ver la regla 701.23, “Caminar por los planos”.

Planeswalker

Es un tipo de carta. Un planeswalker es un permanente. Ver la regla 306, “Planeswalkers”.

Símbolo de Planeswalker

El símbolo de Planeswalker {PW} aparece en el dado planar de la variante casual Planechase. Ver la regla 107.11.

Tipo de planeswalker

Es un subtipo que está correlacionado con el tipo de carta planeswalker. Ver la regla 306, “Planeswalkers”. Ver en la regla 205.3j la lista de los tipos de planeswalker.

Regla de unicidad de planeswalkers (Obsoleta)

Versiones anteriores de las reglas afirmaban que un jugador que controla dos o más planeswalkers con el mismo tipo de planeswalker ponga todos salvo uno de esos planeswalkers en los cementerios de sus propietarios. Esta regla se llamaba “regla de unicidad de planeswalkers” y ya no existe.

Jugar

1. Jugar una tierra es poner una tierra en el campo de batalla como una acción especial. Ver la regla 115, “Acciones especiales” y la regla 305, “Tierras”.
2. Jugar una carta es jugar esa carta como una tierra o lanzar esa carta como un hechizo, lo que sea adecuado. Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”.
3. (Obsoleto) Lanzar un hechizo antes se conocía como jugar un hechizo. Las cartas con ese texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle. Ver Lanzar.
4. (Obsoleto) Activar una habilidad activada antes se conocía como jugar una habilidad activada. Las cartas con ese texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle. Ver Activar.
5. (Obsoleto) El campo de batalla antes se conocía como la zona en juego. Las cartas que fueron impresas con texto que contiene las frases “en juego”, “desde el juego”, “al juego” o similar ahora hacen referencia al campo de batalla y recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle. Ver Campo de batalla.

Jugador

Una de las personas en el juego. Ver la regla 102, “Jugadores”.

Contador de veneno

Es un contador que puede recibir un jugador. Ver la regla 121, “Contadores” y la regla 704.5c.

Envenenado

Es tener uno o más contadores de veneno. Ver la regla 121, “Contadores”.

Veneno

Es una habilidad de palabra clave que hace que un jugador reciba contadores de veneno. Ver la regla 702.69, “Veneno”.

Poly Artifact (obsoleto)

Es un término obsoleto que aparecía en la línea de tipo de artefactos con habilidades activadas que no hacían que el artefacto se girara como un coste. Las cartas impresas con este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle y ahora dicen simplemente “Artefacto”.

Repoblar

Es una acción de palabra clave que crea una copia de una ficha de criatura que controlas. Ver la regla 701.29, “Repoblar”.

Fase principal poscombate

Es una fase principal que ocurre después de la fase de combate. Ver Fase principal.

Fuerza

1. Es una parte de una carta que sólo tienen las criaturas. La fuerza de una carta de criatura está impresa delante de la diagonal en la esquina inferior derecha. Ver la regla 208, “Fuerza/Resistencia”.
2. Es una característica que sólo tienen las criaturas. Ver la regla 302.4.

Fase principal precombate

Es la primera fase principal de un turno. Ver Fase principal.

Prevenir

Es una palabra usada por efectos de prevención para indicar qué daño no será hecho. Ver la regla 615, “Efectos de prevención”.

Efecto de prevención

Es un tipo de efecto continuo que busca un evento de daño que sucedería y completa o parcialmente previene el daño que sería hecho. Ver la regla 615, “Efectos de prevención”.

Prioridad

Qué jugador puede realizar una acción en un momento dado se determina por un sistema de "prioridad". Ver la regla 116, “Cuándo jugar y prioridad”.

Proliferar

Es dar un contador adicional a cualquier cantidad de jugadores y/o permanentes que ya tienen un contador. Ver la regla 701.26, “Proliferar”.

Protección

Es una habilidad de palabra clave que otorga un rango de beneficios contra objetos con una cualidad específica. Ver la regla 702.16, “Protección”.

Provocar

Es una habilidad de palabra clave que puede obligar a una criatura a bloquear. Ver la regla 702.38, “Provocar”.

Destreza

Es una habilidad de palabra clave que hace que una criatura obtenga +1/+1 siempre que su controlador lance un hechizo que no sea de criatura. Ver la regla 702.107, “Destreza”.

Rondar

Es una habilidad de palabra clave que puede permitir que se lance un hechizo por un coste alternativo. Ver la regla 702.75, “Rondar”.

Zona pública

Es una zona en la cual todos los jugadores deberían poder ver los frentes de las cartas. Ver la regla 400.2. Ver también Zona oculta.

Ímpetu

Es una habilidad de palabra clave que puede hacer a una criatura mejor en combate. Ver la regla 702.22, “Ímpetu”.

Rango de influencia

Ver Rango de influencia limitado.

Alcance

Es una habilidad de palabra clave que le permite a una criatura bloquear a una criatura atacante que vuela. Ver la regla 702.17, “Alcance”. Ver también Volar.

Rebote

Es una habilidad de palabra clave que permite que un hechizo instantáneo o conjuro sea lanzado una segunda vez. Ver la regla 702.87, “Rebote”.

Recobrar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador regresar una carta de su cementerio a su mano. Ver la regla 702.58, “Recobrar”.

Redirigir (Obsoleto)

Algunas cartas viejas usaban el término "redirigir" para indicar un efecto de redirección. Esas cartas recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle para explícitamente aclarar que el daño que fuera a ser hecho a un objeto o jugador, "en vez de eso", se hace a otro. Ver Efecto de redirección.

Efecto de redirección

Es un tipo de efecto de reemplazo que hace que el daño que fuera a ser hecho a una criatura, planeswalker o jugador, en vez de eso, sea hecho a otra criatura, planeswalker o jugador. Ver la regla 614.9.

Habilidad disparada reflexiva

Es una habilidad que se dispara según acciones realizadas antes durante la resolución de un hechizo o habilidad. Ver la regla 603.12.

Regenerar

Es reemplazar la destrucción de un permanente con una secuencia alternativa de eventos. Ver la regla 701.14, “Regenerar”.

Reforzar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador poner contadores +1/+1 sobre una criatura. Ver la regla 702.76, “Reforzar”.

Texto recordatorio

Es texto en cursiva entre paréntesis en el recuadro de texto de una carta que resume una regla que se aplica a esa carta, pero que no es texto de reglas y no tiene efecto en el juego. Ver la regla 207.2.

Removido del combate

Ciertos eventos pueden ocasionar que una criatura atacante o bloqueadora, o un planeswalker que está siendo atacado, sea "removido del combate". Un permanente removido del combate ya no está más involucrado en esa fase de combate. Ver la regla 506.4.

Removido del juego, Removido, Zona de removido del juego (Obsoleto)

“Remover del juego [algo]” es un término obsoleto para “exiliar [algo]”. “La carta removida” es un término obsoleto para “la carta exiliada”. La zona de removido del juego es un término obsoleto para la zona de exilio. Las cartas con ese texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle. Ver Exilio.

Prestigio

Es una habilidad de palabra clave que hace a una criatura más fuerte después de que hizo daño de combate a un jugador. Ver la regla 702.111, “Prestigio”.

Prestigio (tener prestigio)

Es una designación dada a un permanente como resultado de la habilidad de prestigio. Ver la regla 702.111, “Prestigio”.

Efecto de reemplazo

Es un tipo de efecto continuo que busca un evento particular que sucedería y completa o parcialmente reemplaza ese evento con un evento distinto. Ver la regla 614, “Efectos de reemplazo”.

Reproducir

Es una habilidad de palabra clave que crea copias de un hechizo. Ver la regla 702.55, “Reproducir”.

Requisito

Es un efecto que obliga a una o más criaturas a atacar o bloquear. Ver la reglas 508.1d y 509.1c.

Resolver

Cuando el hechizo o habilidad de la parte superior de la pila se “resuelve”, se siguen sus instrucciones y tiene su efecto. Ver la regla 608, “Resolución de hechizos y habilidades”.

Reiniciar el juego

Es inmediatamente finalizar el juego actual y reiniciarlo. Ver la regla 104, “Finalizando el juego”.

Responder

Es lanzar un hechizo instantáneo o activar una habilidad mientras otro hechizo o habilidad está en la pila. Ver la regla 116.7.

Restricción

Es un efecto que evita que una o más criaturas ataquen o bloqueen. Ver la reglas 508.1c y 509.1b.

Desandar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador lanzar una carta de su cementerio. Ver la regla 702.80, “Desandar”.

Mostrar

Es mostrar una carta a todos los jugadores por un momento. Ver la regla 701.15, “Mostrar”.

Insurgencia

Es una habilidad de palabra clave que permite a un jugador elegir si ciertas criaturas entran al campo de batalla con prisa o con un contador +1/+1. Ver la regla 702.135, “Insurgencia”.

Ondear

Es una habilidad de palabra clave que puede permitir a un jugador lanzar cartas adicionales desde su biblioteca sin coste. Ver la regla 702.59, “Ondear”.

Texto de reglas

Es una característica que define las habilidades de una carta. Ver la regla 207.1.

Sacrificar

Es mover un permanente que controlas al cementerio de su propietario. Ver la regla 701.16, “Sacrificar”.

Saga

Un subtipo de encantamiento. Las sagas tienen una cantidad de habilidades de capítulo que tienen efecto a lo largo de turnos y cuentan una historia. Ver la regla 714, "Cartas de saga".

Carroñar

Es una habilidad de palabra clave que te permite exiliar una carta de criatura de tu cementerio para poner contadores +1/+1 sobre una criatura. Ver la regla 702.96, “Carroñar”.

Plan

Es un tipo de carta que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic* en la variante casual Archenemy. Una carta de plan no es un permanente. Ver la regla 312, “Planes”.

Adivinar

Es manipular algunas cartas de la parte superior de tu biblioteca. Ver la regla 701.17, “Adivinar”.

Buscar

Es mirar todas las cartas en una zona determinada y posiblemente encontrar una carta que coincida con una descripción dada. Ver la regla 701.18, “Buscar”.

Poner a un lado/apartar (Obsoleto)

“Poner [algo] a un lado” es un término obsoleto para “exiliar [algo]”. Las cartas con ese texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle. Ver Exilio.

Poner en marcha

Es mover una carta de plan de la parte superior del mazo de planes y ponerla boca arriba. Ver la regla 701.24, “Poner en marcha”.

Desvanecerse

Es una habilidad de palabra clave que limita cómo puede ser bloqueada una criatura y qué criaturas pueden bloquearla. Ver la regla 702.27, “Desvanecerse”.

Total compartido de vidas

En una variante de varios jugadores Gigante de dos cabezas, cada equipo tiene un "total compartido de vidas" en vez de tener cada jugador un total de vidas individual. Ver la regla 810, “Variante Gigante de dos cabezas”.

Alternativa de turnos compartidos en equipo

Es una alternativa que se puede usar en algunas variantes de varios jugadores, como en Gigante de dos cabezas y Archenemy. Ver la regla 805, “Alternativa de turnos compartidos en equipo”.

Atajo

Es una manera mutuamente acordada para que el juego avance una cantidad de elecciones de juego (ya sea tomando una acción o pasando prioridad) sin que los jugadores necesiten explícitamente identificar cada una de esas elecciones. Ver la regla 720, “Tomar atajos”.

Velo

Es una habilidad de palabra clave que evita que un permanente o jugador sea hecho objetivo. Ver la regla 702.18, “Velo”.

Barajar

Es aleatorizar las cartas de un mazo (antes de un juego) o de una biblioteca (durante un juego). Ver la regla 103.1.

Sideboard

Son cartas adicionales que pueden ser usadas para modificar un mazo entre juegos de una partida. Ver la regla 100.4.

Borde plateado

Las cartas de algunas colecciones y algunas cartas promocionales están impresas con un borde plateado. Las cartas con borde plateado están pensadas para juego casual y tienen texto y propiedades que no están mencionadas en estas reglas.

Saltar

Los efectos que usan la palabra “saltar” son efectos de reemplazo. El verbo "saltar" indica qué eventos, pasos, fases o turnos serán reemplazados con nada. Ver la regla 614, “Efectos de reemplazo”.

Escurridizo

Es una habilidad de palabra clave que restringe cómo puede ser bloqueada una criatura. Ver la regla 702.117, “Escurridizo”.

Ciclo de Fragmentado

Ver Ciclo de tipo.

Nevado

Es un supertipo normalmente relevante en los permanentes. Ver la regla 205.4, “Supertipos”.

Símbolo de maná nevado

El símbolo de maná nevado {S} representa un coste que puede pagarse con un maná producido por un permanente nevado. Ver la regla 107.4h.

•
...

Conjuro

Es un tipo de carta. Un conjuro no es un permanente. Ver la regla 307, “Conjuros”.

Unir almas

Es una habilidad de palabra clave que mejora a las criaturas emparejándolas entre sí. Ver la regla 702.94, “Unir almas”.

Migración de almas

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador regresar una carta de su cementerio a su mano. Ver la regla 702.45, “Migración de almas”.

Fuente de una habilidad

Es el objeto que generó esa habilidad. Ver la regla 112.7.

Fuente de daño

Es el objeto que hizo ese daño. Ver la regla 609.7.

Acción especial

Es una acción que realiza un jugador y que no usa la pila. Ver la regla 115, “Acciones especiales”.

Espectáculo

Es una habilidad de palabra clave que permite que ciertos hechizos sean lanzados por un coste alternativo si un oponente perdió vidas. Ver la regla 702.136, “Espectáculo”.

Hechizo

Es una carta en la pila. Es también una copia (de una carta o de otro hechizo) en la pila. Ver la regla 111, “Hechizos”.

Habilidad de hechizo

Es un tipo de habilidad. Las habilidades de hechizo son habilidades que son seguidas como instrucciones mientras se resuelve un hechizo instantáneo o conjuro. Ver la regla 112.3a.

Tipo de hechizo

Es un subtipo que está correlacionado con el tipo de carta instantáneo y el tipo de carta conjuro. Ver la regla 304, “Instantáneos” y la regla 307, “Conjuros”. Ver en la regla 205.3k la lista de los tipos de hechizo.

Empalmar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador copiar el recuadro de texto de una carta en otro hechizo. Ver la regla 702.46, “Empalmar”.

Cartas partidas

Son cartas tienen dos frentes de carta en una única carta. Ver la regla 708, “Cartas partidas”.

Fracción de segundo

Es una habilidad de palabra clave que hace casi imposible que un jugador responda a un hechizo. Ver la regla 702.60, “Fracción de segundo”.

Pila

Es una zona. La pila es la zona en la cual los hechizos, habilidades activadas y habilidades disparadas esperan para resolverse. Ver la regla 405, “La pila”.

Tamaño inicial de mano

Es la cantidad de cartas que un jugador roba cuando comienza el juego. En la mayoría de los juegos, el tamaño inicial de mano de cada jugador es siete. Ver la regla 103.4.

Total inicial de vidas

Es la cantidad de vidas con las que un jugador comienza el juego. En la mayoría de los juegos, el total inicial de vidas de cada jugador es 20. Ver la regla 103.3.

Jugador inicial

Es el jugador elegido para tomar el primer turno de un juego. Ver la regla 103.2.

Equipo inicial

Es el equipo elegido para tomar el primer turno de un juego que usa la alternativa de turnos compartidos en equipo. Ver la regla 103.2.

Acciones basadas en estado

Son acciones de juego que suceden automáticamente siempre que se cumplen ciertas condiciones. Ver la regla 704, "Acciones basadas en estado".

Disparo de estado

Es una habilidad disparada que se dispara cuando se cumple un estado de juego en lugar de cuando ocurre un evento. Ver la regla 603.8.

Habilidad estática

Es un tipo de habilidad. Las habilidades estáticas hacen algo continuamente en vez de ser activadas o disparadas. Ver la regla 112, "Habilidades" y la regla 604, "Manejando habilidades estáticas".

Estatus

Es el estado físico de un permanente. Ver la regla 110.6.

Paso

Es una subsección de una fase. Ver sección 5, "Estructura de turno".

Tormenta

Es una habilidad de palabra clave que crea copias de un hechizo. Ver la regla 702.39, "Tormenta".

Subjuego

Es un juego de *Magic* completamente separada creado por un efecto. Ver la regla 719, "Subjuegos".

Subtipo

Es una característica que aparece después del tipo de carta y un guión largo en la línea de tipo de una carta. Ver la regla 205.3, "Subtipos".

Ejecutado con éxito (obsoleto)

Es un término impreso en cartas viejas. En general, las cartas que se referían a un hechizo "ejecutado con éxito" recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle para referirse a un hechizo simplemente "lanzado".

Invocar (obsoleto)

Viejas cartas de criatura fueron impresas con "Invocar [tipo de criatura]" en su línea de tipo. Todas esas cartas recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle y ahora dicen "Criatura — [tipo de criatura]". (Muchos de los tipos de criaturas de esas cartas también fueron actualizados.) Ver Criatura.

Regla de mareo de invocación

Término informal para la imposibilidad de un jugador de atacar con una criatura o activar sus habilidades que incluyen el símbolo de girar o enderezar a menos que la criatura haya estado bajo el control de ese jugador desde el comienzo del turno más reciente de ese jugador. Ver la regla 302.6. Ver también Prisa.

Estallido solar

Es una habilidad de palabra clave que puede hacer que un permanente entre al campo de batalla con contadores +1/+1 o contadores de carga sobre él. Ver la regla 702.43, "Estallido solar".

Supertipo

Es una característica que aparece junto al tipo de carta y antes de un guión largo en la línea de tipo de una carta. La mayoría de las cartas no tiene un supertipo. Ver la regla 205.4, "Supertipos".

Contienda de supervillanos

Es un juego de Todos contra todos en la cual cada jugador es un archienemigo. Ver la regla 806, “Todos contra todos” y la regla 904, “Archenemy”.

Apoyo

Es una acción de palabra clave que te permite poner contadores +1/+1 sobre criaturas. Ver la regla 701.34, “Apoyo”.

Impulso

Es una habilidad de palabra clave que te ofrece un coste alternativo para lanzar una carta si tú o uno de tus compañeros de equipo lanzaron otro hechizo el mismo turno. Ver la regla 702.116, “Impulso”.

Escrutar

Es manipular algunas de las cartas de la parte superior de tu biblioteca, enviando algunas de ellas al cementerio y reorganizando el resto. Ver la regla 701.41, “Escrutar”.

Suspender

Es una habilidad de palabra clave que ofrece una manera alternativa de jugar una carta. Ver la regla 702.61, “Suspender”. Una carta está “suspendida” si está en la zona de exilio, tiene la habilidad de suspender y tiene un contador de tiempo sobre ella.

Pantano

Es uno de los cinco tipos de tierra básica. Cualquier tierra con este subtipo tiene la habilidad “{T}: Agrega {B}.” Ver la regla 305.6.

Ciclo de pantano

Ver Ciclo de tipo.

Cruzar pantanos

Ver Cruzar tierras.

Girar

Es poner un permanente de costa desde su posición normal derecha. Ver la regla 701.20, “Girar y enderezar”.

Girado

Es un estatus que puede tener un permanente. Ver la regla 110.6 y la regla 701.20, “Girar y enderezar”. Ver también Enderezado.

Símbolo de girar

El símbolo de girar {T} en un coste de activación significa “Gira este permanente”. Ver la regla 107.5.

Objetivo

Es un objeto y/o jugador preseleccionada que afectará un hechizo o habilidad. Ver la regla 114, “Objetivos”.

Equipo

Es un grupo de jugadores que comparten una condición de victoria común en un juego de varios jugadores. Ver la regla 808, “Variante Equipo vs. Equipo”, la regla 809, “Variante Emperador”, la regla 810, “Variante Gigante de dos cabezas” y la regla 811, “Variante Equipos alternativos”.

Compañero de equipo

En un juego de varios jugadores entre equipos, los compañeros de equipo de un jugador son los otros jugadores en su equipo. Ver la regla 102.3.

Variante Equipo vs. Equipo

Es una variante de varios jugadores entre dos o más equipos, cada uno de los cuales se sienta juntos. Ver la regla 808, “Variante Equipo vs. Equipo”.

Recuadro de texto

Es una parte de una carta. El recuadro de texto está impreso en la mitad inferior de la carta y contiene el texto de reglas de una carta, el texto recordatorio y el texto de ambientación. Ver la regla 207, “Recuadro de texto”.

Efecto de cambio de texto

Es un efecto continuo que cambia el texto que aparece en el recuadro de texto y/o la línea de tipo de un objeto. Ver la regla 612, “Efectos de cambio de texto”.

Umbral

“Umbral” era una habilidad de palabra clave. Ahora es una palabra de habilidad que no tiene significado en las reglas. Todas las cartas impresas con la palabra clave umbral recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Orden de llegada

Es un sistema que se usa para determinar en qué orden se aplican los efectos continuos de una misma capa o subcapa. Ver la regla 613.6. Ver también Dependencia.

Ficha

Es un marcador usado para representar a un permanente que no está representado por una carta. Ver la regla 110.5.

Ícono de tumba

Es un ícono que aparece en la esquina superior izquierda de algunas cartas del bloque *Odisea* y no tiene efecto en el juego. Ver la regla 107.9.

Coste total de ejecución (obsoleto)

Es un término obsoleto para coste de maná convertido. Las cartas impresas con este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Coste total

Es lo que un jugador tiene que pagar, en términos prácticos, para lanzar un hechizo o activar una habilidad: el coste de maná, coste de activación, o coste alternativo, más todos los aumentos de coste (incluyendo los costes adicionales) menos todas las reducciones de coste. Ver la regla 601.2f.

Armadura tótem

Es una habilidad de palabra clave que permite a un aura proteger al permanente al que está encantando. Ver la regla 702.88, “Armadura tótem”.

Resistencia

1. Es una parte de una carta que sólo tienen las criaturas. La resistencia de una carta de criatura está impresa detrás de la diagonal en la esquina inferior derecha. Ver la regla 208, “Fuerza/Resistencia”.
2. Es una característica que sólo tienen las criaturas. Ver la regla 302.4.

Torneo

Es una actividad de juego organizado en donde los jugadores compiten entre sí. Ver la regla 100.6.

Reglas de Torneo

Son reglas adicionales que se aplican a los juegos de un torneo sancionado. Ver la regla 100.6.

Carta tradicional de *Magic*

Una carta de *Magic* que mide aproximadamente 6,3 cm por 8,8 cm. Ver la regla 108.2.

Arrollar

Es una habilidad de palabra clave que modifica cómo asigna daño de combate una criatura. Ver la regla 702.19, “Arrollar”.

Transfigurar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador buscar en su biblioteca una carta de criatura de reemplazo. Ver la regla 702.70, “Transfigurar”.

Transformar

Es voltear una carta de dos caras para que su otra cara esté hacia arriba. Ver la regla 701.27, "Transformar".

Transmutar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador buscar en su biblioteca una carta de reemplazo. Ver la regla 702.52, “Transmutar”.

Tribal

Es un tipo de carta. Que un tribal sea un permanente o no depende del otro tipo de carta. Ver la regla 308, “Tribales”.

Tributo

Es una habilidad de palabra clave que permite a un oponente elegir entre una habilidad adicional y que una criatura entre al campo de batalla con contadores +1/+1. Ver la regla 702.103, “Tributo”.

Disparo

Siempre que un evento de juego corresponda al evento de disparo de una habilidad, esa habilidad se "dispara" automáticamente. Eso significa que su controlador la pone en la pila la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad. Ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”.

Condición de disparo

Es la primera parte de una habilidad disparada, consistente en “cuando”, “siempre que” o “al” seguido del evento de disparo. Ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”.

Habilidad disparada

Es un tipo de habilidad. Las habilidades disparadas comienzan con las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. Están escritas así: “[Condición de disparo], [efecto]”. Ver la regla 112, “Habilidades” y la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”.

Evento de disparo

Es el evento que busca una habilidad disparada. Siempre que ocurre un evento de disparo, la habilidad disparada se dispara. Ver la regla 603, “Manejando habilidades disparadas”.

Acciones basadas en turno

Son acciones de juego que suceden automáticamente cuando comienzan ciertos pasos o fases, o cuando termina cada paso o fase. Ver la regla 703, "Acciones basadas en turno".

Marcador de turno

Es un marcador usado para llevar registro de qué jugadores están jugando su turno en un juego Gran Melee. Ver la regla 807.4.

Variante Gigante de dos cabezas

Es una variante de varios jugadores que se juega entre dos equipos de dos jugadores que tiene cada uno un total de vidas compartido y toman turnos simultáneos. Ver la regla 810, “Variante Gigante de dos cabezas”.

Tipo

1. Es el tipo de carta de un objeto o, más ampliamente, su tipo de carta, subtipo y/o supertipo. Ver la regla 205, “Línea de tipo” y la sección 3, “Tipos de cartas”.
2. Es un atributo que tiene el maná. Ver la regla 106, “Maná”.

Ícono de tipo

Es un ícono que aparece arriba a la izquierda en algunas cartas de *Visión del futuro* y no tiene efecto en el juego. Ver la regla 107.10.

Línea de tipo

Es una parte de una carta. La línea de tipo está impresa directamente debajo de la ilustración y contiene los tipos, subtipos y/o supertipos de una carta. Ver la regla 205, “Línea de tipo”.

Efecto de cambio de tipo

Es un efecto que cambia el tipo, subtipo y/o supertipo de carta de un objeto. Ver las reglas 205.1a-b, 305.7 y 613.1d.

Ciclo de tipo

Es una variante de la habilidad de ciclo. Ver la regla 702.28, “Ciclo”.

Desanexar

Es mover un equipo de una criatura a la que está anexado de manera que el equipo quede en el campo de batalla pero no equipando algo. Ver la regla 701.3d.

Imbloqueable (Obsoleto)

Es un término que significaba “no puede ser bloqueado”. Las cartas que usaban este texto recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Criatura no bloqueada

Es una criatura atacante una vez que ninguna criatura fue declarada como bloqueadora para ella, a menos que un efecto haga que sea bloqueada. Sigue siendo una criatura bloqueadora hasta que se remueva del combate o la fase de combate termine, lo que suceda primero. Ver la regla 509, “Paso de declarar bloqueadoras”.

Audacia

Es una habilidad de palabra clave que reduce el coste del hechizo según la cantidad de oponentes que tengas. Ver la regla 702.124, “Audacia”.

Resiliencia

Es una habilidad de palabra clave que puede regresar una criatura del cementerio al campo de batalla. Ver la regla 702.92, “Resiliencia”.

Desenterrar

Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador regresar una carta de criatura de su cementerio al campo de batalla. Ver la regla 702.83, “Desenterrar”.

No invertida

Es un estatus por defecto que puede tener un permanente. Ver la regla 110.6 y la regla 709, “Cartas invertidas”. Ver también Invertida.

Desatar

Es una habilidad de palabra clave que permite que una criatura entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella y evita que bloquee mientras tenga un contador +1/+1 sobre ella. Ver la regla 702.97, “Desatar”.

A menos que

Es un término que se usa para indicar un cierto estilo de coste. Ver la regla 117.12a.

Enderezar

Es rotar un permanente nuevamente a su posición derecha desde su posición de costado. Ver la regla 701.20, “Girar y enderezar”.

Paso de enderezar

Es una parte del turno. Este es el primer paso de la fase inicial. Ver la regla 502, “Paso de enderezar”.

Símbolo de enderezar

El símbolo de enderezar {Q} en un coste de activación significa “Endereza este permanente”. Ver la regla 107.6.

Enderezado

Es un estatus por defecto que puede tener un permanente. Ver la regla 110.6 y la regla 701.20, “Girar y enderezar”. Ver también Girado.

Paso de mantenimiento

Es una parte del turno. Este paso es el segundo paso de la fase inicial. Ver la regla 503, “Paso de mantenimiento”.

Vanguard

1. Es una variante casual en la cual cada jugador juega el rol de un personaje famoso. Ver la regla 902, “Vanguard”.
2. Es un tipo de carta que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic* en la variante casual Vanguard. Una carta vanguard no es un permanente. Ver la regla 311, “Vanguards”.

Desmaterializarse

Es una habilidad de palabra clave que limita el tiempo que un permanente se queda en el campo de batalla. Ver la regla 702.62, “Desmaterializarse”.

Variante

Es un grupo de reglas adicionales que determina el estilo de un juego de varios jugadores. Ver la regla 800.2.

Vehículo

Es un subtipo de artefacto. Los Vehículos pueden convertirse en criaturas artefacto. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 702.121, “Tripular”.

Vigilancia

Una habilidad de palabra clave que permite a una criatura atacar sin girarse. Ver la regla 702.20, “Vigilancia”.

Votar

Algunas cartas indican a los jugadores que voten entre distintas opciones dadas. Ver la regla 701.31, “Votar”.

Muro

Es un tipo de criatura sin ningún significado particular de reglas. Viejas cartas con el tipo de criatura Muro pero sin la habilidad de defensor tenían una habilidad no escrita que les impedía atacar. Esas cartas recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle y ahora tienen la habilidad de defensor. Algunas cartas viejas que hacían referencia al tipo de criatura Muro también recibieron errata. Ver Defensor.

Ganar el juego

Hay varias maneras de ganar el juego. Ver la regla 104, “Finalizando el juego”, las reglas 810.8 (reglas adicionales para los juegos de Gigante de dos cabezas), y la regla 809.5 (reglas adicionales para los juegos Emperador).

Debilitar

Es una habilidad de palabra clave que afecta cómo hace daño un objeto a una criatura. Ver la regla 702.79, “Debilitar”.

Ciclo de Hechicero

Ver Ciclo de tipo.

Mundo

Un supertipo normalmente relevante en los encantamientos. Ver la regla 205.4, “Supertipos”. Ver también Regla de mundo

Regla de mundo

Es una acción basada en estado que hace que todos los permanentes con el supertipo mundo excepto el que haya tenido el supertipo mundo por el menor tiempo sean puestos en el cementerio de su propietario. Ver la regla 704.5k.

X

Es un marcador para un número que necesita ser determinado. Ver la regla 107.3.

Y

Ver X.

Tú, Tus

Las palabras “tú” y “tus” (NdT: O verbos en segunda persona en algunos casos en español) se refieren al controlador del objeto, su potencial controlador (si un jugador está intentando lanzarlo o activarlo) o a su propietario (si no tiene controlador). Ver la regla 109.5.

Zona

Es un lugar donde los objetos pueden estar durante un juego. Ver la sección 4, “Zonas”.

Disparos de cambio de zona

Son eventos de disparo que involucran objetos que cambian de zona. Ver la regla 603.6.

Créditos

Diseño original de *Magic: The Gathering*: Richard Garfield

Diseño y desarrollo de las reglas completas: Paul Barclay, Mark L. Gottlieb, Beth Moursund, Bill Rose y Matt Tabak, con contribuciones de CharlieC. Atino, John Carter, Elaine Chase, Laurie Cheers, Stephen D'Angelo, Dave DeLaney, Brady Dommermuth, Mike Donais, Skaff Elias, Mike Elliott, Richard Garfield, Dan Gray, Robert Gutschera, Collin Jackson, William Jockusch, Jeff Jordan, Yonemura Kaoru, Russell Linnemann, Jim Lin, Steve Lord, Sheldon Menery, Michael Phoenix, Mark Rosewater, David Sachs, Lee Sharpe, Eli Shiffrin, Henry Stern, Donald X. Vaccarino, Thijs van Ommen, Ingo Warnke, Tom Wylie y Bryan Zembruski

Edición: Del Laugel (directora), Ira Humphrey, Glenn Jones, Gregg Luben, Nat Moes, Matt Tabak y Hans Ziegler

Encargado de reglas de *Magic*: Eli Shiffrin

Traducción al español: Juan A. Del Compare

El juego *Magic: The Gathering* fue diseñado por Richard Garfield, con contribuciones de CharlieC. Atino, Skaff Elias, Don Felice, Tom Fontaine, Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry “Bit” Reich, Bill Rose y Elliott Segal. Los símbolos de maná fueron diseñados por Christopher Rush

Gracias a todos los miembros de nuestro equipo de proyecto y a los muchos otros, demasiado numerosos para mencionarlos, que contribuyeron con este producto.

Estas reglas son válidas desde el 25 de enero de 2019.

Publicado por Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EE. UU. Wizards of the Coast, *Magic: The Gathering*, *Magic*, *Oracle*, *Arabian Nights*, *Antiquities*, *Tierras Natales*, *Éxodo*, *Odisea*, *Mirrodin*, *Kamigawa*, *Rávnica: Ciudad de gremios*, *Espiral del tiempo*, *Visión del futuro*, *Lorwyn*, *Páramo Sombrío*, *Zendikar*, *Cicatrices de Mirrodin*, *Innistrad*, *Regreso a Rávnica*, *Kans de Tarkir*, *Magic Orígenes*, *Sombras sobre Innistrad*, *Luna de horrores*, *Magic: The Gathering—Conspiracy*, *Conspiracy: Take the Crown*, *Ixalan*, *Unglued*, *Unstable*, *Dominaria* y *Mazo de Planeswalker* son marcas registradas son propiedad de Wizards of the Coast, LLC en los EE. UU. y en otros países. *Unhinged* es una marca registrada de Horn Abbot Ltd. y es usada con su permiso. ©2019Wizards. Pat. en EE. UU. N° RE 37.957.