Reglas Completas de *Magic: The Gathering.*

Estas reglas son válidas desde el 27 de febrero de 2026.

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** o la versión traducida por la comunidad de jueces en blogs.magicjudges.org/translatedrules.

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. Fichas
    112. Hechizos
    113. Habilidades
    114. Emblemas
    115. Objetivos
    116. Acciones especiales
    117. Cuándo jugar y prioridad
    118. Costes
    119. Vida
    120. Daño
    121. Robar una carta
    122. Contadores
    123. Pegatinas

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. Defensa
    211. Modificador de mano
    212. Modificador de vida
    213. 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. Estirpe
    309. Mazmorras
    310. Batallas

311. Planos
312. Fenómenos
313. Vanguard
314. Planes
315. 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. Tirar un dado
    707. Copiando objetos
    708. Hechizos y permanentes boca abajo
    709. Cartas partidas
    710. Cartas invertidas
    711. Cartas que suben de nivel
    712. Cartas de dos caras
    713. Cartas sustitutas
    714. Carta de Saga
    715. Cartas de aventurero
    716. Cartas de clase
    717. Cartas de Atracción
    718. Cartas con prototipo
    719. Cartas de Caso
    720. Cartas de Presagio
    721. Cartas pertrechables
    722. Controlar a otro jugador
    723. Terminando turnos y fases
    724. El Monarca
    725. La iniciativa
    726. Reiniciar el juego
    727. Contadores de radiación
    728. Subjuegos
    729. Fusionar con permanentes
    730. Día y noche
    731. Tomar atajos
    732. 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), cada mazo tiene un *tamaño mínimo de mazo* de 60 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. A los efectos de la construcción de mazo, las cartas con nombres intercambiables tienen el mismo nombre en inglés (ver la regla 201.3).

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), cada mazo tiene un *tamaño mínimo de mazo* de 40 cartas. Un mazo Limitado puede contener todas las copias de una misma carta como tenga el producto.

100.2c Los mazos de *Commander* están sujetos a restricciones y requisitos de construcción de mazo adicionales. Ver la regla 903, “Commander”, para más detalles.

100.2d Algunos formatos y variantes de juego casual permiten a los jugadores el uso de un mazo suplementario de cartas de *Magic* no tradicionales (ver la regla 108.2a.). Estos mazos suplementarios tienen sus propias reglas de construcción de mazo. Ver la regla 717, “Cartas de atracción;” la regla 901, “Planechase;” y la regla 904, “Archenemy.”

100.3. Algunas cartas requieren monedas o dados tradicionales. Algunas variantes casuales necesitan ítems adicionales, como cartas especialmente diseñadas, cartas de *Magic* no tradicionales y dados especiales.

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. Las reglas de uso de sideboard y las restricciones para algunos formatos por las Reglas de torneo de *Magic: The Gathering* (disponibles en **WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents**).

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. Si un mazo debe contener al menos cierta cantidad de cartas, ese número se refiere al tamaño mínimo de mazo. No hay un tamaño máximo de mazo para los mazos que no sean de Commander.

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**). 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 **Locator.Wizards.com** para buscar torneos en su área.

100.7. Ciertas cartas están pensadas para juego casual y tienen texto y propiedades que no están mencionadas en estas reglas. Eso incluye las cartas de testeo de los *Mystery Booster*, cartas promocionales y cartas de las colecciones "Un-" que fueron impresas con borde plateado, y cartas en la expansión *Unfinity*™ que tienen un símbolo de bellota en la parte inferior de la carta.

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 113.10.)

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.

101.4e Si varios jugadores fueran a tomar decisiones o realizar acciones mientras comienza el juego, el jugador inicial se considera el jugador activo y los otros jugadores ser consideran no activos.

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 comienzo de un juego, 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.

103.1a En un juego que usa la alternativa de turnos compartidos en equipo, hay un *equipo inicial* en lugar de un jugador inicial.

103.1b 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.

103.1c Una carta (Power Play) afirma que su controlador es el jugador inicial. Este efecto se aplica después de que se determinó quien comienza, y sobrescribe estos métodos.

103.2. Algunos juegos requieren pasos adicionales que se llevan a cabo después de que se determinó el jugador inicial. Realiza las acciones enumeradas en 103.2a–e en orden, según se aplique.

103.2a Si algún jugador está usando un sideboard (ver la regla 100.4) o cartas representadas por cartas sustitutas (ver la regla 713), esas cartas se colocan a un lado. Después de esto, el mazo de cada jugador se considera su *mazo inicial*.

103.2b Si cualquier jugador desea mostrar una carta con la habilidad de compañero de la cual son propietarios de fuera del juego, pueden hacerlo. Un jugador no puede mostrar más de una carta de esta manera, y puede hacerlo solo si su mazo cumple la condición de la habilidad de esa carta de compañero. La carta mostrada permanece fuera del juego. (Ver la regla 702.139, "Compañero".)

103.2c En un juego de Commander, cada jugador pone su comandante de su mazo boca arriba en su zona de mando. Ver la regla 903.6.

103.2d En un juego construido, cada jugador que juegue con planchas de pegatinas las muestras y elige tres de ellas al azar. En un juego limitado, cada jugador elige hasta tres planchas de pegatinas de entre las que hay en el producto cerrado que abrieron y las muestra. En ambos casos, ese jugador tiene acceso solo a las pegatinas en esas planchas durante el juego, y esas planchas de pegatinas permanecen mostradas. (Ver la regla 123, "Pegatinas".)

103.2e En un juego de Draft de Conspiracy, cada jugador pone cualquier cantidad de cartas de conspiración de su sideboard en su zona de mando. Ver la regla 905.4.

103.3. Después que se decide quién empezará y se realizaron cualesquier pasos adicionales, 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.

103.3a En un juego que usa uno o más mazos suplementarios de cartas no tradicionales (ver la regla 100.2d.), cada propietario de un mazo suplementario lo baraja para que las cartas estén en un orden aleatorio. Luego, cada jugador puede barajar o cortar los mazos suplementarios de sus oponentes.

103.4. Cada jugador inicia el juego con un *total inicial de vidas* de 20. Algunas variantes del juego tienen distintos totales iniciales de vidas.

103.4a En un juego de Gigante de dos cabezas, el total inicial de vidas de cada equipo es 30.

103.4b 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.

103.4c En un juego de Commander, el total inicial de vidas de cada jugador es 40.

103.4d 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.

103.4e En un juego de Archenemy, el total inicial de vidas del archienemigo es 40.

103.5. 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 un mulligan, un jugador baraja las cartas de su mano en su biblioteca y roba una nueva mano de cartas igual al tamaño de su mano inicial. Luego pone en el fondo de su biblioteca en cualquier orden una cantidad de esas cartas igual a la cantidad de veces que ese jugador hizo un mulligan. Una vez que el jugador elige no realizar un mulligan, las cartas que se queda pasan a ser su *mano inicial* y ese jugador no puede hacer más mulligans. Este proceso se repite hasta que ningún jugador haga mulligan. Un jugador puede realizar mulligans hasta que su mano inicial fuera a ser de cero cartas, después de lo cual no puede tomar más mulligans.

103.5a 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.

103.5b 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.

103.5c En un juego de varios jugadores y en cualquier juego de Brawl, el primer mulligan que hace un jugador no cuenta para la cantidad de cartas que ese jugador pondrá en el fondo de su biblioteca o la cantidad de mulligans que ese jugador puede hacer. Los siguientes mulligans cuentan para esos números normalmente.

103.5d 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.

103.6. Algunas cartas permiten a un jugador realizar acciones con ellas desde su mano inicial. Una vez que el procedimiento de mulligan (ver la regla 103.5) 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.

103.6a 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.

103.6b 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.

103.6c 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.

103.7. 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".)

103.8. El jugador inicial toma su primer turno.

103.8a 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.

103.8b En un juego de Gigante de dos cabezas, el equipo que juega primero se salta el paso de robar de su primer turno.

103.8c 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 evitar 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 726, "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 *incoloros* 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 incoloros. 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".

105.5. Si un efecto se refiere a un *par de color*, significa exactamente dos de los cinco colores. Hay diez pares de color: blanco y azul, blanco y negro, azul y negro, azul y rojo, negro y rojo, negro y verde, rojo y verde, rojo y blanco, verde y blanco y verde y azul.

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. Si un hechizo produce maná, la *fuente* de ese maná es ese hechizo. Si una habilidad produce maná, la fuente de ese maná es la fuente de esa habilidad (ver la regla 113.7).

106.4. Cuando un efecto la 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 117) 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 genérica, 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. Si un efecto fuera a agregar maná representado por uno o más símbolo de maná nevado a la reserva de maná de un jugador, se agrega esa misma cantidad de maná incoloro a la reserva de maná de ese jugador.

106.12. "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".

106.12a 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.

106.12b 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.

106.13. 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, triplique o fije en un valor específico el total de vidas de un jugador o la fuerza y/o resistencia de una criatura o carta de 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 {oG} igual a la fuerza de esta criatura." 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}: Esta criatura 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 indica a un jugador que elija "cualquier número", ese jugador puede elegir cualquier número positivo o 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 inmediatamente antes de pagar ese coste.

107.3e Si un hechizo o habilidad se refiere al {X} o X en el coste de maná, coste alternativo, coste adicional o coste de activación de otro objeto, cualquier X en el texto de ese hechizo o habilidad usa el valor de X elegido o definido por ese otro objeto.

107.3f 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).

107.3g 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.

107.3h 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.

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

107.3j 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. Esto puede ocurrir con efectos que agregan habilidades, efectos de cambio de texto o efectos de copia.

107.3k 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 107.3i.

107.3m Si la habilidad de entra-al-campo-de-batalla o efecto de reemplazo de un objeto se refiere a X, y el objeto en el que se convierte ese hechizo al resolverse tiene un valor de X elegido para cualquiera de sus costes, el valor de X para esa habilidad es el mismo valor de X de ese hechizo, aunque el valor de X para ese permanente sea 0. Esta es una excepción a la regla 107.3i.

107.3n Si una habilidad disparada retrasada creada por un hechizo o habilidad que se resuelve se refiere a X, X no está definido en el texto de la habilidad disparada y el hechizo o habilidad que la creó tenía un valor de X elegido para cualquiera de sus costes, el valor de X de la habilidad disparada es igual al valor de X del hechizo o habilidad que la creó.

107.3p 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 monocolores {2/W}, {2/U}, {2/B},

{2/R}, {2/G}, {C/W}, {C/U}, {C/B}, {C/R} y {C/G}; los símbolos de maná pirexiano {W/P}, {U/P}, {B/P}, {R/P}, y {G/P}; los símbolos de maná híbrido pirexiano {W/U/P}, {W/B/P}, {U/B/P}, {U/R/P}, {B/R/P}, {B/G/P}, {R/G/P}, {R/W/P}, {G/W/P} y{G/U/P}; y el símbolo de maná 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 118.5.)

107.4e Un símbolo de maná híbrido es también un símbolo de maná de color, incluso si uno de sus componentes es incoloro. 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. También hay diez símbolos de maná híbrido pirexiano. Un símbolo de maná híbrido pirexiano representa un coste que se puede pagar o bien con un maná de uno de sus componentes de color o bien pagando 2 vidas. Cada símbolo de maná híbrido pirexiano es de los dos colores que lo componen.

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 {H} sin un fondo de color significa cualquiera de los quince símbolos de maná pirexiano.

107.4h Cuando es usado en un coste, el símbolo de maná nevado {S} representa un coste que puede ser pagado con un maná de cualquier tipo producido por una fuente nevada (ver regla 106.3). Los efectos que reducen la cantidad de maná genérico que pagas no afectan los costes de {S}. El símbolo {S} también puede usarse para referirse a maná de cualquier tipo producido por una fuente nevada gastado para pagar un coste. Nevado no es un color ni 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”. Los símbolos de lealtad también pueden aparecer en habilidades que modifican costes de lealtad.

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 711, "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. Tiene cinco púas arriba y se reduce a un punto hacia abajo. 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. Se ve como un vórtice en espiral. 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].”

107.16. El recuadro de texto de una carta de Clase contiene barras de nivel, cada una de los cuales es una habilidad de palabra clave que representa tanto una habilidad activada como una habilidad estática. Una barra de nivel de clase incluye el coste de activación de su habilidad activada y un número de nivel. Cualquier habilidad impresa dentro de la misma sección del recuadro de texto que una barra de nivel de clase es parte de su habilidad estática. Ver la regla 716, "Cartas de clase".

107.16a “[Coste]: Nivel N — [Habilidades]” significa “[Coste]: El nivel de esta Clase se convierte en N. Activa esto solo si esta Clase es nivel N-1 y solo como un conjuro” y “Mientras esta Clase sea de nivel N o superior, tiene [habilidades].”

107.17. El símbolo de boleto (ticket) es {TK}. Representa un contador de boleto (ticket).

107.17a Un símbolo de boleto con un número dentro representa un coste de boletos. Para pagar ese coste, un jugador remueve esa cantidad de contadores de boletos de sí mismo.

107.18. El símbolo de patita es {P}. Este símbolo se usa para indicar los modos en algunos hechizos modales, y no representa un coste, maná, contadores o algún tipo de recurso persistente. Ver la regla 700.2i.

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. Las cartas tradicionales de *Magic* se incluyen en los mazos de los jugadores. Algunos formatos también usan *cartas de Magic no tradicionales*. Las cartas de *Magic* no tradicionales no se incluyen en los mazos de los jugadores. Pueden usarse en mazos adicionales. Además, pueden ser de tamaño sobredimensionado, tener diferente reverso de carta, o ambos.

108.2b Las fichas no se consideran cartas, incluso un suplemento 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 400.11b.) Si una carta fuera de ese juego está involucrada en un juego de *Magic*, su propietario se determina según lo descripto 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 112.2.

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* que no sea una mazmorra 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. Si un hechizo o habilidades usa una descripción de un objeto que incluye un tipo o subtipo de carta, pero no se refiere a una zona específica o incluye la palabra “carta”, “hechizo”, “fuente” o “plan”, hace 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 una habilidad, de daño o de maná, en cualquier zona. Ver las reglas 113.7 y 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, defensa, 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 seis excepciones a esta regla:

109.4a El controlador de una habilidad de maná se determina como si estuviera en la pila. Ver la regla 605, “Habilidades de maná”.

109.4b Una habilidad disparada que se disparó pero está esperando para ir a la pila 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. Ver también la regla 603 “Manejando habilidades disparadas”.

109.4c Un emblema es controlado por el jugador que lo puso en la zona de mando. Ver la regla 114, “Emblemas”.

109.4d 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.

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

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

109.4g 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 111.2.). 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.

110.2b Si un efecto hace que un jugador gane el control del hechizo de permanente de otro jugador, el primer jugador controla el permanente en el que se convierte el hechizo, pero el controlador por defecto del permanente es el jugador que puso el hechizo en la pila. (Esta diferencia es relevante en juegos de varios jugadores; ver la regla 800.4c.)

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 seis tipos de permanentes: artefacto, batalla, 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 de estirpe 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, batalla, 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, batalla, 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. 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.

110.5a Estatus no es una característica, aunque puede afectar las características de un permanente.

110.5b 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.

110.5c 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. Esta criatura se convierte en una copia de esa carta, excepto que tiene 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.*

110.5d 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. Fichas

111.1. 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.

111.2. El jugador que crea una ficha es su propietario. La ficha entra al campo de batalla bajo el control de ese jugador.

111.3. 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.*

111.4. Los hechizos y habilidades que crean fichas determinan tanto el nombre como el subtipo(s) 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) más la palabra "Ficha." Una vez que la ficha está en el campo de batalla, cambiar su nombre no cambia su subtipo o subtipos, y viceversa.

> ***Ejemplo:*** *Refuerzos enanos es un conjuro que dice, en parte, "Crea dos fichas de criatura Berserker Enano rojas 2/1." Las fichas creadas cuando se resuelve se llaman Ficha Berserker Enano y cada una tiene los tipos de criatura Berserker y Enano.*
>
> ***Ejemplo:*** *Minsc, el Amado Explorador dice, en parte**,** "Cuando Minsc entre, crea a Bubú, una ficha de criatura legendaria Hámster roja 1/1 con las habilidades de arrollar y prisa." El subtipo de la ficha es Hámster, porque Minsc especifica que el nombre de la ficha es Bubú, ni "Hámster" ni "Ficha" son parte de su nombre.*
>
> ***Ejemplo:*** *Imagen escupidora es un conjuro que dice, en parte, "Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo." Todas las características de esa ficha serán las mismas que las características copiables de la criatura objetivo del hechizo. Si la Imagen escupidora hace objetivo a un Disidente condenado, una criatura Humano, el nombre de la ficha que crea el hechizo será Disidente condenado, no Ficha Humano o Ficha Disidente Humano.*

111.5. 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. Del mismo modo, si un efecto fuera a crear una ficha que es una copia de una carta de instantáneo o de conjuro, no se crea una ficha.

111.6. 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*).

111.7. Las fichas que estén en cualquier zona que no sea el campo de batalla, dejan de existir. Esta es una 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.)

111.8. 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.

111.9. Algunos efectos le indican a un jugador que cree una ficha legendaria. Estos pueden estar escritos como "crea a [nombre], una . . ." y lista las características de la ficha. Esto es lo mismo que una indicación para crear una ficha con las características enumeradas que tiene el nombre mencionado.

111.10. Algunos efectos le indican a un jugador que cree una ficha predefinida. Estos efectos usan la definición más abajo para determinar las características con las que es creada la ficha. El efecto que crea una ficha predefinida también puede agregar o modificar las características predefinidas.

111.10a Una ficha de tesoro es una ficha de artefacto Tesoro incolora con "{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color."

111.10b Una ficha de comida es una ficha de artefacto Comida incolora con "{2},{T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas".

111.10c Una ficha de oro es una ficha de artefacto Oro incolora con "sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color."

111.10d Una ficha de Walker (Caminante) es una ficha de criatura negra Zombie 2/2 llamada Walker (Caminante).

111.10e Una ficha de fragmento es una ficha de encantamiento Fragmento incolora con "{2},{T}, sacrificar esta ficha: Adivina 1, luego roba una carta".

111.10b Una ficha de pista es una ficha de artefacto Pista incolora con "{2},{T}, sacrificar esta ficha: Roba una carta".

111.10g Una ficha de Sangre es una ficha de artefacto incolora con "{1},{T}, descartar una carta, sacrificar esta ficha: Roba una carta".

111.10c Una ficha de Piedra de poder es una ficha de artefacto piedra-de-poder incolora con "{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto."

111.10i Una ficha de Incubadora es una ficha de dos caras. Su cara frontal es un artefacto incoloro Incubadora con "{2}: Transforma esta ficha." Su cara posterior es una criatura artefacto Pirexiano incolora 0/0 llamada Ficha de Pirexiano.

111.10j Una ficha de Papel de Maldito es una ficha de encantamiento Aura Papel llamada Maldito con encantar criatura y "La criatura encantada tiene una fuerza y resistencia base de 1/1."

111.10k Una ficha de Papel de Monstruo es una ficha de encantamiento Aura Papel llamada Monstruo con encantar criatura y "La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de arrollar."

111,10m Una ficha de Papel de Majestad es una ficha de encantamiento Aura Papel llamada Majestad con encantar criatura y "La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad rebatir {1}."

111.10n Una ficha de Papel de Mago es una ficha de encantamiento Aura Papel llamada Mago con encantar criatura y "La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene 'Siempre que esta criatura ataque, adivina 1.'"

111.10p Una ficha de Papel de Virtuoso es una ficha de encantamiento Aura Papel llamada Virtuoso con encantar criatura y "La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada encantamiento que controlas."

111.10q Una ficha de Papel de Malvado es una ficha de encantamiento Aura Papel llamada Malvado con encantar criatura, "La criatura encantada obtiene +1/+1" y "Cuando esta ficha vaya a un cementerio desde el campo de batalla, cada oponente pierde 1 vida."

111.10r Una ficha de Papel de Héroe joven es una ficha de encantamiento Aura Papel llamada Héroe joven con encantar criatura y "La criatura encantada tiene +1/+1" y 'Siempre que esta criatura ataque, si su resistencia es de 3 o menos, pon un contador +1/+1 sobre ella.'"

111.10S Una ficha de Mapa es una ficha de artefacto Mapa incolora con "{1},{T}, sacrificar esta ficha: La criatura objetivo que controlas explora. Activa esto solo como un conjuro". Ver la regla 701.44, "Explorar".

111.10t Una ficha de Residuo es una ficha de artefacto Residuo incolora con "{T}, sacrificar esta ficha: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. Activa esto solo como un conjuro".

111.10u Una ficha de aterrizador es una ficha de artefacto Aterrizador incolora con "{2},{T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja".

111.10v Una ficha de mutágeno es una ficha de artefacto Mutágeno incolora con "{1},{T}, sacrificar esta ficha: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro".

111.11. Si un efecto indica a un jugador que cree una ficha por nombre, no define otras características para esa ficha, y el nombre no es uno de los tipos en la lista predefinida de fichas aquí arriba, ese jugador usa la carta con ese nombre en el documento de referencia de cartas Oracle para determinar las características de esa fichas.

Ejemplo: *Disa la Inquieta tiene la habilidad "Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha de criatura Tarmogoyf." En cuanto esa habilidad se resuelve, su controlador crea una ficha con las mismas características que la carta llamada Tarmogoyf, tal como especifica el documento de referencia de cartas Oracle.*

111.12. Si un efecto indica a un jugador que cree una ficha que es una copia de un objeto inexistente, no se crea una ficha (ver las regla 707, "Copiando objetos"). Esto no se aplica a un efecto que usaría la última información conocida de un objeto.

Ejemplo: *El Tanque mímico tiene una habilidad disparada cuyo efecto te da la opción de exiliar una carta y una habilidad activada que dice "Crea una ficha que es una copia de una carta exiliada con este artefacto. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final." Si ninguna carta fue exiliada con el Tanque mímico, no se crea ninguna ficha.*

111.13. Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha en cuanto se resuelve. La ficha tiene las características del hechizo que se convirtió en esa ficha. La ficha no es "creada" en lo que concierne a cualquier efecto de reemplazo o habilidad disparada que se refiera a crear una ficha.

112. Hechizos

112.1. 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 701.6) o deje la pila de alguna otra forma. Para mayor información, ver la sección 6, "Hechizos, habilidades y efectos".

112.1a Una *copia* de un hechizo es también un hechizo, incluso si no tiene una carta asociada a él. Ver la regla 707.10.

112.1b 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 707.12.

112.2. 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.

112.2a Algunos efectos indican a un jugador que cree una copia de una carta y dicen que puede lanzarla. En ese caso, el propietario de la copia es el jugador que debe crearla y tiene permiso para lanzarla.

112.3. 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”.

112.4. Si un efecto de un hechizo o habilidad que se resuelve 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.*

113. Habilidades

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

113.1a 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”.)

113.1b 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.

113.1c Las habilidades pueden ser habilidades activadas o disparadas que estén en la pila. Este tipo de habilidad es un objeto. (Ver la sección 6, “Hechizos, habilidades y efectos”.)

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

113.2a Las habilidades pueden ser beneficiosas o perjudiciales.

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

113.2b Un coste adicional o coste alternativo para lanzar una carta es una habilidad de la carta.

113.2c 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.

113.2d 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”.

113.3. Hay cuatro categorías generales de habilidades:

113.3a 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 descriptos en la regla 113.6.

113.3b 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".

113.3c 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".

113.3d 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".

113.4. 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".

113.5. 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".

113.6. 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:

113.6a Las habilidades que definen características funcionan en todas partes, incluso fuera de juego y antes que comience el juego. (Ver la regla 604.3.)

113.6b Una habilidad que determina desde qué zonas funciona, funciona sólo desde esas zonas.

113.6c Una habilidad que afirma en qué zonas no funciona, funciona en todos lados excepto en las zonas especificadas, incluso fuera de juego y antes que comience el juego.

113.6d 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.

113.6e 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.

113.6f 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.

113.6g La habilidad de un objeto que afirma que no puede ser contrarrestado o no puede ser copiado funciona en la pila.

113.6h 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.

113.6i 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.

113.6j 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.

113.6k 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 esta criatura entre 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 702.55, "Acechar".)*

113.6m 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 esta carta de tu cementerio al campo de batalla girada." Un jugador puede activar esta habilidad solo si un Esqueleto reconstruyéndose está en su cementerio.*

113.6n 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/rules-documents**.

113.6p 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 114, "Emblemas"; la regla 901, "Planechase"; la regla 902, "Vanguard"; la regla 904, "Archenemy"; y la regla 905, "Draft de Conspiracy".

113.7. La *fuente* 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.

113.7a 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, "Esta

criatura hace un punto de daño a cualquier objetivo") en lugar de hacerlo la habilidad directamente. En esos casos, cualquier habilidad activada o disparada que haga referencia a información de la fuente para usar mientras se anuncia una habilidad activada o se pone una habilidad disparada en la pila 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.

113.8. 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.

113.9. 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.

113.10. 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.

113.10a 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.

113.10b Los efectos que remueven una habilidad, remueven todas las copias de esa habilidad.

113.10c 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.

113.11. 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 o contador de palabra clave 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.

113.12. 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.*

114. Emblemas

114.1. 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 normalmente ninguna otra característica.

114.2. 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.

114.3. Un emblema no tiene más características que las habilidades definidas por el efecto que las crea. En particular, un emblema no tiene tipos, coste de maná o color. La mayoría de emblemas tampoco tienen nombre.

114.4. Las habilidades de los emblemas funcionan desde la zona de mando.

114.5. Un emblema no es una carta ni un permanente. Emblema no es un tipo de carta.

115. Objetivos

115.1. 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.

115.1a 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/-1hasta el final del turno". Esta habilidad disparada hace objetivo, pero eso no hace que la carta en la que está haga objetivo.*

115.1b Los hechizos de Aura siempre hacen objetivo. El objetivo de un Aura esta especificado por su habilidad de palabra clave de encantar (ver la regla 702.5, "Encantar"). El objetivo es elegido 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.)

115.1c 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.

115.1d 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.

115.1e Algunas habilidades de palabra clave, como equipar o modular, representan habilidades activadas o disparadas con objetivos, y algunas habilidades de palabra clave, como mutación, hacen que los hechizos tengan objetivos. 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".

115.2. 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 115.4.

115.3. 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 usa la palabra "objetivo" en varios lugares, el mismo objeto o jugador puede ser elegido para cada instancia de la palabra "objetivo" (siempre y cuando cuadre con el criterio del 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 115.7).

115.4. 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, planeswalkers o batallas. Otros objetos de juego, como artefactos que no sean criatura o hechizos, no pueden elegirse.

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

115.6. 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.

115.7. 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.

115.7a 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.

115.7b Si un efecto permite a un jugador "cambiar un objetivo" de un hechizo o habilidad se sigue el proceso descripto en la regla 115.7a, excepto que se puede cambiar sólo uno de esos objetivos (en lugar de todos o ninguno).

115.7c Si un efecto permite a un jugador "cambiar cualquier cantidad de objetivos" de un hechizo o habilidad se sigue el proceso descripto en la regla 115.7a, excepto que se puede cambiar cualquier cantidad de esos objetivos (en lugar de todos o ninguno).

115.7d 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.

115.7e 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 cualquier 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.*

115.7f Un hechizo o habilidad puede "dividir" o "distribuir" un efecto (tal como daño o contadores) entre uno o más objetivos. Cuando se cambien objetivos o se elijan nuevos objetivos para ese hechizo o habilidad, la división original no puede ser cambiada.

115.8. 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.)

115.9. 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.

115.9a Un objeto que busca un "[hechizo o habilidad] con [una cantidad de] objetivos" revisa el número de veces que cualquier objeto o jugador fue elegido como 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.

115.9b 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.

115.9c Un objeto que busca un "[hechizo o habilidad] que haga objetivo solo a [algo]" revisa el número de los distintos objetos o jugadores que fueron elegidos como 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 115.9b.

115.10. 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".

115.10a 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.

115.10b En particular, la palabra "tú" en el texto de un objeto no indica un objetivo.

116. Acciones especiales

116.1. 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".)

116.2. Hay doce acciones especiales:

116.2a 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”.

116.2b Voltear 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 708, "Hechizos y permanentes boca abajo".

116.2c 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.

116.2d 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.

116.2e 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.

116.2f 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 702.62, “Suspender”.

116.2g Un jugador que eligió un compañero puede pagar {3} para poner esa carta de fuera del juego en su mano. Esta 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, pero solo si todavía no lo hizo este juego. (Ver la regla 702.139, “Compañero”.)

116.2h Un jugador que tenga una carta con profetizar en su mano puede pagar{2} y exiliar esa carta boca abajo. Esta es una acción especial. Un jugador puede tomar esta acción en cualquier momento en que tenga prioridad durante su turno. Ver la regla 702.143, “Profetizar”.

116.2i 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”.

116.2j 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.

116.2k Un jugador que tenga una carta con tramar 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 durante su turno mientras pila está vacía. Ver la regla 702.170, “Tramar”.

116.2m Un jugador que controla un permanente que tiene una o más mitades cerradas (ver regla 709.5.) puede pagar el coste de maná de una mitad cerrada de ese permanente para darle a esa mitad la designación abierta. Este coste es conocido como “coste de apertura”. 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.

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

117. Cuándo jugar y prioridad

117.1. 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.

117.1a 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.

117.1b Un jugador puede activar una habilidad activada en cualquier momento en que tenga prioridad.

117.1c 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 116, “Acciones especiales”.

117.1d 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).

117.2. 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.

117.2a 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 117.5.

117.2b 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”.)

117.2c 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 117.3a. 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".

117.2d 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 117.5.

117.2e 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”.

117.3. Que jugador tiene prioridad se determina por las siguientes reglas:

117.3a 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).

117.3b El jugador activo recibe prioridad después de que un hechizo o habilidad (que no sea una habilidad de maná) se resuelve.

117.3c Si un jugador tiene prioridad cuando lanza un hechizo, activa una habilidad o toma una acción especial, ese jugador recibe prioridad después de hacerlo.

117.3d 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.

117.4. 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.

117.5. 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.

117.6. 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”.

117.7. 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”.

118. Costes

118.1. 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.

118.2. 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.

118.3. 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”.

118.3a 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.

118.3b 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.)

118.3c Activar habilidades de maná no es obligatorio, aunque pagar un coste lo sea.

118.4. Algunos costes incluyen una {X} o una X. Ver la regla 107.3.

118.5. 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.

118.5a 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}.

118.6. 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.

118.6a 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.

118.7. 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.

118.7a 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.

118.7b 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.

118.7c 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.

118.7d 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.

118.7e 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 genérica, el coste se reduce en una cantidad de maná genérico igual al número en esa mitad.

118.7f 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.

118.7g Si un coste es reducido en una cantidad de maná representado por uno o más símbolos de maná nevado, el coste es reducido en esa misma cantidad de maná genérico.

118.8. 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.

118.8a 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.

118.8b Algunos costes adicionales son opcionales.

118.8c 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.

118.8d 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.

118.9. 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.

118.9a 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.

118.9b Los costes alternativos son generalmente opcionales. Un efecto que te permite lanzar un hechizo puede requerir que se pague cierto coste alternativo.

118.9c 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.

118.9d 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.)

118.10. 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.

118.11. 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.

118.12. 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 este encantamiento. 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 bajo tu control". Tú controlas un Dermoplasma boca abajo, una criatura con metamorfosis que dice "Cuando esta criatura sea puesta boca arriba, puedes poner en el campo de batalla boca arriba una carta de criatura con metamorfosis de tu mano. Si lo haces, regresa esta criatura 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.*

118.12a 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]."

118.12b 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.

118.13. Algunos costes contienen símbolos de maná que pueden pagarse de varias maneras. Estos incluyen símbolos de maná híbridos y símbolos de maná pirexianos.

118.13a Si el coste de maná de un hechizo o el coste de activación de una habilidad activada contiene un símbolo de maná que puede pagarse de varias maneras, la elección de cómo pagar por ese símbolo la realiza su controlador cuando propone ese hechizo o habilidad (ver la regla 601.2b).

118.13b Si un coste pagado durante la resolución de un hechizo o habilidad contiene un símbolo de maná que puede pagarse de varias maneras, el jugador que paga ese coste elige cómo pagar ese símbolo inmediatamente antes de pagar ese coste.

118.13 Si el coste asociado con una acción especial contiene un símbolo de maná que puede pagarse de varias maneras, el jugador que realiza la acción especial elige cómo pagar ese símbolo inmediatamente antes de pagar ese coste.

118.14. Algunos efectos dicen que se puede "usar maná de cualquier tipo" para pagar un coste. Esto significa que los jugadores pueden usar maná como si fuera maná incoloro o maná de cualquier color para pagar ese coste. Si ese efecto también le da a un jugador permiso para lanzar hechizos,

esto se aplica solo a maná que ese jugador usa para pagar hechizos de esa manera. Ver la regla 609.4b.

119. Vida

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

119.1a 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”.

119.1b 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”.

119.1c En un juego de Commander, el total inicial de vidas de cada jugador es 40. Ver la regla 903, “Commander”.

119.1d. 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 903.12, “Alternativa Brawl”.

119.1e En un juego de Archenemy, el total inicial de vidas del archienemigo es 40. Ver la regla 904, “Archenemy”.

119.2. El daño hecho a un jugador normalmente hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas. Ver la regla 120.3.

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

119.4. 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.

119.4a 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.

119.4b Los jugadores siempre pueden pagar 0 vidas, sin importar cuántas vidas tengan (o tengo su equipo), incluso si un efecto dice que los jugadores no pueden pagar vidas.

119.5. 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.

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

119.7. 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.

119.8. 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.

119.9. 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.

119.10. Algunos efectos de reemplazo están escritos “Si [un jugador] fuera a ganar vidas, . . .” Esas habilidades se tratan como si estuvieran escritas, “Si una fuente fuera a hacer que [un jugador] gane vidas, . . .” Si un jugador gana 0 vidas, no hubo un evento de ganancia de vidas, y esos efectos no se aplicarán.

120. Daño

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

120.1a El daño no puede ser hecho a un objeto que no es ni una batalla, ni una criatura ni un planeswalker

120.2. Cualquier objeto puede hacer daño.

120.2a 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.

120.2b El daño puede ser hecho como efecto de un hechizo o habilidad. El hechizo o habilidad especificará qué objeto hace ese daño.

120.3. 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).

120.3a El daño hecho a un jugador por una fuente sin infectar causa que ese jugador pierda esa cantidad de vida.

120.3b 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.

120.3c El daño hecho a un planeswalker causa que se remueva esa cantidad de contadores de lealtad de ese planeswalker.

120.3d 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.

120.3e El daño hecho a una criatura por una fuente sin debilitar ni infectar causa que se marque esa cantidad de daño en esa criatura.

120.3f 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.

120.3g El daño de combate hecho a un jugador por una criatura con la habilidad de tóxico hace que el controlador de la criatura otorgue al jugador una cantidad de contadores de veneno igual al valor total de tóxico de esa criatura, además de otros resultados del daño. Ver la regla 702.164, "Tóxico".

120.3h El daño hecho a una batalla causa que se remueva esa cantidad de contadores de defensa de esa batalla.

120.4. El daño es procesado en una secuencia de cuatro partes.

120.4a Primero, si un efecto que causa que se haga daño afirma que el *daño sobrante* que fuera a hacerse a un permanente, en vez de eso, se hace a otro permanente o jugador, el evento de daño es modificado de acuerdo a eso. Si el primer permanente es una criatura, el daño sobrante es la cantidad de daño que sobra de lo que sería daño letal, considerando el daño ya hecho y marcado sobre la criatura y el daño de otras fuentes que fuera a hacerse al mismo tiempo. (Ver la regla 120.6.) Cualquier cantidad de daño mayor que 1 es daño sobrante si la fuente que hace el daño a la criatura tiene la habilidad de toque mortal. (Ver la regla 702.2.) Si el primer permanente es un planeswalker, el daño sobrante es la cantidad de daño que sobra de la lealtad de ese planeswalker, considerando el daño de otras fuentes que fuera a hacerse al mismo tiempo. Si el primer permanente es una batalla, el daño sobrante es la cantidad de daño que sobra de la defensa de esa batalla, considerando el daño de otras fuentes que fuera a hacerse al mismo tiempo. Si el primer permanente tiene varios tipos de carta entre la lista de criatura, planeswalker y batalla, el daño sobrante es la mayor de entre las cantidades calculadas para cada tipo de carta que tiene.

120.4b Segundo, 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.

120.4c Tercero, 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).

120.4d 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 vinculo 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.

120.5. El daño hecho a una criatura, planeswalker o batalla 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 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.*

120.6. 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 701.19, "Regenerar") y durante el paso de limpieza (ver la regla 514.2).

120.7. 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".

120.8. 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.

120.9. Si una habilidad se dispara por daño hecho por una fuente o fuentes específicas, y el efecto se refiere al "daño hecho", se refiere solo al daño hecho por las fuentes específicas y no a cualquier daño hecho al mismo tiempo por otras fuentes.

120.10. Algunas habilidades disparadas verifican si un permanente ha recibido daño sobrante. Esas habilidades verifican después de que el permanente recibió daño de una o más fuentes. Si esas fuentes juntas hacen una cantidad de daño a una criatura mayor al daño letal, un daño sobrante igual a la diferencia se hizo a esa criatura. Si esas fuentes juntas hacen una cantidad de daño a un planeswalker mayor que la lealtad de ese planeswalker antes de que recibiera daño, un daño sobrante igual a la diferencia se hizo a ese planeswalker. Si esas fuentes juntas hacen una cantidad de daño a una batalla mayor que la defensa de esa batalla antes de que recibiera daño, un daño sobrante igual a la diferencia se hizo a esa batalla. Si el primer permanente tiene varios tipos de carta entre la lista de criatura, planeswalker y batalla, el daño sobrante hecho a ese permanente es la mayor de entre las cantidades calculadas para cada tipo de carta que tiene.

121. Robar una carta

121.1. 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.

121.2. 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.

121.2a 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 616.1g.

121.2b 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.

121.2c 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.

121.2d 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.

121.3. 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.

121.3a 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.

121.4. 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.)

121.5. 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.

121.6. Algunos efectos reemplazan robos de cartas.

121.6a 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.

121.6b 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.

121.6c 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.

121.7. 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.

121.8. 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) o hasta que el proceso de lanzamiento es revertido (ver la regla 732, “Manejando acciones ilegales”). 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. Mientras está boca abajo, una carta robada se considera que no tiene características y no puede ser usada para pagar ninguna parte de un coste de un hechizo o habilidad que requiera que la carta tenga ciertas características.

121.9. Si un efecto le da a un jugador la opción de revelar una carta en cuanto es robada, ese jugador puede mirar la carta en cuanto la roba antes de decidir si mostrarla o no.

122. Contadores

122.1. 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.

122.1a 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 613.4c.

122.1b Un contador de palabra clave sobre un permanente o sobre una carta en otra zona distinta del campo de batalla hace que ese objeto gane esa habilidad de palabra clave. Las habilidades de palabra clave que un contador de palabra clave puede tener son volar, dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, descomposición, exaltado, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, desvanecerse, arrollar y vigilancia, así como variantes de esas palabras clave. Ver la regla 613.1f.

122.1c Uno o más contadores de escudo sobre un permanente crean un único efecto de reemplazo y un único efecto de prevención que protegen al permanente. Estos efectos son “Si este permanente fuera a ser destruido como resultado de un efecto, en vez de eso, remueve un contador de escudo de él” y “Si fuera a hacerse daño a este permanente, prevén ese daño y remueve un contador de escudo de él.” Ver la regla 614, “Efectos de reemplazo”, y la regla 615, “Efectos de prevención”.

122.1d Uno o más contadores de aturdimiento sobre un permanente crean un único efecto de reemplazo que evita que el permanente se enderece. Ese efecto es “Si un permanente con un contador de aturdimiento sobre él fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve un contador de aturdimiento de él.”

122.1e 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.

122.1f 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.)

122.1g El número de contadores de defensa en un batalla en el campo de batalla indica cuánta defensa tiene. Una batalla con 0 de defensa va al cementerio de su propietario si no es la fuente

de una habilidad que se disparó pero todavía no dejó la pila. Esta acción basada en estado no usa la pila. Ver la regla 704.

122.1h Uno o más contadores de consumación sobre un permanente crean un único efecto de reemplazo que evita que el permanente vaya a un cementerio. Ese efecto es "Si este permanente fuera a ser puesto en un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, exílialo."

122.1i Uno o más contadores de radiación sobre un jugador hacen que se dispare una habilidad disparada al comienzo de la fase principal precombate de ese jugador. Ver la regla 727, "Contadores de radiación".

122.2. 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.

122.3. 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.

122.4. 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.

122.5. Si un efecto dice que se "mueva" un contador, quiere decir que se remueve ese contador del objeto en que está actualmente y se ponga sobre un segundo objeto. Si una de estas acciones no es posible, no es posible mover el contador, y ningún contador es removido ni colocado sobre nada. Esto puede ocurrir si el primero o el segundo objeto son el mismo objeto; si el primer objeto no tiene el tipo adecuado de contador sobre él; si al segundo objeto no se le pueden colocar contadores; o si alguno de los objetos no está en la zona correcta.

122.6. 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.

122.6a 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.

122.7. Una habilidad que se dispara "Cuando/Siempre que se coloca el N-avo contador de [tipo]" sobre un objeto se dispara cuando uno o más contadores del tipo apropiado se colocan sobre el objeto de manera tal que el objeto tiene menos de N contadores sobre él antes de ponerle contadores y N o más contadores después de hacerlo.

122.8. Si una habilidad disparada indica a un jugador que coloque los contadores de un objeto sobre otro objeto y la condición de disparo o efecto de esa habilidad verifica que el objeto con esos contadores dejó el campo de batalla, ese jugador no mueve contadores de un objeto al otro. En lugar de eso, el jugador pone la misma cantidad de cada tipo de contador que tenía el primer objeto sobre el segundo objeto. Si la habilidad especifica qué tipo de contadores poner, el jugador pone la misma cantidad de cada uno de ese tipo de contador que tenía el primer objeto sobre el segundo objeto.

122.9. Si una habilidad activada de un objeto indica a un jugador que ponga sus contadores sobre otro objeto y sacrificar el objeto con esos contadores es parte del coste de activar esa habilidad, el jugador no mueve los contadores de un objeto al otro. En lugar de eso, el jugador pone la misma cantidad de cada tipo de contador que tenía el primer objeto sobre el segundo objeto. Si la habilidad especifica qué tipo de contadores poner, el jugador pone la misma cantidad de cada tipo de contador que tenía el primer objeto sobre el segundo objeto.

123. Pegatinas

123.1. Una *pegatina* es un marcador colocado en un objeto que modifica sus características y/o interacciona con una regla, habilidad o efecto. Las pegatinas no son objetos. En particular, una pegatina no es un contador o una ficha. Los cambios a un objeto de pegatinas no son parte de sus valores copiables. Hay cuatro tipos de pegatinas: pegatinas de nombres; pegatinas de habilidades: pegatinas de fuerza y resistencia y pegatinas de arte.

123.2. Las pegatinas se encuentran en sobres de la expansión *Unfinity* en insertos numerados. Cada inserto tiene una combinación predeterminada de pegatinas. Cualquier regla que se refiera a una *plancha de pegatinas* se refiere a la combinación específica de pegatinas que hay en uno de esos insertos. Los planchas de pegatinas no son cartas y no tienen características. Puedes encontrar las planchas de pegatinas en **Gatherer.Wizards.com**.

123.2a En juego construido, un jugador que elige jugar con pegatinas debe comenzar el juego con al menos diez planchas de pegatinas elegidas antes de comenzar a jugar, y cada una de esas planchas de pegatinas debe ser distinta. No hay una cantidad máxima de planchas de pegatinas con la que un jugador puede comenzar un juego. Cada jugador con planchas de pegatinas las muestra todas y elige tres de ellas al azar. Ver la regla 103, “Comenzando el juego”.

123.2b En juego limitado, cada jugador elige hasta tres planchas de pegatinas de entre las que hay en los productos cerrados que abrió y las muestra. Ver la regla 103, “Comenzando el juego”.

123.2c Cada jugador tiene acceso solo a las pegatinas en las planchas elegidas durante el juego, y esas planchas de pegatinas permanecen mostradas.

123.3. Si un efecto le indica a un jugador que coloque una pegatina sobre un objeto, ese jugador elige una pegatina que no esté sobre ningún objeto del cual sea propietario de entre las pegatinas a las que tiene acceso y la coloca sobre ese objeto.

123.3a Cada pegatina a la que un jugador tiene acceso es distinta de otras a las que tenga acceso. Dos pegatinas nunca se consideran la misma pegatina, incluso si tienen el mismo texto o información sobre ellas.

123.3b Un jugador no puede poner una pegatina sobre un objeto del cual no es el propietario. Si un efecto fuera a causar eso, esa parte del efecto no hace nada.

123.3c Una pegatina puede tener un coste de boleto representado por un número dentro de un símbolo de boleto (ver la regla 107.17a). Para poder colocar una pegatina con un coste de boleto sobre un objeto, el jugador propietario de ese objeto debe pagar esa cantidad de {TK}. Si no tiene esa cantidad de {TK}, no puede colocar esa pegatina sobre ese objeto.

123.3d Si una pegatina que ya está sobre un objeto se mueve a otro objeto, el coste de boleto de esa pegatina no se paga nuevamente.

123.4. Algunas reglas y efectos se refieren a objetos “pegatineados” (“stickered”). Un objeto está “pegatineado” si actualmente tiene alguna clase de pegatina sobre él. Un objeto sin pegatinas sobre él no es un objeto pegatineado, incluso si previamente tuvo pegatinas sobre él.

123.5. Las pegatinas sobre un objeto no se mantienen si ese objeto me mueve a una zona oculta. Las pegatinas se mantienen si ese objeto se mueve a una zona pública y continúa aplicándose al nuevo objeto en el que se convierte en esa zona; esto es una excepción a la regla 400.7.

123.5a Si una o más cartas con pegatinas sobre ellas entran al campo de batalla como parte de un permanente combinado, todas esas pegatinas están sobre el permanente en el que ese objeto se convierte en el campo de batalla. Mantienen su orden de llegada relativo.

123.5b Si un objeto con una pegatina sobre él se convierte en un componente de un permanente fusionado en el campo de batalla, esa pegatina está sobre ese permanente fusionado.

123.5c Si un permanente combinado o fusionado con una o más pegatinas sobre él se mueve del campo de batalla a otra zona pública, solo uno de los objetos en los que se convierte conservará esas pegatinas. Su propietario elige cuál de esos objetos en los que se convierte en la nueva zona conserva cualquier pegatina sobre él. Los efectos de esas pegatinas continuarán aplicándose solo a ese objeto.

123.6. Una pegatina de nombre consiste en una o más palabras. Una pegatina de nombre sobre un permanente o una carta en una zona distinta del campo de batalla hace que la palabra en esa pegatina se agregue al texto del nombre de ese objeto. Este es un efecto de cambio de texto. Ver la regla 613.1c y la regla 612, “Efectos de cambio de texto”.

123.6a Para las reglas y los efectos relacionados con pegatinas de nombres, una “palabra” en el nombre de un objeto es una serie de caracteres sin espacio separados por uno o más espacios de otros caracteres sin espacio. Las palabras con guiones y las palabras con puntuación se consideran una palabra. Las líneas en blanco, como la que se encuentra en “Wolf in _____ Clothing,” no se consideran palabras en el nombre de una carta.

123.6b Al colocar una pegatina de nombre sobre un objeto, el controlador de ese objeto elige una posición en el nombre de ese objeto para agregar la palabra en la pegatina de nombre, y luego anuncia el nuevo nombre del objeto. Esa palabra se puede agregar al comienzo del nombre del objeto o después de cualquier cantidad de otras palabras actualmente en su nombre. El nuevo nombre puede ser luego nuevamente modificado por otras pegatinas de nombre. Si ese objeto no tiene nombre, su nombre se convierte en la palabra agregada por la pegatina de nombre. Las pegatinas de nombre nunca modifican o remueven las otras palabras de ese nombre.

> ***Ejemplo:*** *En cuanto un jugador coloca una pegatina de nombre con la palabra “Dark” impresa sobre una criatura llamada Bear Cub, el controlador de esa criatura elige si el nuevo nombre es “Dark Bear Cub,” “Bear Dark Cub,” o “Bear Cub Dark.” Luego anuncia el nuevo nombre a todos los jugadores.*

123.6c El texto que está modificando una pegatina de nombre puede cambiar por otros efectos y/o el status boca abajo de un permanente (ver la regla 708, "Hechizos y permanentes boca abajo"). Para determinar el nombre de un objeto con una o más pegatinas de nombre, comienza con los valores copiables del objeto, luego aplica el efecto de cada pegatina de nombre y otros efectos de cambio de texto en orden de llegada. La posición de cada pegatina de nombre continuará estando detrás de las palabras que estaban antes que ella cuando se colocó sobre el nombre del objeto. Si hay menos palabras en el nombre actual del objeto, la palabra de esa pegatina se agrega al final de su nombre. La posición y orden de llegada de cada pegatina de nombre sobre un objeto es mantenida cuando el objeto con esa pegatina se mueve de una zona pública a otra, y continúa aplicándose al nuevo objeto en que se convierte en la nueva zona (ver la regla 123.5). Esta es una excepción a la regla 400.7.

> ***Ejemplo:*** *Fae of Wishes, una carta de aventurero, está en el exilio con una pegatina de nombre que agrega la palabra “Mana” después de su segunda palabra, por lo que su nombre es “Fae of Mana Wishes.” Un efecto permite a ese jugador lanzar Granted, su Aventura, desde el exilio. El nombre de ese hechizo en la pila es “Granted Mana.” Después de que esa carta es exiliada cuando se resuelve la Aventura, la posición de la pegatina (después de la segunda palabra) se mantiene, por lo que el nombre de la carta exiliada es nuevamente “Fae of Mana Wishes.”*
>
> ***Ejemplo:*** *Un jugador es propietario de una criatura llamada It That Betrays en el campo de batalla. Usando pegatinas de nombres, agregó la palabra “Eldrazi” a su nombre detrás de la tercera palabra, por lo que su nuevo nombre es “It That Betrays Eldrazi.” Más adelante, esa criatura se convierte en una copia de una criatura llamada*

Seeker of the Way. La pegatina de nombre continua aplicándose después de la tercera palabra, por lo que su nuevo nombre es "Seeker of the Eldrazi Way."
Ejemplo: *Una criatura con una pegatina de nombre sobre ella es encantada por Witness Protection (Protección de testigos), un Aura que cambia el nombre de la criatura a "Legitimate Businessperson." (Comerciante legal.) Como Witness Protection es también un efecto de cambio de texto, y tiene un orden de llegada posterior que la pegatina de nombre, la palabra en esa pegatina de nombre no es parte del nombre de la criatura. Su nombre es "Legitimate Businessperson" o "Comerciante legal".*

123.6d Algunos efectos se refieren a la cantidad de una o más letras específicas en una pegatina de nombre. Una letra minúscula y su equivalente mayúscula son la misma letra.

123.6d Algunos efectos se refieren a la cantidad de "vocales únicas" en una pegatina de nombre. Estos cuentan la cantidad de vocales distintas que aparecen en esa pegatina, incluso si una o más de ellas aparecen más de una vez. Las vocales son A, E, I, O, U e Y. Una letra minúscula y su equivalente mayúscula son la misma letra.

123.7. Una pegatina de habilidad es una pegatina con una o más habilidades impresas sobre ella. Una pegatina de habilidad sobre un permanente o sobre una carta en otra zona distinta del campo de batalla hace que ese objeto gane la habilidad impresa en esa pegatina. Ver la regla 613.1f.

123.7a Si un efecto se refiere a una habilidad de una pegatina de habilidad, se refiere a la habilidad que esa pegatina le otorga al objetos sobre el cual está, incluso si ese objeto actualmente no tiene la habilidad debido a otro efecto.

123.8. Una pegatina de fuerza y resistencia es una pegatina que tiene dos números y una barra impresos en ella, similar a la fuerza y resistencia de una carta de criatura. Una pegatina de fuerza y resistencia sobre una criatura o sobre una carta de criatura o Vehículo en una zona distinta del campo de batalla fija la fuerza y resistencia de ese objeto a los valores impresos en esa pegatina (ver la regla 613.4b). Si hay más de una pegatina de fuerza y resistencia sobre una criatura, se usa el orden de llegada para determinar cuál tiene precedencia (ver la regla 613.7).

123.8a Un efecto que se refiere a la fuerza y/o resistencia de una pegatina solo se refiere a los valores de fuerza y resistencia impresos en la pegatina. No se refiere a cualquier valor impreso en otras pegatinas.

123.9. Una pegatina de arte sobre un permanente no tiene efecto en el juego además de ser un marcador que otros hechizos o habilidades pueden identificar.

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, defensa, 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 111 y la regla 707.

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 o más objetos tienen el *mismo nombre* si tienen al menos un nombre en común, incluso si uno o más de esos objetos tienen nombres adicionales. Un objeto sin nombre no tiene el mismo nombre que ningún otro objeto, incluyendo otro objeto sin nombre.

201.2b Algunos hechizos y habilidades se refieren a dos o más objetos con *nombres diferentes*. Esos objetos tienen nombres diferentes solo si cada uno de ellos tiene al menos un nombre y no hay dos objetos en ese grupo con un nombre en común.

> ***Ejemplo:*** *Un jugador controla Contrato de Liliana, que dice, en parte, "Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas cuatro o más Demonios con nombres diferentes, ganas el juego." Ese jugador controla tres Demonios con nombres diferentes y una criatura boca abajo sin nombre, y hay un efecto que la convierte en un Demonio. Como las cuatro criaturas incluyen una sin nombre, esas cuatro criaturas no cuentan como cuatro Demonios con nombres diferentes. La habilidad del Contrato de Liliana no se disparará.*

201.2c Algunos hechizos o habilidades verifican si un objeto tiene un nombre diferente de un segundo objeto o grupo de objetos. El primer objeto tiene un nombre diferente que esos objetos si el primer objeto tiene al menos un nombre y no tiene nombres en común con ninguno de los otros objetos, incluso si uno o más de los otros objetos no tiene nombre. Si el primer objeto no tiene nombre, no tiene un nombre diferente de ningún otro objeto, incluso si esos otros objetos tienen nombre.

201.3. Algunas cartas con nombres distintos en inglés se tratan como si tuvieran el mismo nombre en inglés. Los pares de cartas con esta propiedad tienen nombres que son *intercambiables*.

201.3a A los efectos de todas las reglas, habilidades y efectos que se refieran al nombre de la carta, los objetos con nombres intercambiables tienen el mismo nombre. (Ver las reglas 201.2a–b.)

201.3b A los efectos de construcción de mazo y legalidad de formato, las cartas con nombres intercambiables tienen el mismo nombre.

201.3c Si una carta tiene impresiones posteriores con nombres intercambiables, las impresiones posteriores tendrán un indicador de nombre intercambiable en la esquina inferior izquierda que

se refiere al código de tres letras de la colección original y su número de colección (ver la regla 213.1d).

201.4. 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.

201.4a 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.*

201.4b 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 709.) 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.

201.4c Si un jugador quiere elegir el nombre alternativo de una carta invertida, puede hacerlo. (Ver la regla 710.) 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.

201.4d Si un jugador quiere elegir el nombre de la cara posterior de una carta de dos caras, 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 para determinar si el nombre puede ser elegido.

201.4e Si un jugador quiere elegir el nombre de la cara posterior combinada de un par fusionado, puede hacerlo. (Ver la regla 713.) 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.

201.4f Si un jugador quiere elegir el nombre alternativo de una carta de aventurero, puede hacerlo. (Ver la regla 715.) 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.

201.4g Algunas cartas tienen nombres intercambiables (ver la regla 201.3). A todos los efectos del juego, estas cartas tienen el mismo nombre. Si un jugador elige el nombre de una carta que tiene un nombre intercambiable, se elige el nombre de cada uno de esas cartas.

201.5. 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.

201.5a 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. La segunda habilidad no se refiere a ningún otro objeto con el mismo nombre de la fuente de la primera habilidad. Sin embargo, si la segundo habilidad también movió la fuente de la primera habilidad a una zona pública distinta, el nombre se refiere al objeto en que se convierte la fuente en la nueva zona. 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 este encantamiento, luego crea una ficha de criatura Cieno verde con "Tanto la fuerza como la resistencia de esta ficha 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.*

201.5b 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}: Esta criatura gana todas las habilidades activadas de la criatura objetivo hasta el final del turno". Si gana una habilidad que dice "{BB}: Regenera a Skithiryx", activar esa habilidad regenerará al Elemental de mercurio, no a Skithiryx 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: *El Siemprecambiante 'Dane dice "{1}, sacrificar otra criatura: El Siemprecambiante 'Dane se convierte en una copia de la criatura sacrificada, excepto que tiene esta habilidad." Se activa su habilidad sacrificando un Oso garra de runas. El Siemprecambiante 'Dane se convierte en una copia de un Oso garra de runas y gana una habilidad que debería tratarse como si dijera "{1}, sacrificar otra criatura: El Oso garra de runas se convierte en una copia de la criatura sacrificada, excepto que tiene esta habilidad."*

201.5c El texto impreso en algunas cartas se refiere a esa carta con una versión abreviada de su nombre. Mencionas del nombre abreviado de una carta usadas de esta manera se tratan como si usaran el nombre completo de la carta.

201.6. Las versiones promocionales o de arte alternativo de algunas cartas tienen una segunda línea en su barra de título debajo de su línea de nombre. El nombre de la carta tal como aparece en el documento de referencia de cartas Oracle se muestra en la línea de título secundaria, y un nombre alternativo aparece en la esquina superior izquierda. Para la construcción de mazos, reglas de juego y efectos, esas cartas tienen solo el nombre especificado en la barra de título secundaria. El texto de las reglas también puede referirse al nombre alternativo de una carta; esto se refiere al nombre especificado en la barra de título secundaria. El nombre alternativo no tiene un efecto en el juego.

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 pirexiano (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 118.6). 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 pirexiano 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 valor de maná 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 valor de maná de 5.*

202.3a El valor de maná de un objeto sin coste de maná es 0, a menos que ese objeto sea la cara posterior de un permanente de dos caras no modal o sea un permanente combinado.

202.3b El valor de maná de la cara posterior de un permanente o hechizo de dos caras no modal es calculado como si tuviera el coste de maná de su cara frontal. Si un permanente o hechizo es una copia de la cara posterior de una carta de dos caras no modal (incluso si la carta que representa esa copia es en sí misma una carta de dos caras), el valor de maná de esa copia es 0.

Ejemplo: *El Maestro de caza de las colinas es una carta de dos caras no modal con un coste de maná de {2}{R}{G}. Su valor de maná es 4. Después de transformarse a su otra cara (Devastador de las colinas), su valor de maná sigue siendo 4.*

Ejemplo: *Un Clon entra al campo de batalla como una copia de un Devastador de las colinas. Su valor de maná es 0.*

Ejemplo: *La Aberración insectoide es la cara posterior de una carta de dos caras no modal cuya cara frontal tiene un coste de maná de {U}. Se convierte en una copia del Devastador de las colinas. Su valor de maná es 0.*

202.3c El valor de maná 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 valor de maná de la copia es 0.

202.3d El valor de maná de una carta partida que no está en la pila o de un hechizo partido fusionado en la pila se determina con los costes de maná combinados de sus mitades. De lo

contrario, mientras una carta partida está en la pila, el valor de maná del hechizo se determina por el coste de maná de la mitad que fue elegida para lanzarse. Ver la regla 709, “Cartas partidas”.

202.3e Al calcular el valor de maná 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 valor de maná de un objeto con un símbolo de maná híbrido en su coste, se usará el componente más grande de cada símbolo híbrido.

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

Ejemplo: *El valor de maná 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 valor de maná.

Ejemplo: *El valor de maná 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 la mayoría de esos casos, el o los nuevos tipos reemplazan cualquier tipo de carta existente. Sin embargo, un objeto con el tipo de carta de instantáneo o de conjuro mantiene ese tipo. Los contadores, pegatinas, 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 otros 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. Algunos efectos afirman que un objeto se convierte en "criatura artefacto [tipo o tipos de criatura]". Estos efectos también permiten que el objeto retenga todos sus tipos y subtipos de carta previos salvo los tipos de criatura, pero reemplazan los tipos de criatura existentes.

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, batalla, conspiración, criatura, mazmorra, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, fenómeno, plano, planeswalker, plan, conjuro 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 los de criatura y plano son siempre una única palabra y son siempre listados después de un guión largo. (NdT: En español pueden ser varias palabras unidas con guiones, como de-Urza.) Cada palabra detrás del guión es un subtipo distinto. Los subtipos de cartas de criatura son una o dos palabras y están enumerados después de un guión largo. Cada palabra o frase de dos palabras, tal como aparecen en la regla 205.3m, es un subtipo distinto. Los objetos, salvo los planos, pueden tener varios subtipos. 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 Dríada Enramada dice "Tierra Criatura — Bosque dríada". Bosque es un tipo de tierra, y Dríada 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, Astronave, Aterrizador, Atracción (ver la regla 717), Cabezón, Comida, del-Infinito , Equipo (ver la regla 301.5), Fortificación (ver la regla 301.6), Incubadora, Mapa, Mutágeno, Oro, Piedra, Piedra-de-poder, Pista, Residuo, Sangre, Tesoro y Vehículo (ver la regla 301.7).

205.3h Los encantamiento tienen su propio grupo de subtipos; estos subtipos se llaman *tipos de encantamiento*. Los tipos de encantamiento son Altar, Aura (ver la regla 303.4), Cartucho, Caso (ver la regla 719), Clase (ver la regla 716), Fragmento, Maldición, Papel (ver la regla 303.7), Runa, Saga (ver la regla 714), Sala y Trasfondo.

205.3i Las tierras tienen su propio grupo de subtipos; estos subtipos se llaman *tipos de tierra*. Los tipos de tierra son Bosque, Central-de-Energía, Ciudad, Cueva, de-Urza, Desierto, Esfera, Guarida, Isla, Llanura, Mina, Montaña, Pantano, Planeta, Portal, Sitio y Torre. 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, Bahamut, Basri, Bolas, Calix, Chandra, Comet, Dack, Dakkon, Daretti, Davriel, Dihada, Domri, Dovin, Ellywick, Elminster, Elspeth, Estrid, Freyalise, Garruk, Gideon, Grist, Guff, Huatli, Jace, Jared, Jaya, Jeska, Kaito, Karn, Kasmina, Kaya, Kiora, Koth, Liliana, Lolth, Lukka, Minsc, Mordenkainen, Nahiri, Narset, Niko, Nissa, Nixilis, Oko, Quintorius, Ral, Rowan, Saheeli, Samut, Sarkhan, Serra, Sivitri, Sorin, Szat, Tamiyo, Tasha, Teferi, Teyo, Tezzeret, Tibalt, Tyvar, Ugin, Urza, Venser, Vivien, Vraska, Vronos, Will, Windgrace, Wrenn, Xenagos, Yanggu, Yanling y Zariel.

205.3k Los instantáneos y conjuros comparten una lista de subtipos; estos subtipos son llamados *tipos de hechizo*. Los tipos de hechizo son Arcano, Aventura, Lección, Presagio y Trampa.

205.3m Las criaturas y las estirpe comparten su lista de subtipos; estos subtipos se llaman *tipos de criaturas*. Un tipo de criatura tiene dos palabras: Time Lord. *(NdT: La colección Dr. Who no fue traducida al español.)* Todos los otros tipos de criatura son una palabra: Abanderado, Ácaro, Acorazado, Adalid, Alce, Aliado, (Alien), Alimaña, Anciano, Ángel, Antílope, Aparejador, Aparición, Araña, Arconte, Ardilla, Arena, Armadillo, Arpía, Arquero, Artífice, Asesino, Astartes, Astilla, Atog, Avatar, Ave, Babosa, Ballena, (Balloon), Bárbaro, Bardo, Basilisco, Beeble, Berserker, Bestia, Bisonte, Bribón, Brillo, Brujo, Buey, Caballero, Caballo, Cabra, Cadáver, Calamar, Camárido, Cambiahechizos, Camello, Cangrejo, Canguro, Capibara, Caracol, Caribú, Castor, Cazador-nocturno, Centauro, Chacal, Chamán, (Child), Cíclope, Cieno, Científico, Ciudadano, Clérigo, (Clown), Cobarde, Cocatriz, Cocodrilo, Comadreja, Conejo, Consejero, Constructo, Contemplador, Coyote, C'tan, Custodes, Cyberman, Dalek, Dauti, Demonio, Desertor, Destructor, Detective, Diablillo, Diablo, Djinn, Doctor, Draco, Dragón, Dríada, Drix, Druida, Echidna, Efrit, Ejército, Eldrazi, Elefante, Elemental, Elfo, (Employee), Enano, Encarnación, Engendro, Escorpión, Escultura, Esfinge, Espantapájaros, Espectro, Espíritu, Esponja, Esqueleto, Estrella-de-mar, Etergénito, Explorador, Extraño, Felino, Fénix, Foca, Fractal, Fragmentado, (Gamer), Gárgola, Germen, Gigante, Gith, Glotón, Gnoll, Gnomo, Gólem, Gorgona, Gremlin, Grifo, Guardabosque, Guerrero, (Guest), Gusano, Hada, Hámster, Hechicero, Hedgehog, Héroe, Hidra, Hiena, Hipogrifo, Hipopótamo, Homárido, Homúnculo, Hongo, Horror, Humano, Hurón, Ilusión, Infernal, Inquisidor, Insecto, Jabalí, Juguete, Kavu,

Kirin, Kithkin, Kóbold, Kor, Kraken, Lagarto, Lamia, Lammasu, Langosta, Lémur, Leviatán, Lhurgoyf, Licántropo, Lícido, Llama, Lobo, Magistrado, Mago, Mangosta, Mantícora, Mapache, Masticore, Mediano, Medusa, Mercenario, Metabolizador, Metamorfo, Metathrán, Minotauro, Místico, Mofeta, Moguri, Monje, Montura, Morsa, Murciélago, Muro, Mutante, Myr, Nautilo, Necrón, Nefilim, Ninja, Noble, Noggle, Nómada, Nutria, Ogro, Ojo, Operario, Orbe, Orco, Orgg, Ornitorrinco, Oso, Ostra, Oufé, Oveja, Pegaso, Pentavita, Perezoso, Perforador, (Performer), Perro, Pesadilla, Pez, Phelddagrif, Piloto, Pirata, Pirexiano, Plaga, Planta, Plebeyo, Polilla-titilante, Portador, Primarca, Primate, Prisma, Pueblo-arbóreo, Pueblo-lunar, Puercoespín, Pulpo, Qu, Quimera, Rana, Rata, Ratón, Rebelde, Reflejo, Rinoceronte, Robot, Saga, Salamandra, Samurái, Sanguijuela, Saprolín, Sátiro, Semidiós, Serpiente, Servo, Sicario, Sierpe, Siervo, Simbionte, Simio, Sirena, Slit, Sobreviviente, Soldado, Soltari, Sombra, Surrakar, Synth, Talako, Tejón, Tenaza, Tentáculo, Tetravita, Thrull, Tiburón, Tiefling, Tintícola, Tiránido, Topo, Tóptero, Tortuga, Traficante, Trasgo, Trisquelavita, Tritón, Trol, Unicornio, Uros, Utrom, Vampiro, Vástago, Vedalken, Víbora, Villano, Vólver, Wombat, Yerbamala, Yeti, Zángano, Zarigüeya, Zombie, Zorro y Zubera.

205.3n Los planos tienen su propio grupo de subtipos; estos subtipos se llaman *tipos planares*. Los tipos de plano son El Abismo, Alara, Alfava Metraxis, Amonkhet, Androzani Minor, Antausia, Apalapucia, Arcavios, Arkhos, Avishkar, Azgol, Bélenon, Reino de Meditación de Nicol Bolas, Capenna, Cridhe, (The Dalek Asylum), Darillium, Dominaria, (Earth), Echoir, Equilor, Ergamon, Fábacin, Fiora, Gallifrey, Gargantikar, Gobakhan, (Horsehead Nebula), Ikoria, Innistrad, Iquatana, Ir, Ixalan, Kaldheim, Kamigawa, Kandoka, Karsus, Kephalai, Kinshala, Kólbahan, Kyneth, (The Library), Lorwyn, Luvion, (Mars), Mercadia, Mirrodin, Moag, Mongseng, (Moon), Muraganda, Necros, (New Earth), Nueva Phyrexia, (Outside Mutter's Spiral), Pirexia, Pyrulea, Rabiah, Rath, Rávnica, Regatha, Segovia, Reino de Serra, Páramo Sombrío, Shandalar, Shenmeng, Skaro, (Spacecraft), Tarkir, Theros, (Time), Trenzalore, Ulgrotha, (Unknown Planet), Valla, Vryn, Dominio Ígneo, Xerex, Zendikar y Zhalfir. (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 Una carta de mazmorra (Ciudad Subterránea) tiene un subtipo; este subtipo es llamado *tipo de mazmorra*. Este tipo de mazmorra es Ciudad Subterránea.

205.3q La batallas tienen un subtipo único, llamado *tipo de batalla*. Ese tipo de batalla es Asedio.

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

205.4. Supertipos

205.4a Un objeto puede tener uno o más *supertipos*. Los supertipos de una carta 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 704.6e).

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 que está normalmente impreso bajo la esquina inferior derecha de la ilustración. No tiene un 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.

206.3a 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.

206.3b 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 Transmogrant, 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.

206.3c 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; Estasis 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; Marjhán; 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 cementerio; Raíces; Rashka la Destructora; Reducir; Renovación; Retribución; Reveka, Hechicera Decana; Rinoceronte de Ébano; Roterotóptero; Ruinas de An-Zerrin; Sabuesos fantasmales; Sacerdotisa de Sauce; Sanguijuelas; Sauce de Otoño; Sombra de Ihsan; Soraya la Halconera; Tejón risoriano; Timerios malignos; Tormenta del éter; Torre de Alibán; Tortura; Tregua; Trol de mar; Útiles de Yoven; Veldrane de Sengir y Yoven.

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/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/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 normalmente 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, aquelarre, asociación, atacar en manada, aterrizaje, batallón, canalizar, celebración, concilio secreto, constelación, converger, croma, delirio, descender 4, descender 8, descenso abismal, despojos, dilema del consejo, dominio, dominio de hechizos, eminencia, empujón, enfurecer, esfuerzo, esfumarse, estampa, ferocidad, formidable, grandeza, hechicería, hermandad, heroísmo, hora fatídica, incursión, inquietante, inspiración, irradiar, metalurgia, necrario, oferta tentadora, paradoja, parlamentar, ráfaga, recolectar, renovar, revuelta, secuaz, sobrevivir, temerario, teniente, tesón, umbral, unir fuerzas, vacuo, valentía, vívido y voluntad del consejo.

207.2c Al igual que las palabras de habilidad, una *palabra de ambientación* aparece en cursiva al comienzo de algunas habilidades. Las palabras de ambientación proveen una descripción colorida de las habilidades, pero no tienen un significado especial de reglas y no están listadas en las reglas completas. Mientras una palabra de habilidad une distintas habilidades con una funcionalidad similar, cada palabra de ambientación está asociada a una habilidad específica con la que aparece.

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 aparece en el recuadro de texto de cada carta de plano a la izquierda de una habilidad disparada que se dispara siempre surja el caos. El símbolo en sí mismo no tiene ningún significado de reglas. Ver la regla 901, “Planechase”.

207.5. Una carta (Cryptic Spires) tiene un grupo de símbolos debajo del recuadro de texto que representa cada color y una habilidad que le indica a un jugador que marque dos de esos colores al crear su mazo. Para marcar un color, el jugador traza un círculo alrededor del símbolo de ese color (o lo marca de alguna otra manera que lo indique claramente). El símbolo de maná de cada color marcado se considera parte del texto de reglas impreso de esa carta (ver la regla 613.1) y afecta la identidad de color de esa carta (ver la regla 903.4).

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 esta criatura entre, 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. . . ", "En cuanto [esta criatura] se ponga boca arriba. . . ", o "[Esta criatura] entra 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 707.2.) 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 no 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 fija la fuerza y/o resistencia base de un permanente que no sea criatura, o de alguna manera modifique su fuerza y/o resistencia, 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 esta criatura 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. Algunos efectos se refieren a la "fuerza base", "resistencia base" o "fuerza y resistencia base" de una criatura.

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

208.4b Algunos efectos verifican la fuerza y/o resistencia base de una criatura. Estos efectos se fijan en las características de esa criatura después de aplicar cualquier habilidad que define características y habilidades que fijan la fuerza y/o resistencia, ignorando cualquier efecto y/o

contadores que modifiquen la fuerza y/o resistencia sin fijarlas. 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 (ver la regla 306.5b).

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. Defensa

210.1. Cada carta de batalla tiene un número de defensa impreso en su esquina inferior derecha. Indica su defensa mientras no está en el campo de batalla, y también indica que la batalla entra al campo de batalla con esa cantidad de contadores de defensa sobre ella (ver la regla 310.4b).

211. Modificador de mano

211.1. 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 103.5.

212. Modificador de vida

212.1. 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 modificar se aplica al determinar el total inicial de vidas del propietario de la carta Vanguard. Ver la regla 103.4.

213. Información bajo el recuadro de texto

213.1. 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.

213.1a 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] o simplemente [número de carta]. Algunas cartas, como cartas únicas en los mazos de Planeswalker, tienen número de carta que excede el total de cartas en la expansión.

213.1b La rareza de una carta está indicada con una única letra siguiendo al número de coleccionista.

213.1c Algunas cartas promocionales incluyen información que indica la promoción específica con la que la carta está asociada.

213.1d Algunas cartas con nombres intercambiables incluyen información sobre una versión específica de una carta con ese nombre intercambiable. Ver la regla 201.3.

213.1e 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.

213.1f El crédito de la ilustración de una carta está detrás del ícono de pincel o, en cartas más viejas, la abreviación “Ilust.”

213.1g 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, batalla, conspiración, criatura, mazmorra, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, fenómeno, plano, planeswalker, plan, conjuro 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 estirpe tiene otro tipo de carta. Lanzar y resolver una carta estirpe 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 anexar a nada 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 Los hechizos de Equipo se lanzan como cualquier otro hechizo de artefacto. Un Equipo entra al campo de batalla como otros artefactos. 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 a menos que el Equipo tenga la habilidad de reconfigurar (ver la regla 702.151, “Reconfigurar”). 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 Si un efecto intenta poner un Equipo que no es un Aura (ver la regla 303.4i) en el campo de batalla anexado ya sea a un objeto al que no puede equipar legalmente o a un objeto que no está definido, el Equipo entra al campo de batalla desanexado. Si el Equipo es una ficha, se crea y entra al campo de batalla desanexado.

301.5f Una habilidad de un permanente que se refiere a la "criatura equipada" se refiere a la criatura a la cual el permanente está anexado, 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 anexar 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–f 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 702.67, "Fortificar".)

301.7. Algunos artefactos tienen el subtipo "Vehículo". La mayoría de Vehículos tienen una habilidad de tripular lo que les permite convertirse en criaturas artefacto. Ver la regla 702.122, "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 normalmente 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 criatura 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 120.3). 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 701.19, “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. Si el Aura es una ficha, no es creada.

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 ya sea anexado a un objeto o jugador que no puede encantar legalmente, o a un objeto o jugador que no está definido, 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.

303.4k Si un efecto permite que un Aura que está siendo puesta boca arriba sea anexada a un objeto o jugador, el controlador del Aura considera las características de ese Aura como existiría si estuviera boca arriba para determinar a qué podría anexarse, y debe elegir un objeto o jugador legal de acuerdo con la habilidad de Encantar del Aura y cualquier otro efecto aplicable.

303.4m 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.

303.6. Algunos encantamientos tienen el subtipo "Clase". Ver la regla 716 para más información sobre las cartas de Clase.

303.7. Algunos encantamientos también tienen el subtipo "Papel".

303.7a Si un permanente tiene más de un Papel anexado a él y controlados por el mismo jugador, cada uno de esos Papeles excepto el que tenga el orden de llegada más reciente son puestos en el cementerio de su propietario. Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.

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 detrás 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" o "solo como un instantáneo", significa sólo que el jugador debe tener prioridad. El jugador no necesita tener una carta de instantáneo que pudiera lanzar. Efectos que evitarían que ese jugador lanzara un hechizo de instantáneo no afectarían la capacidad del jugador de realizar esa acción (a menos que la acción sea en realidad lanzar un hechizo de 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 116). 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.* Las 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. Un objeto con el tipo de carta tierra y un tipo de tierra básica 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 copiable 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 detrás 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 tiene la habilidad intrínseca “Este permanente entra 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 detrás 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” o “solo como 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 una carta de conjuro que pudiera lanzar. Efectos que evitarían que ese jugador lanzara un hechizo de conjuro no afectarían la capacidad del jugador de realizar esa acción (a menos que la acción sea en realidad lanzar un hechizo de 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. Estirpe

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

308.2. Los subtipos de estirpe son normalmente una única palabra y están enumerados después de un guión largo: “Encantamiento estirpe — Tritón”. El conjunto de subtipos de estirpe es el mismo que el conjunto de subtipos de criatura; estos subtipos son llamados *tipos de criatura*. Las estirpe pueden tener varios subtipos. Ver en la regla 205.3m la lista completa de los tipos de criatura.

308.3. Algunas cartas anteriores de estirpe fueron impresas con el tipo de carta “tribal”. Las cartas impresas con ese tipo recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

309. Mazmorras

309.1. Mazmorras es un tipo de carta que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic*.

309.2. Las cartas de mazmorra comienzan fuera del juego. Las cartas de mazmorra no son parte del mazo o sideboard de un jugador. Son traídas al juego usando la acción de palabra clave adentrarse en la mazmorra. Ver la regla 701.49, “Adentrarse en la mazmorra”.

309.2a Si un jugador se adentra en la mazmorra mientras no es el propietario de una carta de mazmorra en la zona de mando, elige una carta de mazmorra de la cual es propietario de fuera del juego y la pone en la zona de mando.

309.2b Una carta de mazmorra que es traída al juego se pone en la zona de mando hasta que deja el juego.

309.2c Las cartas de mazmorra no son permanentes. No pueden lanzarse. Las cartas de mazmorra no pueden dejar la zona de mando excepto cuando dejan el juego.

309.2d Si un efecto distinto de la acción de palabra clave adentrarse en la mazmorra fuera a traer una carta de mazmorra al juego desde fuera del juego, no lo hace; esa carta permanece fuera del juego.

309.3. Un jugador puede ser el propietario de solo una carta de mazmorra en la zona de mando al mismo tiempo, y no puede traer una carta de mazmorra al juego si es el propietario de una carta de mazmorra en su zona de mando.

309.4. Cada carta de mazmorra tiene una serie de salas conectadas una con otra a través de flechas. Un jugador usa un marcador de exploración sobre la carta de mazmorra para indicar en qué sala está actualmente.

309.4a En cuanto un jugador pone en la zona de mando una mazmorra de la cual es propietario, pone su marcador de exploración en la sala más arriba.

309.4b Cada sala tiene un nombre. Este nombre se considera texto de ambientación y no tiene efecto en el juego.

309.4c Cada sala tiene una habilidad disparada llamada *habilidad de sala* cuyo efecto está impreso en la carta. Todas tienen la misma condición de disparo no impresa en la carta. El texto completo de cada habilidad de sala es “Cuando mueves tu marcador de exploración a esta sala, [efecto]”. Mientras una carta de mazmorra esté en la zona de mando, sus habilidades pueden dispararse. Cada habilidad de sala es controlada por el jugador propietario de la carta de mazmorra que es la fuente de esa habilidad.

309.5. La acción de palabra clave adentrarse en la mazmorra permite a los jugadores mover su marcador de exploración hacia abajo por las salas de la carta de mazmorra.

309.5a Si un jugador se adentra en la mazmorra mientras son propietarios de una carta de mazmorra en la zona de mando y su marcador de exploración no está en la sala inferior, mueve su marcador de exploración de la sala en la que está a la siguiente, siguiendo la dirección de una flecha que apunte desde la sala donde está su marcador. Si hay varias flechas apuntando fuera de su la sala donde está su marcador de exploración, elige una de ellas para seguir.

309.5b Si un jugador se adentra en la mazmorra mientras son propietarios de una carta de mazmorra en la zona de mando y su marcador de exploración está en la sala inferior, remueve esa carta de mazmorra del juego. Luego elige una carta de mazmorra de la cual sea propietario de fuera del juego y la pone en la zona de mando. Pone su marcador de exploración en la sala superior.

309.6. Si el marcador de exploración está en la sala inferior de una carta de mazmorra y esa carta de mazmorra no es la fuente de una habilidad de sala que se disparó pero todavía no dejó la pila, el propietario de la carta de mazmorra la remueve del juego. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

309.7. Un jugador *completa una mazmorra* en cuando esa carta de mazmorra es removida del juego.

310. Batallas

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

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

310.3. Los subtipos de batalla son siempre una única palabra y aparecen después de un guión largo. “Batalla — Asedio.” Los subtipos de batalla también son llamados tipos de batalla. Ver en la regla 205.3q la lista completa de los tipos de batalla.

310.4. Defensa es una característica que tienen las batallas.

310.4a La defensa de una carta de batalla que no está en el campo de batalla es igual al número impreso en su esquina inferior derecha.

310.4b Una batalla tiene la habilidad intrínseca “Este permanente entra con un número de contadores de defensa igual al número de defensa impreso”. Esta habilidad crea un efecto de reemplazo (Ver la regla 614.1c).

310.4c La defensa de una batalla en el campo de batalla es igual al número de contadores de defensa que haya sobre ella.

310.5. Las batalla pueden ser atacadas. (Ver la regla 508, "Paso de declarar atacantes".)

310.6. El daño que recibe una batalla hace que se le remueva esa misma cantidad de contadores de defensa.

310.7. Si la defensa de una batalla es 0 y no es la fuente de una habilidad que se disparó pero todavía no dejó la pila, es puesta en el cementerio de su propietario. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

310.8. Cada batalla tiene un jugador designado como su *protector*.

310.8a En cuanto una batalla entra al campo de batalla, su controlador elige un jugador para que sea su protector. Qué jugadores pueden ser elegidos como su protector está determinado por el tipo de batalla (ver la regla 310.11). Si no tiene tipos de batalla, su controlador se convierte en su protector.

310.8b El protector de una batalla nunca puede atacarla. Una batalla puede ser atacada por cualquier jugador atacante para quien el protector sea un jugador defensor. En particular, una batalla Asedio puede ser atacada por su propio controlador.

310.8c El protector de una batalla puede bloquear a las criaturas que atacan esa batalla con criaturas que controla. Las criaturas controladas por otros jugadores no pueden bloquear a esos atacantes.

310.8d Si el protector de una batalla es un jugador distinto de su controlador, todas las reglas y efectos que se refieren al "jugador defensor" relativas a una batalla siendo atacada se refieren al protector de esa batalle en lugar de a su controlador. Ver la regla 508.5.

310.8e Si una regla o efecto se refiere al jugador que *protege* una batalla, significa el jugador que es el protector de esa batalla.

310.8f Una batalla puede tener solo un protector a la vez. El protector de una batalla deja de ser su protector si otro jugador se convierte en su protector.

310.8g El protector de una batalla no cambia si deja de ser una batalla o se convierte en una copia de otra batalla.

310.9. Una batalla no puede anexarse a jugadores o permanentes, incluso si es también un Aura, Equipo o Fortificación. Si una batalla de alguna manera se anexa a un permanente, se desanexa. Esta es una acción basada en estado (ver la regla 704).

310.10. Si una batalla que no está siendo atacada no tiene un jugador designado como su protector, o si su protector es un jugador que no puede ser su protector según el tipo de batalla, su controlador elige un jugador adecuado para ser su protector. Si ningún jugador puede ser elegido de esta manera, la batalla va al cementerio de su propietario. Esta es una acción basada en estado (ver la regla 704).

310.11. Todas las batallas que existen actualmente tienen el subtipo Asedio. Los Asedios tienen reglas especiales.

310.11a En cuanto un Asedio entra al campo de batalla, su controlador debe elegir su protector de entre sus oponentes. Solo un oponente del controlador de un Asedio puede ser su protector.

310.11b Los Asedios tienen la habilidad intrínseca "Cuando se remueva el último contador de defensa de este permanente, exílialo. Luego puedes lanzarlo transformado sin pagar su coste de maná."

311. Planos

311.1. 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".

311.2. 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.

311.3. 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.

311.4. 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.

311.5. 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.

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

311.7. Cada carta de plano tiene una habilidad disparada que se dispara "Siempre que surja el caos." Estas son llamadas *habilidades de caos*. Cada una está indicada con un símbolo de caos a la izquierda de la habilidad, aunque el símbolo por sí mismo no tiene un significado de reglas. Esta habilidad se dispara si el símbolo de caos sale en un lanzamiento del dado planar (ver la regla 901.9b), si una habilidad o hechizo que se resuelve dice que surge el caos, o si una habilidad o hechizo que se resuelve dice que surge el caos para un objeto en particular. En este último caso, la habilidad de caos puede dispararse incluso si esa carta de plano está aún en el mazo planar pero mostrada. Una habilidad de caos está controlada por el actual controlador planar.

312. Fenómenos

312.1. 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".

312.2. 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.

312.3. Las cartas de fenómeno no tienen subtipos.

312.4. 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.

312.5. 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".

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

312.7. 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. (Este es una acción basada en estado; ver la regla 704. Ver también la regla 701.31, "Caminar por los planos".)

313. Vanguard

313.1. 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".

313.2. 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.

313.3. Las cartas Vanguard no tienen subtipos.

313.4. 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.

313.5. 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.

313.6. 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. Ver la regla 103.5.

313.7. 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 modificar se aplica al determinar el total inicial de vidas del propietario de la carta Vanguard (normalmente 20). Ver la regla 103.4.

314. Planes

314.1. 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”.

314.2. 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.

314.3. Las cartas de plan no tienen subtipos.

314.4. 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.

314.5. 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.

314.6. 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.)

314.7. 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.

315. Conspiraciones

315.1. 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.

315.2. 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 702.106, “Agenda oculta (Hidden Agenda)”.)

315.3. 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.

315.4. Las cartas de conspiración no tienen subtipos.

315.5. 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.

315.5a Las habilidades de cartas de conspiración pueden afectar el procedimiento de comienzo de juego.

315.5b Las cartas de conspiración boca abajo no tienen características.

315.6. 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.

315.7. 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 esta criatura 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. Esta regla tiene las siguientes excepciones.

400.7a Efectos de hechizos, habilidades activadas y habilidades disparadas que cambian las características o el controlador 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 habilidades estáticas que otorgan una habilidad a un hechizo de permanente que funciona en el campo de batalla continua aplicándose al permanente en el cual se convierte ese hechizo (ver la regla 611.3d).

400.7c Los efectos de prevención que se apliquen al daño de un hechizo de permanente en la pila continúan aplicándose al daño del permanente en que se convierta el hechizo.

400.7d Una habilidad de un permanente puede mencionar información sobre el hechizo que se convertirá en ese permanente al resolverse, incluyendo qué costes se pagaron para lanzar ese hechizo o qué maná se usó para pagar esos costes.

400.7e Las habilidades que se disparan cuando un permanente se mueve de una zona a otra (por ejemplo, “Cuando esta Aura sea puesta 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.

400.7f Las habilidades que se disparan cuando un permanente encantado deja el campo de batalla pueden encontrar el nuevo objeto en que se convierte cada 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 cada Aura encantándolo 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.)

400.7g 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.

400.7h 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.

400.7i Si un efecto permite que se juegue una carta de tierra, otras partes de ese efecto pueden encontrar el nuevo objeto en el cual se convierte la carta de tierra después de que se mueva al campo de batalla como resultado de ser jugada de esta manera.

400.7j 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.

400.7k Después de resolver una habilidad disparada de demencia (ver la regla 702.35), 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.

400.7m Las pegatinas sobre un objeto en una zona pública se mantienen cuando éste se mueve a otra zona pública (ver la regla 123.5). Los efectos de pegatinas se siguen aplicando al nuevo objeto en el que se convierte en esa zona.

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. Si un objeto en la zona de mando es puesto en la zona de mando, no cambia de zona, pero se convierte en un nuevo objeto que acaba de ser puesto en la zona de mando.

400.11. Un objeto está *fuera del juego* si no está en ninguna de las zonas de juego. “Fuera del juego” no es una zona.

400.11a Las cartas en el sideboard están fuera del juego. Ver la regla 100.4.

400.11b Algunos efectos traen cartas a un juego de fuera del juego. Esas cartas permanecen en el juego hasta que éste termina, su propietario deja del juego, o una regla o efecto las remueve del juego, lo que suceda primero.

400.11c 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.

400.12. 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. Si la primera carta de la biblioteca de un jugador cambia mientras un jugador está haciendo una acción especial (ver la regla 116, “Acciones especiales”), la nueva carta no se mostrará y no puede ser vista hasta que el jugador haya finalizado de hacer la acción especial.

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 la regla 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 el jugador 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 116, “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 117.3a). 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 117.5.

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, si a un jugador se le indica que mire una carta y luego la exilie boca abajo, o una vez que a un jugador se le permite mirar una carta exiliada boca abajo, ese jugador puede seguir viendo esa carta hasta que deje el exilio o sea parte de un montón de cartas que es barajado, incluso si la instrucción que permitía al jugador hacerlo ya no se aplica.

406.3a 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 708.4), la carta se pone boca arriba justo antes de que el jugador anuncie que está jugando la carta (ver la regla 601.2).

406.3b Algunos hechizos y habilidades permiten a un jugador lanzar hechizos con cierta cualidad de entre cartas boca abajo en el exilio. Un jugador puede lanzar uno de esos hechizos solo si tiene permitido mirar la carta boca abajo en el exilio y el hechizo resultante tiene las cualidades especificadas.

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 cartas en la zona de ante.

407.3. Unas pocas cartas tiene 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 el único jugador 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 114, “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. En cuanto comienza un paso o fase, si hay efectos que duran hasta ese paso o fase, esos efectos terminan.

500.5. En cuanto termina un paso o fase, si hay efectos que duran hasta el final de ese paso o fase, esos efectos terminan. Luego cualquier maná no utilizado en la reserva de maná de un jugador se vacía. Esta es una acción basadas en turno que no usa la pila (ver la regla 703.4q).

500.5a 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.

500.5b 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 117, “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 agregan un paso después de una fase particular. En ese caso, ese efecto crea la fase que normalmente contiene ese paso directamente después de la fase especificada. Cualquier otro paso que esa fase tendría normalmente se saltan (ver la regla 500.11).

> ***Ejemplo:*** *Obeka, fraccionadora de segundos dicen, en parte “Siempre que Obeka haga daño de combate a un jugador, obtienes esa misma cantidad de paso de mantenimiento adicionales tras esta fase”. Después de que esa habilidad se resuelve, su controlador*

agrega esa misma cantidad de fase iniciales después de esta fase. Esas nuevas fases iniciales solo tienen un paso de mantenimiento. Los pasos de enderezar y robar de esas fases se saltan.

500.10a Si un efecto que dice "obtienes" un paso o fase adicional fuera a agregar un paso o fase a un turno distinto del de su controlador, no se agrega ningún paso o fase.

500.11. 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.

500.12. Entre pasos, fases o turnos no puede ocurrir 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 702.26 "Cambio de fase".

502.2. Segundo, si es de día y en el turno previo el jugador activo no lanzó ningún hechizo durante ese turno, se hace de noche. Si es de noche y en el turno previo el jugador activo lanzó dos o más hechizos durante ese turno, se hace de día. Si no es de día ni de noche, este chequeo no se realiza y no será ni de día ni de noche. Esta acción basada en el turno no usa la pila. Ver la regla 730, "Día y noche."

502.2a En los juegos de varios jugadores que usan la alternativa de turnos compartidos en equipo se usa una regla modificada. Si es de día y en el turno previo ningún jugador del equipo activo lanzó un hechizo durante ese turno, se hace de noche. Si es de noche y en el turno previo cualquier jugador del equipo activo lanzó dos o más hechizos durante ese turno, se hace de día. Si no es de día ni de noche, este chequeo no se realiza y no será ni de día ni de noche. Esta acción basada en el turno no usa la pila.

502.3. Tercero, el jugador activo determina cuáles de los permanentes que controla se enderezarán. Luego todos se enderezan 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.

502.4. 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 117, "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 del 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 117, “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.

505.1b En texto de cartas, frases como “primera fase principal”, “segunda fase principal” o similar cuentan la cantidad de fases principales que ocurrieron solo en el turno actual a menos que especifique lo contrario.

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 701.32). 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 con una o más habilidades de capítulo. (Ver la regla 714, "Cartas de saga".) Esta acción basada en el turno no usa la pila.

505.5. Tercero, si el jugador activo controla uno o más Atracciones y es la fase principal precombate del jugador activo, el jugador activo lanza para visitar sus Atracciones. (Ver la regla 701.52, “Lanzar para visitar tus Atracciones.”) Esta acción basada en el turno no usa la pila.

505.6. Cuarto, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 117, “Cuándo jugar y prioridad”.)

505.6a 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.

505.6b 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 jugador 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 planeswalker que controla, y las batalla que protege, 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, los planeswalkers y las batallas 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 permanente que ya no está en el campo de batalla o que no es ni un planeswalker ni una batalla, esa criatura entra en el campo de batalla, pero nunca se considera una criatura atacante. Ver la regla 508.4a.

506.3d Si un efecto pone a una criatura en el campo de batalla atacando durante el paso de declarar bloqueadores, el paso de daño de combate o el paso de final de combate, esa criatura entra el campo de batalla no bloqueada. Ver la regla 508.4d.

506.3e 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 planewalker que éste controle, ni a una batalla que ese jugador proteja, esa criatura entra al campo de batalla igualmente, pero no se considerará como criatura bloqueadora.

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

506.3g Si resolver un hechizo o habilidad haría que una batalla se convirtiera en una criatura atacante o bloqueadora, esa parte del efecto no hace nada.

506.4. Un permanente es removido del combate si deja el campo de batalla, cambia de controlador, sale de fase, un efecto especifica que es removido del combate, si es un planeswalker que está siendo atacado y deja de ser un planeswalker, si es una batalla que está siendo atacada y deja de ser una batalla, o si es una criatura atacante o bloqueadora que se regenera (ver la regla 701.19) o deja de ser una criatura, o se convierte en una batalla. Una criatura que es removida del combate deja de ser atacante, bloqueadora, bloqueada y/o no bloqueada. Un planeswalker o una batalla 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 o batalla, el hecho de remover ese planeswalker o batalla 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 ni a una batalla. 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.

506.4d Un permanente que sea tanto un planeswalker como una batalla que está siendo atacado se removerá del combate en el caso de que deje de ser tanto un planeswalker como una batalla. Si deja de ser una batalla pero sigue siendo un planeswalker, es removido del combate solo si no es controlada por su protector. Si deja de ser un planeswalker pero sigue siendo una batalla, no es removida del combate. Sigue siendo una batalla que está siendo atacada.

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 no hay ninguna otra criatura atacando. 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. Algunas habilidades verifican si una criatura “tiene que atacar” o no durante una fase de combate en particular. Una criatura tiene que atacar si uno o más efectos requieren que esa criatura ataque en el momento en que se declaran atacantes en ese combate. Una criatura no “tiene que atacar” si no existían efectos de ese tipo que requerían que atacara, incluso si no había otros ataques legales que se podrían haber declarado. (Ver la regla 508.)

506.7. 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”.

506.7a 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.)

506.7b 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.)

506.7c Algunos hechizos afirman que pueden ser lanzados sólo “durante el combate” o “durante la fase de combate de cierto jugador” además del criterio descripto en la regla 506.7. Si un turno tiene varias fases de combate, esos hechizos pueden ser lanzados en el momento adecuado durante cualquiera de ellas.

506.7d 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 descriptos en la regla 506.7c. 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.

506.7e 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.

506.7f 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.

506.7g Las reglas 506.7 y 506.7a–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 117, “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 732, “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, no pueden ser también batallas, 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, es el protector de alguna batalla, o el juego permite al jugador activo atacar a varios jugadores, el jugador activo anuncia a qué jugador, planeswalker o batalla 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 702.22 "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 117, “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 descripto 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, planeswalker o batalla], . . .” se dispara si esa criatura es declarada como atacante y está atacando a ese jugador o permanente. 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, planeswalker o batalla] es atacado, . . .” se dispara si una o más criaturas son declaradas como atacantes y están atacando a ese jugador o permanente. No se disparará si una criatura es puesta en el campo de batalla atacando a ese jugador o permanente.

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

508.3d Una habilidad que dice “Siempre que [un jugador] es ataca, . . .” se dispara si una o más criaturas que controla ese jugador son declaradas como atacantes.

508.3e Una habilidad que dice “Siempre que [un jugador] ataca a [otro jugador], . . .” se dispara si una o más criaturas que controla el primer jugador son declaradas como atacantes atacando al segundo jugador. No se disparará si una criatura es puesta en el campo de batalla atacando o si una criatura ataca a un planeswalker o una batalla.

508.3f 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 509.3g.

508.4. Si una criatura es puesta en el campo de batalla atacando, su controlador elige a qué jugador defensor, planeswalker que controla un jugador defensor o a qué batalla que protege 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). Del mismo modo, si un efecto afirma que una criatura está atacando, su controlador elige a qué jugador defensor, a qué planeswalker que controla un jugador defensor o a qué batalla que protege un jugador defensor está atacando (a menos que el efecto ya lo especifique). Estas criaturas están “atacando” pero, para los eventos de disparo y efectos, no han “atacado”. Siguen siendo criaturas atacantes hasta que se remuevan del combate o la fase de combate termine, lo que suceda primero.

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 cierto si el efecto especifica que una criatura es puesta en el campo de batalla atacando a un planewalker o batalla y, cuando el efecto se resuelve, ese permanente ya no está en el campo de batalla, ya no es un planeswalker o batalla, es un planeswalker que ya no está controlado por el jugador defensor o es una batalla que ya no está protegida por el jugador defensor.

508.4b Si el efecto que afirma que una criatura está atacando especifica que está atacando a cierto jugador, y ese jugador ya no está en el juego cuando el efecto se resuelve, la criatura no se convierte en una criatura atacante. Lo mismo es cierto si el efecto especifica que una criatura está atacando a un planewalker o batalla y, cuando el efecto se resuelve, ese permanente ya no está en el campo de batalla, ya no es un planeswalker o batalla, es un planeswalker que ya no está controlado por el jugador defensor o es una batalla que ya no está protegida por el jugador defensor.

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

508.4d Una criatura puesta en el campo de batalla atacando durante el paso de declarar bloqueadores, el paso de daño de combate o el paso de final de combate entra el campo de batalla como una criatura no bloqueada. Permanece no bloqueada hasta que es removida del combate, un efecto dice que se convierte en bloqueada o termina la fase de combate, lo que suceda primero.

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, o al protector de la batalla 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 que esa criatura estaba atacando antes de ser removida del combate, o al protector de la batalla 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. Algunas cartas permiten a un jugador seleccionar de nuevo a qué jugador, planeswalker o batalla 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 permanente seleccionado, pero todavía se considera que atacó al jugador o permanente elegido cuando se declaró como atacante.

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

508.7c El nuevo jugador, planeswalker o batalla elegido debe ser un oponente del controlador de la criatura atacante, un planeswalker controlado por un oponente del controlador de la criatura atacante o una batalla protegida 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, planeswalker o batalla seleccionado debe ser el jugador defensor elegido o un planeswalker controlado por ese jugador o una batalla protegida 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, planeswalker o batalla seleccionado debe estar dentro del rango de influencia del controlador de la criatura atacante. En el caso de una batalla, el protector de la batalla también 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 732, “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 y no pueden además ser batallas. Por cada una de las criaturas elegidas, el jugador defensor elige una criatura que le esté atacando a él, a un planeswalker que controla o a una batalla que protege 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 509.2a para más información.

509.2. Después, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 117, “Cuándo jugar y prioridad”.)

509.2a Cualquier habilidad que se dispare al declarar bloqueadores o que se dispare durante el proceso descripto en las reglas 509.1 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”).

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

509.3a 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.

509.3b 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.

509.3c 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.)

509.3d 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 especificada. 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.

509.3e 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.

509.3f 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.*

509.3g 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.

509.4. Si una criatura es puesta en el campo de batalla bloqueando, su controlador elige a qué criatura atacante está bloqueando en cuanto entra al campo de batalla (a menos que el efecto que la esté poniendo en juego lo especifique). 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".

509.4a 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.

509.4b 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, planeswalker o batalla 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 dividido entre ellas como elija su controlador.

Ejemplo: *Un Reverdecedor élfico atacante (una criatura 4/3) es bloqueada por un Engendro vampírico (una criatura 2/3) y un Cazador servicial (una criatura 1/1). El controlador del Reverdecedor élfico puede asignar los 4 puntos de daño al Cazador, 1 punto de daño al Engendro y 3 al Cazador, 2 puntos de daño a cada criatura, 3 puntos de daño al Engendro y 1 al Cazador o los 4 puntos de daño al Engendro.*

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 está bloqueando dos o más criaturas, asigna su daño de combate dividido entre ellas como elija su controlador.

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 732, “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.

510.3. Por último, el jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 117, “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 117, “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, batallas 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 117, “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 un jugador no puede cumplir con los requisitos de un paso listado a continuación mientras realiza ese paso, el lanzamiento del hechizo es ilegal; el juego regresa al momento anterior a que el lanzamiento del hechizo fuera propuesto (ver la regla 732, “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. Cualquier efecto continuo que modifique las características del hechizo en cuanto comienzas a lanzarlo comienza tan pronto lo pones en la pila (ver la regla 611.2f). Cualquier efecto que no se repite que haga que el hechizo gane habilidades en cuanto lo lanzas se aplica tan pronto lo pones en la pila (ver la regla 610.5). El hechizo permanece en la pila hasta que se resuelve, es contrarrestado, o una regla o 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 702.47), 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 118.8 y 118.9), 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 pirexiano, el jugador anuncia si pretende pagar 2 vidas o un coste de maná de color correspondiente por 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 para cada instancia de la palabra "objetivo" (siempre y cuando cuadre con el criterio del 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 732, "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. Primero, paga todos los costes que no involucran elementos aleatorios o mover objetos de la biblioteca a una zona pública, en cualquier orden. Luego para todos los costes restantes 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 puede comenzar a lanzar un hechizo solo si una regla o efecto le permite a ese jugador lanzarlo y ninguna regla o efecto le prohibe lanzarlo.

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 valores de maná 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 valor de maná 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 aplique 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 tuvieran 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.

601.3e Algunas reglas y efectos afirman que un grupo de características alternativo o un subgrupo de características se consideran para determinar si una carta o copia de una carta puede ser lanzada legalmente. Estas características alternativas reemplazan las características del objeto para realizar esta determinación. Los efectos continuos que se aplicarían a ese objeto una vez que tenga esas características también se consideran.

Ejemplo: *La Horda de Garruk dice, en parte, "Puedes lanzar hechizos de criatura de la parte superior de tu biblioteca." Si controlas la Horda de Garruk y la primera carta de tu biblioteca es una carta que no es de criatura con metamorfosis, puedes lanzarla usando su habilidad de metamorfosis.*

Ejemplo: *Mélek, ejemplar ízzet dice, en parte, "Puedes lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro de la parte superior de tu biblioteca." Si controlas a Mélek, ejemplar ízzet y la primera carta de tu biblioteca es Matagigantes, una carta de criatura aventurero cuya aventura es un instantáneo llamado Talar, puedes lanzar Talar pero no Matagigantes. Si, en vez de eso, controlas una Horda de Garruk y la primera carta de tu biblioteca es Matagigantes, puedes lanzar Matagigantes pero no Talar.*

601.3f Algunos efectos permiten a un jugador lanzar un hechizo con ciertas cualidades de entre cartas boca abajo en el exilio. Un jugador puede comenzar a lanzar un hechizo de ese tipo solo si puede mirar a la carta boca abajo en el exilio.

601.4. Durante el anuncio de la elección de modo, costes alternativos y/o costes adicionales tal como se describe en la regla 601.2b, algunas opciones pueden estar disponibles para un jugador solo si se tomaron otras opciones que normalmente deberían tomarse algo más adelante en las instrucciones de esa regla. En ese caso, el controlador del hechizo puede considerar cualquier otra opción hecha en ese paso. Si alguna de esas opciones le permitiría elegir un modo, coste alternativo o coste adicional en particular, puede hacerlo.

Ejemplo: *Inscripción de abundancia es un hechizo modal con la habilidad de estímulo que dice "Elige uno. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, elige cualquier cantidad de opciones." Al anunciar los modos elegidos para el hechizo, su controlador puede elegir cualquier cantidad de modos, incluso si la opción de pagar el coste de estímulo normalmente se haría más adelante en el proceso de anuncio del hechizo.*

601.5. Si un jugador ya no puede lanzar ese hechizo después de completar la propuesta (ver las reglas 601.2a–d), lanzar ese hechizo es ilegal y el juego regresa al momento antes de la propuesta de lanzamiento de ese hechizo (ver la regla 732, "Manejando acciones ilegales"). No importa si una regla o efecto podría hacer que lanzar un hechizo sea ilegal mientras se determina y se pagan los costes del hechizo (ver las reglas 601.2f– h) o en algún momento después de que el hechizo fue lanzado.

601.5a Una vez que un jugador comenzó a lanzar un hechizo que tenía la habilidad de destello porque se cumplían ciertas condiciones o que podía lanzarse como si tuviera la habilidad de destello porque se cumplían ciertas condiciones (ver la regla 601.3d), puede continuar lanzando ese hechizo como si tuviera la habilidad de destello incluso si las condiciones dejaron de cumplirse.

601.6. 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.

601.6a Si hay más de un oponente que podría hacer esa elección, el controlador del hechizo decide cuál de esos oponentes hará la elección.

601.6b 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.

601.7. 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.

602.1e Si un hechizo o habilidad que se refiere al "coste de activación" de una habilidad modifica cómo puede pagar ese coste un jugador, esa modificación se aplica al coste total de esa habilidad, incluso si ese coste es aumentado o disminuido por otros efectos. Ver las reglas 602.2b y 601.2f.

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 732, "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 (ver la regla 701.20a). 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 esto 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 esto solo como 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 esto solo como 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.

603.1b Una habilidad disparada peude tener más de una condición de disparo, y una instrucción que se refiere a si "todas" esas condiciones sucedieron durante un período en particular. Esto se refiere a si todas esas condiciones ocurrieron o no durante ese período, sin importar si esa habilidad se disparó en función de esas condiciones.

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 disparen "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 Una habilidad puede afirmar que una habilidad disparada se dispara una cantidad adicional de veces. Este este caso, en vez de simplemente determinar que esa habilidad se ha disparado, determina cuántas veces debería dispararse, luego esa habilidad se dispara esa cantidad de veces. Un efecto que afirmar que una habilidad se dispara una cantidad adicional de veces no se

invoca a si mismo repetidamente y no se aplica a otros efectos que afectarían cuántas veces se dispara una habilidad. Un efecto que afirma que una habilidad disparada de un objeto se dispara una cantidad adicional de veces se refiere solo a las habilidades disparadas que tiene ese objeto, no a habilidades disparadas retrasadas o reflexivas (ver la regla 603.7 y la regla 603.12) que puedan haber sido creadas por habilidades que tiene el objeto.

603.2e 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.*

603.2f 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.

603.2g 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.*

603.2h Una habilidad disparada puede tener una instrucción seguida de "Haz esto solo una ver por turno." Esta habilidad se dispara solo si el controlador de su fuente no ha realizado la acción indicada ese turno.

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 117, "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, las habilidades son colocadas en la pila en un proceso de dos partes. Primero cada jugador, en orden JAJNA, pone cada habilidad disparada que controla con una condición de disparo que no sea otra habilidad disparándose en la pila en cualquier orden que elija. (Ver la regla 101.4.) Segundo cada jugador, en orden JAJNA, pone todas las habilidades disparadas que controla en la pila, en el orden que elija. 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,. . . " o "Siempre que un [tipo] entre,.. . ." 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 con. . . ," "En cuanto [este permanente] entre . . . ", o "[Esta permanente] entra como. . . ", o "[Este permanente] entra al 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". Si el evento de disparo ocurre más de una vez simultáneamente y la habilidad no tiene una duración establecida, el controlador de la habilidad disparada retrasada elige cuál evento hace que la habilidad se dispare.

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.

603.7h Una habilidad disparada o activada puede crear una habilidad disparada retrasada que se dispara cuando la habilidad que la creó se resuelve una cierta cantidad de veces en un turno. En ese caso, esa habilidad disparada retrasada es creada solo una vez, durante la resolución apropiada de esa habilidad.

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 o cuando el oponente de un jugador gana el control de un objeto de ese jugador 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 o eventos de disparo ocurrió u ocurrieron antes durante la resolución del hechizo o habilidad que las creó.

***Ejemplo**: La Mantícora perforacorazones tiene una habilidad que dice "Cuando esta criatura entre, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, esta criatura 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.*

603.12a Normalmente, si el o los eventos de disparo ocurren varias veces durante la resolución de un hechizo o habilidad que la creó, la habilidad disparada reflexiva se disparará una vez por cada una de esas veces. Sin embargo, si el hechizo o habilidad que se resuelve incluye una elección de pagar un coste "cualquier cantidad de veces" y crea una habilidad disparada que se dispara "cuando [un jugador] paga [ese coste] una o más veces," pagar ese coste una o más veces causará que la habilidad disparada reflexiva se dispare solo una vez.

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 113.6.

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). Las habilidades que definen características pueden agregar o sobrescribir información que se encuentre en otro lado de ese objeto. Las habilidades que definen características funcionan en todas las zonas. También funcionan fuera del juego y antes de que comience el 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 esto sólo como un instantáneo”).

605.1a Una habilidad activada es una habilidad de maná si cumple todos los criterios siguientes: no necesita objetivo (ver la regla 115.6), 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 requiere un objetivo (ver la regla 115.6), se dispara de la activación o resolución de una habilidad activada de maná (ver la regla 605.1a), 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:

605.4a 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. Este coste puede ser modificado por otros efectos.

606.5 Si el coste total de activar una habilidad de lealtad contiene varios costes para agregar o remover contadores de lealtad, esos costes se combinan en un único coste de agregar o remover contadores de lealtad, según corresponda.

> ***Ejemplo:*** *Un jugador controla a Carth el León, que dice, en parte, "Te cuesta [+1] más activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers." Ese jugador también controla un planeswalker con tres contadores de lealtad. Activar una de las habilidades de ese planeswalker que normalmente cuesta [+1], pone dos contadores de lealtad sobre él. Activar una de sus habilidades que normalmente cuesta [-4], pone tres contadores de lealtad sobre él.*

606.6. Las habilidades de lealtad que tienen coste de lealtad negativo, considerando los costes adicionales, no se pueden activar 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 no modal (ver regla 712) 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 descriptos en la regla 607.1 está vinculada a sí misma.

607.1d Las habilidades impresas en dos objetos pueden estar vinculadas si uno de los objetos es una ficha, un emblema o un permanente que no sea ficha y el segundo objeto era la fuente de la habilidad que creó la ficha o emblema o puso ese permanente que no sea ficha en el campo de batalla. En esos casos, las habilidades cumplen los criterios listados para uno de los diferentes tipos de habilidades vinculadas en la regla 607.2 excepto que están impresas en dos objetos en lugar de en uno.

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 sobre él que permite se registre cierta información y otra habilidad que se refiere a la información registrada para ese objeto, esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad se refiere solo a la información registrada como resultado de la primera.

607.2f 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.

607.2g 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", esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad se refiere solo al coste pagado como resultado de la primera.

607.2h 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.

607.2i Si un objeto tiene una habilidad impresa en él que permite que se pague un coste adicional y una habilidad impresa en él que se refiere a si ese coste fue pagado, esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad se refiere sólo a si se declaró la intención de pagar el coste adicional mencionado en la primera cuando el objeto se lanzó como hechizo. Si una habilidad lista varios de esos costes, puede tener varias habilidades vinculadas a ella. Cada una de ellas especificará a qué coste se está refiriendo.

> ***Ejemplo:*** *El Mago de guerra Escapatormenta tiene "Estímulo {W} y/o {2}{B}" y dos habilidades que se pueden disparar cuando entra al campo de batalla. La primera se dispara si fue estimulado con su estímulo {W}, y la segunda se dispara si fue estimulado con su estímulo {2}{B}. Cada una de estas habilidades disparadas está vinculada a su habilidad de estímulo.*

607.2j 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.

607.2k Las dos habilidades representadas por la palabra clave amparar son habilidades vinculadas. Ver la regla 702.72, "Amparar".

607.2m 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.

607.2n 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.

607.2p Si un objeto tiene una habilidad estática que hace que un jugador realice una elección para una habilidad que define características antes de que comience el juego y esa habilidad que define características, ambas impresas en el mismo párrafo, esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad se refiere solo a la elección realizada como resultado de la primera habilidad y continúa refiriéndose a ese elección cuando el objeto cambia de zonas durante el juego.

607.2q Si un hechizo de permanente tiene una habilidad impresa sobre él que permite que se exilien una o más cartas al pagar el coste de lanzarlo y el permanente en el cual se convierte el hechizo tiene una habilidad que se refiere a "las cartas exiliadas con [este objeto]," esas habilidades están vinculadas. La segunda habilidad se refiere solo a las cartas exiliadas para pagar el coste del hechizo en que se convirtió ese permanente.

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 [este objeto]", 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 valor de maná, 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, realiza la acción sobre cada carta exiliada. Si esa habilidad crea una ficha que es una copia de "la" carta, entonces por cada carta exiliada, crea una ficha que es una copia de esa carta. Si esa habilidad realiza una acción sobre "una" carta, el controlador de la habilidad elige qué carta es afectada.

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 este artefacto entre, 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: Esta criatura 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}: Esta criatura 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.

607.5a Si un objeto gana 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 esta criatura entre elige un color" y "Esta criatura tiene protección contra el color elegido." El Metamorfo inestable nunca tuvo oportunidad de que se le eligiera un color, porque no entró al campo de batalla como una Voz de todos así que no gana la habilidad de protección.*

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.*

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-m se siguen de manera apropiada, pero sin ningún orden específico. Los pasos descritos en las reglas 608.2n y 608.2p se siguen últimos.

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 613.11), 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 121.3). 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 cada jugador u objeto elegido recibe al menos uno de lo que sea esté 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 Algunos hechizos y habilidades incluyen acciones realizadas sobre distintos jugadores y/u objetos. En la mayoría de los casos, cada una de esas acciones se procesan simultáneamente. Si la acción no puede ser procesada simultáneamente, en vez de eso es procesada considerando cada jugador u objeto afectado individualmente. El orden JAJNA se usa para realizar la primera determinación del orden de esas acciones. Luego, si la acción se realizará sobre un jugador y un objeto que controla o varios objetos controlados por el mismo jugador, el jugador que controla el hechizo o habilidad que se resuelve elige el orden relativo de esas acciones.

Ejemplo: *El Robo descarado dice "Por cada oponente, gana el control del permanente objetivo que controla ese jugador." En cuanto el Robo descarado se resuelve, su controlador gana el control de todos los permanentes elegidos como objetivos simultáneamente.*

Ejemplo: *La Erupción de almardiente dice, en parte "Elige cualquier cantidad de criaturas, planeswalkers y/o jugadores objetivo. Por cada uno de ellos, exilia la primera carta de tu biblioteca. Luego la Erupción de almardiente hace una cantidad de daño igual al valor de maná de esa carta a ese permanente o jugador." Un jugador lanza una Erupción de almardiente haciendo objetivo a un oponente y a una criatura que controla*

ese oponente. En cuanto la Erupción de almardiente se resuelve, el jugador no puede exiliar la primera carta de su biblioteca varias veces al mismo tiempo, así que primero elige qué objetivo se está considerando, luego exilia la primera carta de su biblioteca, y finalmente la Erupción de almardiente hace daño a ese objetivo. Luego repite este proceso para el resto de objetivos.

608.2g 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.

608.2h 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 113.7a. 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.

608.2i Algunos efectos miran atrás en el tiempo y requieren información de estados del juego y acciones previos en lugar de considerar el estado de juego actual. Si uno de esos efectos requiere información del juego sobre un objeto o grupo de objetos, y ese efecto no está realizando ninguna acción sobre esos objetos, estos no necesitan estar actualmente en la zona en la que estaban al momento del estado de juego o acción previa, ni tampoco necesitan cumplir los criterios actuales descriptos en la acción, siempre y cuando los cumplieran en el momento especificado. Esta es una excepción a la regla 608.2h.

Ejemplo: *Un jugador ataca con Osezno. Más adelante en el turno, un efecto hace que el Osezno se convierta en un permanente que no es criatura. Ese mismo jugador luego lanza Capitán del equipo de búsqueda, un hechizo que dice, en parte "Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura con la que atacaste este turno." Ese hechizo cuesta {1} menos porque el jugador atacó con una criatura, incluso si el Osezno con el que atacó ya no es una criatura.*

608.2j 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.*

608.2k 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 esta criatura bloquee a una criatura, devuelve esa criatura a la mano de su propietario al final del combate". Si el Muro de lágrimas bloquea 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.*

608.2m 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.

608.2n 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.

608.2p Una vez que todos los pasos posibles descriptos en 608.2c–n fueron completados, se dispara cualquier habilidad que se dispare cuando ese hechizo o habilidad se resuelve.

608.3. Si el objeto que se está resolviendo es un hechizo de permanente, su resolución puede tener varios pasos. Las instrucciones en las reglas 608.3a y b siempre se realizan primero. Luego se realiza uno de los pasos en las reglas 608.3c–e, si corresponde.

608.3a Si el objeto que se está resolviendo no tiene objetivos, se convierte en un permanente y entra al campo de batalla bajo el control del controlador del hechizo.

608.3b Si el objeto que se está resolviendo es tiene un objetivo, se verifica si el objetivo sigue siendo legal, tal como se describe en 608.2b. Si un hechizo con un objetivo ilegal es un hechizo de Aura con la habilidad de concesión (ver la regla 702.103e) o un hechizo de criatura mutante (ver la regla 702.140b), se convierte en un hechizo de criatura y se resolverá tal como se describe en la regla 608.3a. De otro modo, el hechizo no se resuelve. Es removido de la pila y puesto en el cementerio de su propietario.

608.3c Si el objeto que se está resolviendo es un hechizo de Aura, se convierte en permanente y es puesto en el campo de batalla bajo el control del controlador del hechizo anexado al objeto o jugador al que hiciera objetivo.

608.3d Si el objeto que se está resolviendo es un hechizo de criatura mutante, el objeto que representa ese hechizo se fusiona con el permanente al que está haciendo objetivo (ver la regla 729, “Fusionar con permanentes”).

608.3e 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 esta criatura entre como una copia de cualquier criatura que haya en el campo de batalla”. Si un jugador lanza un Clon y elige copiar Dríada 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.*

608.3b Si el objeto que se está resolviendo es una copia de un hechizo de permanente, ese objeto se convertirá en un permanente ficha y es puesto en el campo de batalla en cualquiera de los pasos anteriores. Una ficha puesta de esta manera en el campo de batalla ya no es una copia de un hechizo y no es “creada” en lo que concierne a cualquier regla o efecto que se refiera a crear una ficha.

608.3g Si el objeto que se está resolviendo tiene una habilidad estática que funciona en la pila y crea una habilidad disparada retrasada, esa habilidad disparada retrasada se crea mientras ese permanente es puesto en el campo de batalla en cualquiera de los pasos anteriores. (Ver las reglas 702.109, “Rapidez”, 702.152, “Irrupción” y 702.185, “Teletransportar”.)

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 hechizos como si tuvieran la habilidad de destello". Este jugador juega Trance del chamán, un instantáneo que dice, en parte: "Puedes jugar tierras y lanzar hechizos 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.*

609.4b Si un efecto permite a un jugador usar maná "como si fuera maná de cualquier [tipo o color]", esto afecta sólo a cómo puede pagar un coste ese jugador. No cambia ese coste, y no cambia qué maná se usó realmente para pagar ese coste. Lo mismo vale para los efectos que dicen "se puede usar maná de cualquier tipo."

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 un hechizo o una habilidad activada que se resuelve crea el efecto que no se repite inicial que hace que el objeto cambie de zona, y el evento especificado ya ocurrió antes que el efecto que no se repite fuera a ocurrir pero después de que el hechizo o habilidad fuera a la pila, el objeto no se mueve.

610.3b Si una habilidad disparada que se resuelve crea el efecto que no se repite inicial que hace que el objeto cambie de zona, y el evento especificado ya ocurrió antes que el efecto que no se repite fuera a ocurrir pero después de que la habilidad se dispare, el objeto no se mueve.

610.3c 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.

610.3d 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.*

610.4. Algunos efectos que no se repiten hacen que un permanente salga de fase "hasta" que ocurre un evento específico. Un segundo efecto que no se repite se crea inmediatamente después del evento especificado. Este segundo efecto que no se repite hace que el permanente entre en fase.

610.4a Un permanente que sale de fase de esta manera no entra en fase como resultado de la acción basada en turno durante el paso de enderezar de un jugador (ver la regla 502.1). Otros efectos pueden hacer que entre en fase. Si un permanente que salió de fase de esta manera entra en fase por otro efecto, el segundo efecto que no se repite no sucede, incluso si ese permanente sale de fase nuevamente.

610.4b Si un hechizo o una habilidad activada que se resuelve crea el efecto que no se repite inicial que hace que el objeto salga de fase, y el evento especificado ya ocurrió antes que el efecto que no se repite fuera a ocurrir pero después de que el hechizo o habilidad fuera a la pila, el permanente no sale de fase.

610.4c Si una habilidad disparada que se resuelve crea el efecto que no se repite inicial que hace que el permanente salga de fase, y el evento especificado ya ocurrió antes que el efecto que no se repite fuera a ocurrir pero después de que la habilidad se dispare, el permanente no sale de fase.

610.4d 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.

610.5. Algunas habilidades estáticas crean efectos que no se repiten que hacen que hechizos que lanza un jugador ganen una habilidad en cuanto ese jugador los lanza. Esos efectos se comienzan a aplicar a los hechizos adecuados en el momento en que el jugador pone ese hechizo en la pila. Ver la regla 601.2a.

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 duración de “mientras” nunca comienza, el efecto no hace nada. Del mismo modo, si esa duración finaliza antes del momento en que el efecto se aplicaría por primera vez y no comienza de nuevo durante la resolución de ese hechizo o habilidad, el efecto no hace nada. No comienza y se detiene de inmediato, ni dura para siempre.

> ***Ejemplo:*** *Ladrón experto tiene la habilidad “Cuando esa criatura entre, gana el control del artefacto objetivo mientras controles esta criatura”. 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 608.2h.

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]", que "tiene [característica]" o que no tiene una determinada 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.*

611.2f Algunos hechizos y habilidades generan un efecto continuo que modifica las características del próximo hechizo que lance un jugador, el próximo hechizo que cumpla ciertas condiciones que lance un jugador durante alguna duración, o similar. Estos efectos no comienzan inmediatamente. En vez de eso, se aplican en el momento que ese jugador pone en la pila un hechizo adecuado, y se aplica a ese hechizo. Ver la regla 601.2a.

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.*

611.3d Los efectos continuos de habilidades estáticas pueden permitir a un jugador jugar una tierra o lanzar un hechizo de permanente, o pueden dar una habilidad a un hechizo de permanente o carta que permite que sea lanzado. Si el efecto también otorga a ese objeto una habilidad que funciona solo en el campo de batalla, esa habilidad dura mientras lo indique el efecto otorgando ese permiso o habilidad. Si no se indica una duración, dura hasta el final del juego. Esta es una excepción a las reglas 611.3a–b.

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 (Exchange of Words) indica a un jugador que intercambie los recuadros de texto de dos objetos. Esto reemplaza todos los textos de reglas de cada objeto con el texto de reglas del otro objeto. (En los juegos que involucra ciertas cartas que no están contempladas en estas reglas, otros elementos del recuadro de texto pueden también ser intercambiados. Ver la regla 100,7.)

612.6. 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.

612.7. 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.)

612.8. Algunas cartas crean un efecto continuo que fija el nombre de un objeto. Esto cambia el texto que representa el nombre del objeto. Ese objeto pierde cualquier nombre que tuviera y tiene solo el nombre especificado.

612.9. Una pegatina de nombre sobre un permanente o una carta que no está en el campo de batalla crea un efecto continuo que agrega una palabra al texto que representa el nombre de ese objeto. (Ver la regla 123.6.)

612.10. Una habilidad de empalme cambia el texto de un hechizo agregando el texto de reglas de la carta con empalmar al hechizo, después del texto de reglas de la propia carta. No modifica ni reemplaza nada del texto propio de ese hechizo. (Ver la regla 702.47, “Empalmar”.)

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 las reglas y efectos que modifican los valores copiables.

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, los contadores de palabra clave 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. Dentro de la capa 1, los efectos se aplican en una serie de subcapas en el orden descripto a continuación. Dentro de cada subcapa se aplican en orden de llegada (ver la regla 613.7.). Nótese que las dependencias pueden alterar el orden en que los efectos se aplican dentro de una subcapa. (Ver la regla 613.8.)

613.2a *Capa 1a:* Se aplican los efectos copiables. Esto incluye efectos de copia (ver la regla 707, "Copiando objetos") y cambios a las características de un objeto determinadas por fusionar un objeto con un permanente (ver la regla 729, "Fusionar con permanentes"). Habilidad que dicen "En cuanto. . . entra" y "en cuanto . . . se ponga boca arriba" generan efectos copiables si fijan fuerza y resistencia, incluso si también definen otras características.

613.2b *Capa 1b:* Los hechizos y permanentes boca abajo tienen sus características modificadas según define la regla 708.2.

613.2c Después de que se aplicaron todas las reglas y efectos en la capa 1, las características del objeto son sus *valores copiables*. (Ver la regla 707.2.)

613.3. En las capas 2 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 613.7). Nótese que las dependencias pueden alterar el orden en que los efectos se aplican dentro de una capa. (Ver la regla 613.8.)

613.4. Dentro de la capa 7, los efectos se aplican en una serie de subcapas en el orden descripto a continuación. Dentro de cada subcapa se aplican en orden de llegada. (Ver la regla 613.7.) Nótese que las dependencias pueden alterar el orden en que los efectos se aplican dentro de una subcapa. (Ver la regla 613.8.)

613.4a *Capa 7a:* Se aplican los efectos de habilidades que definen características que definen la fuerza y/o resistencia. Ver la regla 604.3.

613.4b *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.

613.4c *Capa 7c:* Se aplican los efectos y contadores que modifican la fuerza y/o resistencia (pero no la fijan a un número o valor específico).

613.4d *Capa 7d:* 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.*

613.5. 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 7c), 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).*

613.6. 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 "Esta criatura 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, esta tierra 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.*

613.7. 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.

613.7a 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. Si el efecto que creó la habilidad tiene el orden de llegada posterior y el objeto sobre el que está la habilidad recibe un nuevo orden de llegada, cada efecto continuo generado por habilidades estáticas de ese objeto recibe un nuevo orden de llegada también, pero el orden relativo de esos órdenes de llegada se mantiene.

Ejemplo: *La Runa del vuelo es un Aura que le da al Equipo encantado "La criatura equipada tiene la habilidad de volar." Un jugador anexo la Runa del vuelo al Martillo colosal, un equipo con "La criatura equipada obtiene +10/+10 y pierde la habilidad de volar." La habilidad otorgada por la Runa del vuelo comparte el orden de llegada de la Runa del vuelo porque es posterior que el orden de llegada del Martillo colosal. Si el Martillo colosal es anexado a una criatura, sus dos habilidades reciben nuevos órdenes de llegada (ver la regla 613.7e) pero el orden relativo de esos órdenes de llegada se mantiene.*

613.7b Un efecto continuo generado por la resolución de un hechizo o habilidad recibe un orden de llegada cuando es creado.

613.7c Cada contador recibe un orden de llegada en cuanto es puesto sobre el objeto o jugador. Si ese objeto o jugador ya tenía un contador de ese tipo sobre él, cada contador de ese tipo recibe un nuevo orden de llegada idéntico al del nuevo contador.

613.7d Un objeto recibe un orden de llegada en el momento en que entra a una zona.

613.7e Un Aura, Equipo o Fortificación recibe un nuevo orden de llegada cada vez que es anexado a un objeto o jugador.

613.7f Un permanente recibe un nuevo orden de llegada cada vez que es puesto boca arriba o boca abajo.

613.7g Un permanente de dos caras recibe un nuevo orden de llegada cada vez que se transforma o convierte.

613.7h Una carta de plano, fenómeno o de plan boca arriba recibe un orden de llegada en el momento en que es puesta boca arriba.

613.7i Una carta Vanguard boca arriba recibe un orden de llegada al principio del juego.

613.7j Una carta de conspiración recibe un orden de llegada al principio del juego. Si está boca abajo, recibe un nuevo orden de llegada cuando se pone boca arriba.

613.7f Una pegatina recibe un nuevo orden de llegada cada vez que es puesta sobre un objeto. Si el objeto en el cual está la pegatina recibe un nuevo orden de llegada, la pegatina recibe un nuevo orden de llegada inmediatamente posterior a ese. Si el objeto en el cual está la pegatina se convierte en parte de un permanente fusionado en el campo de batalla, la pegatina recibe un nuevo orden de llegada en ese momento. Si un objeto tiene más de una pegatina sobre él en cuanto entra a una zona o se convierte en parte de un permanente fusionado, el orden de llegada relativo de esas pegatinas se mantiene.

613.7m Si dos o más objetos recibirían su orden de llegada simultáneamente, por ejemplo al entrar a la vez en una zona o ser anexados simultáneamente, su orden de llegada relativo se determina en orden JAJNA (ver la regla 101.4). Los objetos controlados por el jugador activo (o propiedad del jugador activo, si no tienen controlador) tienen un orden de llegada relativo anterior en el orden que ese jugador elija, seguidos por cada jugador en el orden de turno.

613.7n Si un efecto continuo generado por una habilidad estática de un objeto y un efecto continuo generado por un hechizo o habilidad que se está resolviendo que se aplica a ese objeto reciben un orden de llegada simultaneamente, por ejemplo por un efecto que pone a ese objeto en el campo de batalla y fija sus características (ver la regla 611.2e), el efecto continuo de la propia habilidad estática del objeto recibe un orden de llegada anterior.

613.8. 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.

613.8a Se dice que un efecto "depende de" otro si *(a*) se aplica en la misma capa (y, si corresponde, subcapa) que el otro efecto; *(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.

613.8b 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.

613.8c 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.

613.9. 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.*

613.10. 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 613.7 y 613.8).

613.11. 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 613.7 y 613.8).

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 con. . . ,” “En cuanto [este permanente] entre . . . ”, o “[Esta permanente] entra como. . . ” son efectos de reemplazo.

614.1d Los efectos continuos que dicen “[Este permanente] entra . . .” 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 reemplazar ese evento.

> ***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 su controlador lo gira. 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 701.19.

614.9. Algunos efectos reemplazan el daño hecho a una criatura, batalla, planeswalker o jugador con el mismo daño hecho a otra criatura, batalla, planeswalker o jugador; dichos efectos se llaman efectos de *redirección*. Si uno de esos permanentes ya no está en el campo de batalla cuando el daño fuera a ser redirigido, o ya no es una criatura, batalla 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 primera 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 esta criatura entre elige un color" y "Esta criatura 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 "Esta criatura entra girada". 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 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 Si varios efectos de reemplazo que requieren elecciones de un jugador fueran a modificar cómo varios permanentes entran al campo de batalla simultáneamente, ese jugador no puede elegir efectos cuyos costos no sean pagables.

614.12c 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 esta criatura entre, 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 uno o más permanentes entran 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.

614.13c Al aplicar un efecto de reemplazo que modifica cómo entra al campo de batalla un permanente, otro efecto de reemplazo puede hacer que un jugador muela cartas o exilie cartas de la parte superior de su biblioteca. En ese caso, cualquier carta que entra al campo de batalla de esa biblioteca no estará incluida en ese efecto, incluso cuando esas cartas están en la biblioteca mientras se aplica el efecto.

Ejemplo: *Ashiok, la manipulación vil tiene una habilidad que dice "Si fueras a pagar vidas mientras tu biblioteca tiene al menos esa misma cantidad de cartas, en vez de eso, exilia esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca." Estanque reproductor es una tierra que dice, en parte "En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas." Si un efecto permite a un jugador jugar el Estanque reproductor de la parte superior de su biblioteca mientras controla a Ashiok, y elige pagar vidas cuando el Estanque reproductor entra, el efecto de reemplazo de Ashiok ignorará el Estanque reproductor, porque está entrando al campo de batalla, y se exilian las siguientes dos cartas.*

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 impertérrito 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 impertérrito. 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 Si cualquiera de los efectos de reemplazo y/o prevención fuera a hacer que una carta entre al campo de batalla con su cara posterior boca arriba, se debe elegir uno de ellos (ver la regla 701.27. "Transformar" y la regla 701.28, "Convertir."). Si no, continuar a la regla 616.1e.

616.1e Cualquiera de los efectos de reemplazo y/o prevención puede ser elegido.

616.1f 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 como una copia de esta criatura". Un jugador que controla Esencia de los 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.*

616.1g Al seguir los pasos en 616.1a–f, 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 esta criatura entre, 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 *Kans 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, algunos 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 707.10.)

700.2h Algunos hechizos modales tienen uno o más modos con un coste presentado antes del efecto de ese modo. Esto indica que el modo tiene un coste adicional que debe pagarse con el hechizo si se elige ese modo. Si se elige más de uno de esos modos, deben pagarse todos los costes

adicionales paga lanzar ese hechizo. Pagar estos costes sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

700.2i Algunos hechizos modales tienen uno o más símbolos de patita ({P}) en lugar de viñetas, así como instrucciones de elegir modos por "un máximo total de {P}". Al lanzar uno de esos hechizos, el controlador puede elegir cualquier cantidad de modos tal que el total de símbolos de patita de los modos elegidos no sea mayor que el número especificado.

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.

700.5a La devoción de un jugador a cada color y combinación de colores, tomando en cuenta cualquier efecto que modifica la devoción, se calcula después de considerar cualquier efecto de copia, control o cambio de texto, pero antes de cualquier efecto que modifica las características de los permanentes. Esta es una excepción a la regla 613.10. Ver la regla 613, "Interacción de efectos continuos".

Ejemplo: *El Altar del panteón es un artefacto sin maná de color en su coste y una habilidad que dice "Tu devoción a cada color y a cada combinación de colores aumenta en uno." Purforos, dios de la fragua es un permanente con coste de maná {3}{R} y una habilidad que dice "Mientras tu devoción al rojo sea menor que cinco, Purforos no es una criatura." Si un jugador controla ambos permanentes y otro permanente que cuesta {R}{R}{R}, la devoción de ese jugador al rojo se considera que es cinco antes de que se aplique el efecto de cambio de tipo de Purforos, y por eso Purforos es una criatura.*

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 usa una expresión como "este [algo]" para identificar a un objeto, donde [algo] es una característica u otra cualidad, 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 al *grupo* de un jugador. El grupo de un jugador consiste en hasta una criatura Clérigo que controla ese jugador, hasta una criatura Bribón que controla, hasta una criatura Guerrero que controla y hasta una criatura Hechicero que controla.

700.8a Si un hechizo, habilidad o efecto necesita determinar la cantidad de criaturas en el grupo de un jugador, es calculada automáticamente por el juego y resulta en un número entre cero y cuatro. Los jugadores no declaran cuáles criaturas específicas que controlan están en su grupo para ese efecto.

700.8b Si una criatura tiene varios tipos de criatura con las cuales podría ser miembro del grupo, se cuenta como miembro de ese grupo con solo uno de esos tipos. Si hay distintas maneras de contar esa criatura que resultan en distinta cantidad de criaturas en el grupo de un jugador, se cuenta de tal manera que sea el resultado más alto.

700.8c Un jugador tiene un *grupo completo* si hay cuatro criaturas en el grupo de ese jugador.

700.8d Una carta, Mantenerse unidos, indica a los jugadores que elijan un grupo de entre las criaturas que controlan. Para hacerlo, por cada tipo de criatura listado en la regla 700.8, cada jugador elige hasta una criatura que controla de ese tipo.

700.9. Algunas cartas se refieren a permanentes *modificados*. Un permanente está modificado si tiene uno o más contadores sobre él (ver la regla 122), si está equipado (ver la regla 301.5), o si está encantado por un Aura que está controlada por el controlador del permanente (ver la regla 303.4).

700.10. Algunas cartas se refieren a un permanente "que fue activado este turno." Esto significa que el permanente fue la fuente de una habilidad que fue activada este turno, sin importar si ese permanente todavía tiene la habilidad activada o el jugador que la activó sigue en el juego.

700.11. Algunas cartas se refieren a un jugador que "descendió este turno." Esto significa que una carta de permanente fue puesta en el cementerio de ese jugador desde cualquier parte este turno. "La cantidad de veces que [un jugador] descendió este turno" significa "la cantidad de cartas de permanente puestas en el cementerio de [ese jugador] desde cualquier parte este turno." En ambos casos, ninguna carta de permanente puesta en el cementerio del jugador necesita estar todavía en ese cementerio.

700.12. El término *forajido* se refiere a un objeto que tiene los tipos de criatura Asesino, Mercenario, Pirata, Bribón y/o Brujo.

700.12a Algunas cartas se refieren a los forajidos que controla un jugador. Para esos efectos solo se consideran los permanentes forajido a menos que se especifique lo contrario.

700.13. Algunas cartas se refieren a *cometer un crimen*. Un jugador comete un crimen en cuanto ese jugador lanza un hechizo, activa una habilidad o pone en la pila una habilidad disparada y ese hechizo o habilidad hace objetivo al menos a un oponente, al menos a un permanente, hechizo o habilidad que controla un oponente y/o al menos a una carta en el cementerio de un oponente.

700.14. Algunas habilidades se disparan "Siempre que gastes N". Un jugador gasta N si paga un coste para lanzar un hechizo y la cantidad de maná que ese jugador usó este turno para lanzar hechizos antes de pagar ese coste fue menor que N y se convirtió en al menos N después de pagar ese coste.

> ***Ejemplo****: Un jugador lanza Boxeadora puñocorteza, que cuesta {1}{G} y dice "Siempre que gastes 4, esta criatura gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno". Después de resolverlo, ese jugador lanza Adivinación, un hechizo que cuesta {2}{U}. Antes de pagar el coste de lanzar Adivinación, ese jugador había usado dos maná para lanzar hechizos este turno. Después de pagar el coste, ha usado cinco manás para pagar hechizos este turno.*

Como ahora han usado al menos cuatro maná para lanzar hechizos este turno se dispara la habilidad de la Boxeadora puñocorteza.

700.15. El término *entra[n]* es una abreviatura para "entra[n] al campo de batalla."

701. Acciones de palabra clave

701.1. Muchas de las acciones descriptas 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 o jugador significa moverlo de donde se encuentra actualmente y colocarlo sobre ese objeto o jugador. Si algo está anexado 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 o jugador al que no pueda encantar, equipar o fortificar, respectivamente.

701.3b Si un efecto intenta anexar un Aura, Equipo o Fortificación a un objeto o jugador que no puede ser anexado, el Aura, Equipo o Fortificación no se mueve. Si un efecto trata de anexar un Aura, Equipo o Fortificación a un objeto o jugador al que ya se encuentra anexado, 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 o jugador 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. Contemplar

701.4a "Contemplar una [cualidad]" significa "Muestra una carta de [cualidad] de tu mano o elige un permanente de [cualidad] que controlas en el campo de batalla."

701.4B La frase "si se contempló una [cualidad]" se refiere a si el objeto tenía o no esa cualidad en el momento en que el jugador realizó la acción, sin importar si la carta mostrada o el permanente elegido todavía tiene esa cualidad en cuanto el hechizo o habilidad que incluye esa frase se resuelve.

701.5. Lanzar

701.5a 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.

701.6. Contrarrestar

701.6a 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.

701.6b 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.

701.7. Crear

701.7a Crear una o más fichas con ciertas características es poner la cantidad especificada de fichas con las características especificadas en el campo de batalla.

701.7b 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.

701.7c 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.

701.8. Destruir

701.8a Para destruir un permanente, muévelo del campo de batalla al cementerio de su propietario.

701.8b 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”.

701.8c Un efecto de regeneración reemplaza un evento de destrucción. Ver la regla 701.19, “Regenerar”.

701.9. Descartar

701.9a Para descartar una carta, muévela de la mano de su propietario al cementerio de ese jugador.

701.9b 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.

701.9c 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 732, “Manejando acciones ilegales”).

701.10. Duplicar

701.10a 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 613.4c.

701.10b 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 la 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.

701.10c 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.

701.10d 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.

701.10e 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.

701.10f 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.

701.10g Para duplicar la cantidad de daño que fuera a hacer una fuente, en vez de eso, esa fuente hace el doble de esa cantidad de daño. Se trata de un efecto de reemplazo.

701.11. Triplicar

701.11a Triplicar 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 613.4c.

701.11b Para triplicar la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es el doble de la fuerza de esa criatura en cuanto el hechizo que la triplica se resuelve. Del mismo modo, un efecto que triplica la resistencia de una criatura, le otorga +0/+X, donde X es el doble de la resistencia de esa criatura. Triplicar la fuerza y resistencia le otorga a una criatura +X/+Y, donde X es el doble de su fuerza y Y es el doble de su resistencia.

701.11c Si la fuerza de una criatura es menos de 0 cuando es triplicada, triplicar la fuerza de esa criatura significa que esa criatura obtiene -X/-0, donde X es el doble de la diferencia entre 0 y su fuerza. Del mismo modo, si su resistencia es menos que 0 cuando es triplicada, obtiene -0/-X. Si el valor de una característica es negativo pero el otro no cuando ambos son triplicados, obtiene -X/+Y o +X/-Y según corresponda.

701.12. Intercambiar

701.12a 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.*

701.12b 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.

701.12c 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 119.7–8).

701.12d 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.

701.12e 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.

701.12f 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.

701.12g 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 119.7–8). 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 613.4b). Esta regla no se aplica a hechizos y habilidades que intercambian la fuerza y resistencia de una criatura.

701.12h Una carta (Exchange of Words) indica a un jugador que intercambie los recuadros de texto de dos criaturas. Esto crea un efecto de cambio de texto (ver la regla 612, "Efectos de cambio de texto"). En ese intercambio, el texto de reglas de cada permanente se convierte en el texto de reglas previo del otro.

701.13. Exilio

701.13a Para exiliar un objeto, muévelo a la zona de exilio desde la zona en la que estuviera. Ver la regla 406, "Exiliar".

701.14. Luchar

701.14a Un hechizo o habilidad puede indicarle a una criatura que luche con otra criatura o puede indicarles a dos criaturas que luchen entre sí. Cada una de esas criaturas hace daño igual a su fuerza a la otra criatura.

701.14b Si una o ambas criaturas que deben luchar ya no están en el campo de batalla o no son criaturas, ninguna lucha ni hace daño. Si una o ambas criaturas son objetivos ilegales para un hechizo o habilidad que se resuelve que les indica que luchen, ninguno de ellos lucha o hace daño.

701.14c Si una criatura lucha contra si mismo, se hace daño a si misma igual al doble de su fuerza.

701.14d El daño hecho cuando una criatura lucha no es daño de combate.

701.15. Incitar

701.15a Ciertos hechizos y habilidades pueden incitar a una criatura. Hasta el próximo turno del controlador de ese hechizo o habilidad, esa criatura está incitada.

701.15b Incitado es una designación que puede tener un permanente. Una criatura incitada ataca cada combate si puede y ataca a un jugador distinto del controlador del permanente, hechizo o habilidad que hizo que fuera incitada. Incitado no es una habilidad ni es parte de los valores copiables del permanente.

701.15c Una criatura puede ser incitada por varios jugadores. Eso crea requisitos de combate adicionales.

701.15c Una vez que un jugador ha incitado a una criatura, que el mismo jugador la incite nuevamente no tiene efecto. Esto no crea requisitos de combate adicionales.

701.16. Investigar

701.16a “Investiga” significa “Crea una ficha de Pista.” Ver la regla 111.10f.

701.17. Moler

701.17a Si un jugador debe moler una cantidad de cartas, ese jugador pone esa cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio.

701.17b Un jugador no puede moler una cantidad de cartas mayor que la cantidad de cartas que restan en su biblioteca. Si tiene opción de hacerlo, no puede elegir realizar esa acción. Si se le indica que lo haga, muele tanto como sea posible. Del mismo modo, el jugador no puede pagar un coste que incluya moler una cantidad de cartas mayor que la cantidad de cartas que restan en su biblioteca.

701.17c Un efecto que se refiere a una carta molida puede encontrar esa carta en la zona a la que se movió desde la biblioteca, mientras esa zona sea pública.

701.17d Si una habilidad verifica información de una única carta molida pero más de una carta fue molida, la habilidad se refiere a cada carta molida. Si esa habilidad pide información de la carta molida, como ser una característica o el valor de maná, 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, realiza la acción sobre cada carta molida. Si esa habilidad realiza una acción sobre “una” carta, el controlador de la habilidad elige qué carta es afectada.

701.18. Jugar

701.18a 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 116), 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".

701.18b Jugar una carta significa jugar esa carta como tierra o lanzarla como hechizo, lo que sea apropiado en cada caso.

701.18c 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*.

701.18d 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.

701.18e 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.

701.19. Regenerar

701.19a 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 su controlador lo gira. Si es una criatura atacante o bloqueadora, remuévela del combate".

701.19b 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 su controlador lo gira. Si es una criatura atacante o bloqueadora, remuévela del combate".

701.19c 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.

701.20. Mostrar

701.20a 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, o si una carta es mostrada porque una habilidad es activada desde una zona oculta (ver la regla 602.2a), la carta se mantiene mostrada desde el momento en que el hechizo o habilidad es anunciado hasta el momento en que deja la pila. Si revelar una carta hace que se dispare una habilidad disparada, la carta permanece revelada hasta que la habilidad disparada deja la pila. Si esa habilidad no es puesta en la pila la próxima vez que un jugador fuera a recibir prioridad, la carta deja de estar revelada.

701.20b El hecho de mostrar una carta no implica que deje la zona en la que se encuentra.

701.20c Una carta actualmente mostrada puede ser mostrada nuevamente.

***Ejemplo**: Telepatía es una carta de encantamiento que dice "Tus oponentes juegan mostrando sus manos." El Perito Branquia Plateada es una criatura que dice, en parte, "Como coste adicional para lanzar este hechizo, muestra una carta de Tritón de tu mano o paga {3}." Un jugador puede mostrar una carta de Tritón de su mano para pagar el coste adicional del Perito Branquia Plateada incluso si esa carta ya está mostrada por el efecto de Telepatía.*

701.20d 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.

701.20e 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.

701.21. Sacrificar

701.21a 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.

701.22. Adivinar

701.22a "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.

701.22b 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.

701.22c 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.

701.22d Una habilidad que se dispara siempre que un jugador adivina se dispara después de que el proceso descripto en la regla 701.22a está completo, incluso si algunas de estas acciones o todas fueron imposibles.

701.23. Buscar

701.23a 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.

701.23b 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.*

701.23c 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.*

701.23d 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).

701.23e Si el efecto que contiene las instrucciones para buscar una o más carta no contiene instrucciones de mostrarlas, no se muestran.

701.23f 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 esta criatura muera, cada jugador puede buscar en su biblioteca hasta dos cartas de tierra básica y ponerlas en el campo de batalla y luego barajar." Un oponente que buscó en las cuatro primeras cartas de su biblioteca por el Explorador veterano barajaría toda su biblioteca.*

701.23g 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.

701.23h Un efecto puede indicarle a un jugador que busque en una biblioteca una o más cartas más de una vez antes de indicarle a un jugador que baraje esa biblioteca. Esto es lo mismo que una única instrucción para que ese jugador busque en esa biblioteca todas esas cartas. El jugador busca en esa biblioteca solo una vez.

701.23i 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.

701.23j Si un efecto indica a un jugador que busque una carta fuera del juego, ese jugador puede elegir una carta adecuada de la cual sea propietario de fuera del juego.

701.24. Barajar

701.24a Barajar una biblioteca o un montón de cartas boca abajo es aleatorizar las cartas de manera tal que ningún jugador conozca su orden.

701.24b Algunos efectos hacen que un jugador busque en una biblioteca una o más cartas, baraje esa biblioteca, luego ponga algunas o todas las cartas encontradas en una zona distinta o en cierta posición en esa biblioteca. En esos casos, las cartas encontradas no se incluyen en el barajado, incluso si permanecen en la biblioteca en ese momento. 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".)

701.24c 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 Recobrarse) y es lanzado desde ese cementerio. El Cenit del sol negro será exiliado, y la biblioteca de su propietario será barajada.*

701.24d 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 esta criatura entre, 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.*

701.24e 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.

701.24f 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.

701.24g Si un efecto fuera a hacer que un jugador baraje una biblioteca al mismo tiempo que un objeto fuera a ser puesto en una posición específica en esa biblioteca, el resultado es una biblioteca barajada aleatoriamente excepto por el objeto que queda en la posición específica.

> ***Ejemplo****: El Coloso de acero oscuro y el Zombie maldito van al cementerio de un jugador al mismo tiempo. El Coloso de acero oscuro dice, en parte, "Si el Coloso de acero oscuro fuera a ser puesto en un cementerio desde cualquier lugar, en vez de eso, muestra el Coloso de acero oscuro y barájalo en la biblioteca de su propietario." El Zombie maldito dice "Si esta criatura fuera a morir, en vez de eso, ponla en la parte superior de la biblioteca de su propietario." El jugador baraja el Coloso de acero oscuro en su biblioteca y pone el Zombie maldito en la parte superior de esa biblioteca.*

701.25. Escrutar

701.25a "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.

701.25b 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.

701.25c Si se le indica a un jugador que escrute 0, no hay evento de escrutar. Las habilidades que se disparan siempre que un jugador escrute no se dispararán.

701.25d Una habilidad que se dispara siempre que un jugador escrute se dispara después de que el proceso descripto en la regla 701.25a está completo, incluso si algunas de estas acciones o todas fueron imposibles.

701.26. Girar y enderezar

701.26a Para girar un permanente, ponlo de lado desde una posición vertical. Solo los permanentes enderezados pueden ser girados.

701.26b Para enderezar un permanente, rótalo de nuevo a una posición vertical desde una posición de lado. Solo los permanentes girados pueden ser enderezados.

701.27. Transformar

701.27a Para transformar un permanente, voltéalo de manera que su otra cara esté hacia arriba. Sólo los permanentes representados por fichas de dos caras y cartas de dos caras se pueden transformar. (Ver la regla 712, “Cartas de dos caras”).

701.27b 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 o ficha 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 es un cara de instantáneo o conjuro, no sucede nada.

701.27e 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 o se convierte (ver la regla 701.28) y tiene la característica específica inmediatamente después de hacerlo.

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 lo hace solo si no se ha transformado o convertido desde que la habilidad fue puesta en la pila. Si una habilidad disparada retrasada de un permanente intenta transformar ese permanente, el permanente lo hace solo si no se transformó o convirtió desde que la habilidad disparada retrasada fue creada. En cualquier caso, si el permanente ya se transformó o convirtió, la instrucción de hacerlo se ignora.

701.27g Algunos hechizos y habilidades se refieren a un “permanente transformado.” Esta frase se refiere a un permanente de dos caras en el campo de batalla con su reverso boca arriba. Un permanente con su cara frontal boca arriba nunca se considera un permanente transformado, incluso si tuvo su cara posterior boca arriba previamente. Del mismo modo, un objeto representado por más de una carta, como un permanente combinado o fusionado, nunca se considera un permanente transformado, incluso si sus componentes tienen su reverso boca arriba. Ver la regla 701.42, “Combinar” y la regla 729, “Fusionar con permanentes”.

701.28. Convertir

701.28a Para convertir un permanente, voltéalo de manera que su otra cara esté hacia arriba. Esto sigue las reglas 701.27a–f, 712.9–10, y 712.18. Estas reglas se aplican a convertir un permanente tanto como se aplican a transformar un permanente.

701.28b Aunque convertir 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 convierte, y viceversa.

701.28c Si un hechizo o habilidad le indica a un jugador que convierta un permanente que no está representado por una carta o ficha de dos caras, no sucede nada.

701.28d Si un hechizo o habilidad le indica a un jugador que convierta un permanente, y la cara en la que ese permanente se convertiría es un cara de instantáneo o conjuro, no sucede nada.

701.28e Si una habilidad activada o disparada de un permanente que no es una habilidad disparada retrasada de ese permanente intenta convertirla, el permanente lo hace solo si no se ha transformado o convertido desde que la habilidad fue puesta en la pila. Si una habilidad disparada retrasada de un permanente intenta convertir ese permanente, el permanente lo hace solo si no se transformó o convirtió desde que la habilidad disparada retrasada fue creada. En cualquier caso, si el permanente ya se transformó o convirtió, la instrucción de hacerlo se ignora.

701.28f Si un hechizo o habilidad indica que un permanente no se puede transformar, ese permanente tampoco se puede convertir.

701.29. Predestinar

701.29a "Predestinar N" significa "mira las N primeras cartas de la biblioteca de un oponente, luego 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

701.30. Enfrentar

701.30a 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.

701.30b "Enfréntate con un oponente" significa "Elige un oponente. Tú y ese oponente se enfrentan."

701.30c 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.

701.30d Un jugador gana un enfrentamiento si mostró una carta con un valor de maná mayor que todas las otras cartas mostradas en ese enfrentamiento.

701.31. Caminar por los planos

701.31a 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".

701.31b 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.

701.31c 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 704.6f). Las habilidades también pueden indicarle a un jugador que camine por los planos.

701.31d 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.

701.32. Poner en marcha

701.32a 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 314, “Planes” y la regla 904, “Archenemy”.

701.32b 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.

701.32c 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.

701.33. Abandonar

701.33a Sólo una carta de plan continuo boca arriba puede ser abandonada, y sólo durante un juego de Archenemy. Ver la regla 314, “Planes” y la regla 904, “Archenemy”.

701.33b Abandonar un plan es ponerlo boca abajo en el fondo del mazo de planes de su propietario.

701.34. Proliferar

701.34a Proliferar es elegir cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores que tengan un contador, y luego agregarle un contador más de cada tipo que ese permanente o contador ya tenga.

701.34b 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. El jugador que prolifera elige cuál jugador es. Ver la regla 810, “Variante Gigante de dos cabezas”.

701.35. Detener

701.35a 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.

701.36. Repoblar

701.36a Repoblar significa elegir una ficha de criatura que controlas y crear una ficha que es una copia de esa ficha de criatura.

701.36b Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando se te indique que repuebles, no crearás ninguna ficha.

701.37. Monstruosidad

701.37a “Monstruosidad N” significa “Si este permanente no es monstruoso, pon N contadores +1/+1 sobre él y se convierte en monstruoso”.

701.37b 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.

701.37c 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.

701.38 Votar

701.38a 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.

701.38b 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.

701.38c 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”.

701.38d Si un efecto le da a un jugador varios votos, esos votos suceden todos al mismo tiempo, cuando ese jugador debería votar.

701.39. Fortalecer

701.39a “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”.

701.40. Manifestar

701.40a 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.

701.40b 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 116.2b). 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.)

701.40c Si una carta con metamorfosis es manifestada, su controlador puede poner esa carta boca arriba usando el procedimiento descripto en la regla 702.37e para voltear permanentes boca abajo con metamorfosis o el procedimiento descripto arriba para voltear boca arriba un permanente manifestado.

701.40d Si una carta con disfrazarse es manifestada, su controlador puede poner esa carta boca arriba usando el procedimiento descripto en la regla 702.168d para voltear permanentes boca abajo con disfrazarse o el procedimiento descripto arriba para voltear boca arriba un permanente manifestado.

701.40e Si un efecto indica a un jugador que manifieste varias cartas de su biblioteca, esas cartas se manifiestan una a una.

701.40f 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.

701.40g 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.

701.40h Para más información, ver la regla 708, “Hechizos y permanentes boca abajo”.

701.41. Apoyo

701.41a “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”.

701.42. Combinar

701.42a Combinar es una acción de palabra clave que aparece en una habilidad de una carta de un par combinado. 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. Ver la regla 712, “Cartas de dos caras”.

701.42b 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.

701.42c Si un efecto indica al jugador que combine objetos 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.*

701.43. Espolear

701.43a Para espolear un permanente, eliges que no se enderece durante tu próximo paso de enderezar.

701.43b 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.

701.43c Un objeto que no está en el campo de batalla no puede ser espoleado.

701.43d “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 607.2h.)

701.44. Explorar

701.44a Ciertos hechizos y 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.

701.44b Un permanente "explora" una vez que el proceso descrito en la regla 701.44a está completo, incluso si algunas de estas acciones o todas fueron imposibles.

701.44c 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.

701.44d Si varios permanentes deben explorar al mismo tiempo, el primer jugador en orden JAJNA que controla uno (o, en el caso de u permanente que ya no esté en el campo de batalla, último en haberlo controlado; ver la regla 701.44c) o más de esos permanentes elige uno y explora. Luego este proceso se repite para cada instrucción remanente de explorar.

701.45. Ensamblar

701.45a 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.

701.46. Adaptar

701.46a "Adaptar N" significa: "Si este permanente no tiene ningún contador +1/+1 sobre él, pon N contadores +1/+1 sobre él"

701.47. Enrolar

701.47a Enrolar [subtipo] N significa "Si no controlas una criatura Ejército, crea una ficha de criatura Ejército [subtipo] negra 0/0. Elige una criatura Ejército que controlas. Pon N contadores +1/+1 sobre esa criatura. Si no es un [subtipo], se convierte en [subtipo] además de sus otros tipos."

701.47b Un jugador "enroló" una vez que el proceso descrito en la regla 701.47a está completo, incluso si algunas de estas acciones o todas fueron imposibles.

701.47c La formulación "el Ejército que enrolaste" y "el Ejército enrolado" se refieren a la criatura que elegiste, recibiera contadores o no.

701.47d Algunas cartas viejas fueron impresas con la habilidad Enrolar N sin incluir un subtipo. Estas cartas recibieron errata en el documento de referencia Oracle y usan el término "enrolar Zombies N" (NdT: Esto no se verá reflejado en español, ya que no hay Oracle en español.)

701.48. Aprender

701.48a "Aprender" significa "Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta. Si no descartas una carta, puedes mostrar una carta de Lección de la cual eres propietario de fuera del juego y ponerla en tu mano".

701.49. Adentrarse en la mazmorra

701.49a Si a un jugador se le indica que se adentre en la mazmorra mientras no es el propietario de una carta de mazmorra en la zona de mando, elige una carta de mazmorra de la cual es

propietario de fuera del juego y la pone en la zona de mando. Pone su marcador de exploración en la sala superior. Ver la regla 309, “Mazmorras”.

701.49b Si a un jugador se le indica que se adentre en la mazmorra mientras su marcador de exploración está en cualquier sala excepto la sala inferior de la carta de mazmorra, elige una sala adyacente, siguiendo la dirección de una flecha que apunte fuera de su sala actual. Si hay varias flechas apuntando fuera de su la sala donde está su marcador de exploración, elige una de ellas para seguir. Mueve su marcador de exploración a esa sala adyacente.

701.49c Si a un jugador se le indica que se adentre en la mazmorra mientras su marcador de exploración está en la sala inferior de la carta de mazmorra, remueve esa carta de mazmorra del juego. Hacerlo hace que el jugador complete esa mazmorra (ver la regla 309.7). Luego elige una carta de mazmorra adecuada de la cual es propietario de fuera del juego, la pone en la zona de mando y coloca su marcador de exploración en la primera sala de esa mazmorra.

701.49d Adéntrate en [cualidad] es una variante de la habilidad adentrarse en la mazmorra. Si a un jugador se le indica que se adentre en [cualidad] mientras no es el propietario de una carta de mazmorra en la zona de mando, elige una carta de mazmorra de la cual es propietario de fuera del juego con la cualidad indicada y la pone en la zona de mando. Pone su marcador de exploración en la sala superior de esa mazmorra. Si ya es el propietario de una carta de mazmorra en la zona de mando, sigue el procedimiento normal para adentrarse en la mazmorra descripto en 701.49b–c.

701.50. Confabular

701.50a Ciertos hechizos y habilidades le piden a un permanente que confabule. Para hacerlo, el controlador de ese permanente roba una carta y luego descarta una carta. Si se descartó una carta que no sea tierra de esta manera, ese jugador pone un contador +1/+1 sobre el permanente que confabula.

701.50b Un permanente “confabula” una vez que el proceso descrito en la regla 701.50a está completo, incluso si algunas de estas acciones o todas fueron imposibles.

701.50c Si un permanente cambia de zona antes de que un efecto cause que confabule, se utiliza su última información conocida para determinar qué objeto confabuló y quién lo controlaba.

701.50d Si varios permanentes deben confabular al mismo tiempo, el primer jugador en orden JAJNA que controla uno (o, en el caso de u permanente que ya no esté en el campo de batalla, último en haberlo controlado; ver la regla 701.50c) o más de esos permanentes elige uno y confabula. Luego este proceso se repite para cada instrucción remanente de confabular.

701.50e Confabular N es una variante de confabular. El controlador del permanente roba N cartas, descarta N cartas y luego pone una cantidad de contadores +1/+1 sobre el permanente igual a la cantidad de cartas que no sean tierra descartadas de esta manera.

701.51. Abrir una Atracción

701.51a Un jugador puede abrir una Atracción solo durante un juego en el cual ese jugador esté jugando con un mazo de Atracciones (ver la regla 717, “Cartas de Atracción”).

701.51b Para abrir una Atracción, mueve la primera carta de tu mazo de Atracciones, ponla boca arriba y colócala en el campo de batalla bajo tu control.

701.51c Una habilidad que se dispara siempre que un jugador abre una Atracción se dispara cuando ese jugador pone una carta de Atracción en el campo de batalla al realizar la instrucción de la

regla anterior. Si un efecto evitar que esa Atracción entre al campo de batalla o reemplaza la entrada al campo de batalla con otro evento, esa habilidad no se dispara.

701.52. Lanzar para visitar tus Atracciones

701.52a Para lanzar para visitar tus Atracciones, lanza un dado de seis caras. Luego, si controlas una o más Atracciones con un número encendido que es igual a ese resultado, cada una de esas Atracciones ha sido "visitada" y su habilidad de visita se dispara. Ver la regla 717 "Cartas de Atracción" y la regla 702.159, "Visitar".

701.53. Incubar

701.53a Para incubar N, crea una ficha de Incubadora que entra al campo de batalla con N contadores +1/+1 sobre ella. Ver la regla 111.10i.

701.53b Una ficha de Incubadora es una ficha de dos caras. Su cara frontal es un artefacto incoloro Incubadora con "{2}: Transforma esta ficha." Su cara posterior es una criatura artefacto Pirexiano incolora 0/0 llamada "Ficha de Pirexiano."

701.54. El Anillo te tienta

701.54a Algunos hechizos y habilidades tienen el texto "el Anillo te tienta." Cada vez que el Anillo te tienta, eliges una criatura que controlas. Esa criatura se convierte en tu portador del Anillo hasta que otra criatura se convierta en tu portador del Anillo u otro jugador gane el control de ella.

701.54b Portador del Anillo es una designación que puede tener un permanente. Ser un portador del Anillo no es un valor copiable.

701.54c Si un jugador no tiene un emblema llamado El Anillo en cuanto el Anillo lo tienta, obtiene un emblema llamado El Anillo antes de elegir una criatura como su portador del Anillo. El Anillo tiene "Tu portador del Anillo es legendario y no puede ser bloqueado por criaturas con mayor fuerza." Mientras el Anillo haya tentado a ese jugador dos o más veces, tiene "Siempre que tu portador del Anillo ataque, roba una carta y luego descarta una carta." Mientras del Anillo haya tentado a ese jugador tres o más veces, tiene "Siempre que tu portador del Anillo sea bloqueado por una criatura, el controlador de esa criatura la sacrifica al final del combate." Mientras el Anillo haya tentado a ese jugador cuatro o más veces, tiene "Siempre que tu portador del Anillo haga daño de combate a un jugador, cada oponente pierde 3 vidas."

701.54d Algunas habilidades se disparan "Siempre que el Anillo te tienta." El Anillo tienta a un jugador siempre que complete las acciones en 701.54a, incluso si algunas o todas de esas acciones fueron imposibles.

701.54e Algunas habilidades verifican si una criatura "es tu portador del Anillo." Para efectos de esas habilidades, esa condición es verdadera si esa criatura está en el campo de batalla bajo tu control y tiene la designación portador del Anillo.

701.55. Enfrentar una elección malvada

701.55a "[Un jugador] enfrenta una elección malvada — [opción A], o [opción B]" significa "[Un jugador] elige [opción A] u [opción B]. Luego se realizan todas las acciones de la opción elegida."

701.55b Mientras enfrenta una elección malvada, un jugador puede elegir una opción que es ilegal o imposible. En ese caso, se realiza tanto de la acción como sea posible. Esta es una excepción a la regla 608.2d.

701.55c Un efecto de reemplazo puede reemplazar una instrucción de enfrentar una elección malvada con una instrucción de enfrentar esa elección una cantidad de veces adicionales. En ese caso, todo el proceso descripto en la regla 701.55a se realiza para ese jugador la cantidad adecuada de veces, una por vez.

701.55d Si más de un jugador debe enfrentar una elección malvada, se realiza todo el proceso descripto en la regla 701.55a para cada uno de esos jugadores de a uno por vez, en orden JAJNA. Esta es una excepción a la regla 608.2e.

701.56. Viajar en el tiempo (Time Travel)

701.56a Viajar en el tiempo significa elegir cualquier cantidad de permanentes que controlas con uno o más contadores de tiempo sobre ellos y/o cartas suspendidas en el exilio de las cuales eres propietario con uno o más contadores de tiempo sobre ellas y, para cada uno de esos objetos, poner un contador de tiempo sobre él o remover un contador de tiempo de él. Ver la regla 702.62, “Suspender”.

701.57. Descubrir

701.57a “Descubrir N” significa “Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de N o menos. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná si el valor de maná del hechizo resultante es menor o igual que N. Si no lanzas esa carta, ponla en tu mano. Pon las cartas exiliadas restantes en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio”.

701.57b Un jugador “descubrió” una vez que el proceso descrito en la regla 701.57a está completo, incluso si algunas de estas acciones o todas fueron imposibles.

701.57c Si la última carta exiliada durante el proceso descripto en la regla 701.57a tiene un valor de maná de N o menos, es la “carta descubierta”, sin importar si fue lanzada o puesta en la mano del jugador.

701.58. Enmascarar

701.58a Para enmascarar una carta, ponla boca abajo. Se convierte en una carta de criatura 2/2 boca abajo con rebatir {2}, sin nombre, sin subtipos y sin coste de maná. Pon esa carta en el campo de batalla boca abajo. Este permanente es un permanente enmascarado mientras esté boca abajo. El efecto que define sus características funciona mientras la carta esté boca abajo y termina cuando es puesta boca arriba.

701.58b En cualquier momento en que tienes prioridad puedes poner boca arriba un permanente enmascarado que controles. Esta es una acción especial que no usa la pila (ver la regla 116.2b). 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.)

701.58c Si una carta con metamorfosis es enmascarada, su controlador puede poner esa carta boca arriba usando el procedimiento descripto en la regla 702.37e para voltear permanentes boca abajo con metamorfosis o el procedimiento descripto arriba para voltear boca arriba un permanente enmascarado.

701.58d Si una carta con disfrazarse es enmascarada, su controlador puede poner esa carta boca arriba usando el procedimiento descripto en la regla 702.168d para voltear permanentes boca

abajo con disfrazarse o el procedimiento descripto arriba para voltear boca arriba un permanente enmascarado.

701.58e Si un efecto indica a un jugador que enmascare varias cartas de una biblioteca, esas cartas se enmascaran una a la vez.

701.58f Si un efecto indica a un jugador que enmascare una carta y una regla o efecto prohíbe que un objeto boca abajo entre al campo de batalla, esa carta no es enmascarada. Sus características permanecen sin modificar y permanece en su zona previa. Si estaba boca arriba, permanece boca arriba.

701.58g Si un permanente enmascarado 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.

701.58h Para más información, ver la regla 708, “Hechizos y permanentes boca abajo”.

701.59. Recabar pruebas

701.59a “Recabar pruebas N” significa exiliar cualquier cantidad de cartas de tu cementerio con un valor de maná total de N o más.

701.59b Si un jugador recibe la opción de recabar pruebas pero no puede exiliar cartas con un valor de maná total de N o más de su cementerio (normalmente porque no hay suficientes cartas para hacerlo), no puede elegir recabar pruebas.

701.59c Un hechizo que tiene una habilidad que permite a un jugador recabar pruebas como un coste adicional para lanzarlo puede tener otra habilidad que se refiere a si la evidencia fue recabada. Estas habilidades están vinculadas. Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.

701.60. Sospechar

701.60a Ciertos hechizos y habilidades le indican a un jugador que sospeche de una criatura. Esa criatura se convierte en sospechosa hasta que deje el campo de batalla o una habilidad haga que ya no sea sospechosa.

701.60b Sospechoso es una designación que puede tener un permanente. Solo los permanente pueden tener la designación sospechoso. Sospechar no es una habilidad ni es parte de los valores copiables del permanente.

701.60c Un permanente sospechoso tiene la habilidad de amenaza y “Esta criatura no puede bloquear” mientras sea sospechoso.

701.60d Un permanente sospechoso no puede convertirse en sospechoso nuevamente.

701.61. Rebuscar

701.61a Rebuscar significa “Exilia tres cartas de tu cementerio o sacrifica una Comida”.

701.62. Manifestar miedo

701.62a “Manifestar miedo” significa “Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Manifest one of them, then put the cards you looked at that were not manifested this way into your graveyard.” Ver la regla 701.40, “Manifestar”.

701.62b Una habilidad que se dispara siempre que un jugador manifiesta miedo se dispara después de que el proceso descripto en la regla 701.62a está completo, incluso si algunas de estas acciones o todas fueron imposibles.

701.63. Perdurar

701.63a Ciertas habilidades indican a un permanente qeu Perdure N. Para hacerlo, el controlador del permanente crea una ficha de criatura Espíritu blanca N/N a menos que ponga N contadores +1/+1 sobre ese permanente.

701.63b Si un permanente debe perdurar 0, no sucede nada. No se ponen contadores sobre ese permanente ni se crean fichas.

701.64. Apropiar

701.64a “Aprópiate de [este permanente]” significa “Si este permanente no fue apropiado, se convierte en apropiado.”

701.64b Apropiado es una designación que no tiene significado de reglas aparte de servir como un marcador que otros hechizos y habilidades puedan identificar. Solo los permanentes pueden estar o ser apropiados. Una vez que un permanente fue apropiado, sigue estando apropiado hasta que deja el campo de batalla. Apropiado no es una habilidad ni es parte de los valores copiables del permanente.

701.65. Controlar el aire

701.65a Ciertos hechizos y habilidades indican a un jugador que controle el aire en torno a uno o más permanentes y/o hechizos. Para hacerlo, ese jugador exilia esos objetos. Por cada carta exiliada de esta manera, mientras permanezca exiliada, su propietario puede lanzarla pagando {2} en lugar de pagar su coste de maná.

701.65b Una habilidad que se dispara siempre que un jugador controle el aire se dispara cuando ese jugador exilia uno o más objetos como resultado de una instrucción de controlar el aire.

701.66. Controlar la tierra

701.66a “Controla la tierra N” significa “La tierra

objetivo que controlas se convierte en una criatura tierra

0/0 con la habilidad de prisa además de sus otros tipos. Pon N contadores +1/+1 sobre esa ella. Cuando esa tierra muera o sea exiliada, regrésala al campo

de batalla girada bajo tu control”.

701.66b Una habilidad que se dispara siempre que un jugador controle la tierra se dispara cuando se crea la habilidad disparada retrasada descripta en la regla 701.66a.

701.67. Controlar el agua

701.67a “Controla el agua [coste]” significa “Paga [cost]. Por cada maná genérico en ese coste, puedes girar un artefacto o criatura enderezado que controles en lugar de pagar ese maná”.

701.67b Si el coste de controlar el agua es parte del coste total para lanzar un hechizo o activar una habilidad (normalmente porque el coste de controlar el agua es un coste adicional), el método alternativo de pagar el maná descripto en la regla 701.67a solo puede usarse para pagar la

cantidad de maná genérico en el coste de controlar el agua, incluso si el coste para lanzar ese hechizo o activar esa habilidad incluye otros componentes de maná genérico.

Ejemplo: *Reanimación con agua espiritual es un hechizo que cuesta {1}{U}{U} y dice, en parte, "Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes controlar el agua {6}". En cuanto lo lanzas, puedes girar hasta seis artefactos y/o criaturas que controlas para pagar por los {6} en su coste de controlas el agua, pero no puedes girar ningún artefacto o criatura para pagar por ninguna parte del coste de maná de {1}{U}{U}.*

701.67c Una habilidad que se dispara siempre que un jugador controle el agua se dispara siempre que ese jugador paga el coste de controlar el agua, sin importar cómo pagó ese coste.

701.68. Perjudicar

701.68a "Perjudicar N" significa poner N contadores -1/-1 sobre una criatura que controlas.

701.68b Si un jugador tiene la opción de perjudicar pero no puede poner N contadores -1/-1 sobre una criatura que controla (normalmente porque no controla criaturas), no puede elegir perjudicar.

701.68c Algunos hechizos y habilidades que indican a un jugador que perjudique se refieren a la "criatura perjudicada". Esa frase se refiere al objeto que eligió el jugador al que se le indicó que perjudique y ponga contadores -1/-1 sobre él al perjudicar.

701.68d Una habilidad que se dispara siempre que un jugador perjudica se dispara después de que el proceso descripto en la regla 701.68a está completo, sin importar qué eventos realmente ocurrieron.

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 definirlas 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 "Esta criatura 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}".*

702.1c Un efecto puede afirmar que “lo mismo vale para” una lista de habilidades de palabras clave o similar. Si una de esas habilidades de palabra clave tiene variantes o variables y el efecto otorga esa palabra clave o contadores de esa palabra clave a uno o más objetos y/o jugadores, le otorga cada variante y variable apropiada para esa palabra clave.

> ***Ejemplo:*** *Esfuerzo coordinado es un encantamiento que dice “Al comienzo de cada mantenimiento, las criaturas que controlas ganan la habilidad de volar hasta el final del turno si una criatura que controlas vuela. Lo mismo vale para las habilidades de inspirar temor, dañar primero, dañar dos veces, cruzar tierras, protección, arrollar y vigilancia.” En cuanto la habilidad disparada se resuelve, le otorga a cada criatura que controlas cada habilidad de cruzar tierras y protección.*

702.1d Un efecto puede referirse a un objeto “con [habilidades de palabra clave]” o “que tiene [habilidades de palabra clave].” Esto significa lo mismo que un objeto “con una habilidad de [habilidades de palabra clave]” o un objeto “que tiene la habilidad [habilidades de palabra clave].”

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 se realiza daño en exceso.

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 esto solo como un conjuro”.

702.6b Para más información sobre los equipos, ver la regla 301, "Artefactos."

702.6c Las habilidades de equipar pueden restringir aun más qué criaturas pueden ser elegidas como objetivo legal. Dichas restricciones normalmente aparecen escritas como “Equipar [cualidad]” o “Equipar criatura [cualidad].” Estas habilidades de equipar pueden hacer objetivo legalmente solo a una criatura controlada por el jugador que está activando la habilidad y que tiene la cualidad elegida. Las restricciones adicionales para la habilidad de equipar no restringen a qué puede estar anexado el Equipo.

702.6d Si un permanente tiene varias habilidades de equipar, cualquiera de ellas puede ser activada.

702.6e “Equipar planeswalker” es una variante de la habilidad de equipar. “Equipar planeswalker [coste]” significa “[Coste: Anexa este permanente al planeswalker objetivo que controlas como si ese planeswalker fuera una criatura. Activa esto solo como un conjuro”.

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 “Antimaleficio contra [cualidad A] y contra [cualidad B]” es una abreviación para “antimaleficio contra [cualidad A]” y “antimaleficio contra [cualidad B]”, funciona como dos habilidades de antimaleficio separadas.

702.11g “Antimaleficio contra cada [característica]” es una abreviación para “antimaleficio contra [cualidad A]”, “antimaleficio contra [cualidad B]”, etcétera, para cada posible cualidad que la característica mencionada pudiera tener; funciona como varias habilidades de antimaleficio separadas.

702.11h 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 tipo de tierra, pero puede ser el tipo de tierra de una carta más una combinación de tipos de tierra, tipo de carta y/o supertipos.

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 tipo de tierra especificado (como en “cruzar islas”), con el tipo o supertipo especificado (como en “cruzar tierras artefacto”), sin el supertipo especificado (como en “cruzar tierras no básicas”), o con ambos supertipo y tipo especificados y el subtipo especificado (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 120.3.

702.15c 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 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 fuentes con vínculo vital hacen daño al mismo tiempo, ocasionan eventos de ganancia de vida separados (ver las reglas 119.9–10).

Ejemplo: *Un jugador controla Compañero de manada de Ajani, que dice “Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura” 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 estar 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 estar equipado por equipos que tengan la cualidad especificada, ni fortificado 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.

702.16h “Protección contra cada [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.

702.16i “Protección contra cada [grupo de características, cualidades o jugadores]” es una abreviación para “protección contra [A],” “protección contra [B],” etcétera para cada característica, cualidad o jugador en el grupo. Se comporta como varias habilidades de protección separadas.

702.16j “Protección contra todo” es una variante de la habilidad de protección Un permanente o jugador con protección contra todo tiene protección contra todos los objetos sin importar los valores que sus características pudieran tener. Dicho permanente o jugador no puede ser objetivo de hechizos o habilidades y no puede estar encantado por Auras. Dicho permanente no puede ser equipado por Equipo, fortificado por Fortificaciones, o bloqueado por criaturas. Todo el daño que se le haría a dicho permanente o jugador es prevenido.

702.16k “Protección contra [un jugador]” es una variante de la habilidad de protección Un permanente o jugador 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. Dicho permanente o jugador no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controla el jugador especificado y no puede estar encantado por Auras que controla ese jugador. Dicho permanente no puede ser equipado por Equipos que controla ese jugador, fortificado por Fortificaciones que controla ese jugador, o bloqueado por criaturas que controla ese jugador. All damage that would be dealt to such a permanent or player by sources controlled by the specified player or owned by that player but not controlled by another player is prevented.

702.16m Varias copias de la habilidad de protección contra la misma cualidad sobre el mismo permanente o jugador son 702,16m

702.16n Algunas Auras dan a la criatura encantada protección contra una cualidad y dicen que “este efecto no remueve” ese Aura específico o todas las Auras. Esto significa que las auras especificadas 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.

702.16p Un Aura (Bendición benévola) la da a la criatura encantada protección contra una cualidad y dice que el efecto no remueve ciertos permanentes que “ya estén anexados a” esa criatura. Esto significa que, cuando el efecto de protección comienza aplicarse, cualquier objeto con la cualidad mencionada que ya estaba anexado a esa criatura (incluyendo el Aura que le da protección a esa criatura) no irá al cementerio de su propietario como acción basada en estado. Otros permanentes con la cualidad mencionada no puede ser anexada a la criatura. Si la criatura tiene otras menciones de protección contra la misma cualidad, esas menciones afectan a los permanentes anexados 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 sobrante es dividido entre las criaturas bloqueadoras y el jugador, planeswalker o batalla al que la criatura está atacando. 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 Arrolla planeswalkers es una variante de arrollar que modifica las reglas para asignar daño de combate a los planeswalkers. El controlador de una criatura con la habilidad de arrollar planeswalkers asigna el daño de combate de esa criatura como se describe en la regla 702.19b, con una excepción. Si esa criatura está atacando a un planeswalker, después de que asigna daño letal a todas las criaturas bloqueadoras y daño al menos igual a la lealtad del planeswalker al que la criatura está atacando al mismo, el daño sobrante puede ser asignado como elija el controlador de la criatura atacante entre las criaturas bloqueadoras, ese planeswalker, y el controlador de ese planeswalker. Para comprobar por daño asignado igual a la lealtad del planeswalker, ten en cuenta el daño que asignan otras criaturas 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.

Ejemplo: *Un jugador controla un planeswalker con tres contadores de lealtad que está siendo atacado por una criatura 1/1 sin habilidades y una criatura 7/7 que arrolla planeswalkers. El jugador activo podría asignar 1 punto de daño de la primera atacante y 2 punto de daño de la segunda al planeswalker y 5 puntos de daño de la criatura con la habilidad de arrollar planeswalker al jugador defensor.*

702.19d Si una criatura atacante con arrollar o arrolla planeswalkers es bloqueada, pero no hay criaturas bloqueadoras en el momento en que se vaya a asignar el daño, su daño es asignado al jugador y/o planeswalker defensor como si todas las criaturas bloqueadoras hubieran sigo asignadas con daño letal.

702.19e Si una criatura que arrolla planeswalkers está atacando a un planeswalker y ese planeswalker es removido del combate, el daño de la criatura puede ser asignado al jugador defensor una vez que todas las criaturas bloqueadoras recibieron daño letal o, si no hay criaturas bloqueadoras cuando se asigna el daño, todo su daño es asignado al jugador defensor. Esto es una excepción a la regla 506.4c y no hace que la criatura esté atacando a ese jugador.

702.19f Si una criatura sin arrollar planeswalkers 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 atacante pudiera asignar es mayor que la lealtad del planeswalker.

702.19g Varias copias de la habilidad de arrollar sobre la misma criatura son redundantes. Varias copias de la habilidad de arrollar planeswalkers 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. Rebatir

702.21a Rebatir es una habilidad disparada. “Rebatir [coste]” significa “Siempre que este permanente sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarresta ese hechizo o habilidad a menos que ese jugador pague [coste]”.

702.21b Algunas habilidades de rebatir incluyen una X en su coste y definen el valor de X. Este valor se determina en el momento en que la habilidad se resuelve, no es fijado cuando la habilidad se dispara.

702.22. Agrupar

702.22a Agrupar es una habilidad estática que modifica las reglas del combate.

702.22b "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.

702.22c 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 702.22j.)

702.22d Todas las criaturas de un mismo grupo atacante deben atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla.

702.22e 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.

702.22f Una criatura atacante que es removida del combate, también es removida del grupo al que pertenece.

702.22g Agrupar no causa que criaturas atacantes compartan habilidades, ni remueve habilidades. Las criaturas atacantes en un grupo son permanentes separados.

702.22h 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).*

702.22i Si un miembro de un grupo fuera a ser bloqueado como el resultado de un efecto, el grupo entero queda bloqueado.

702.22j 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 dividir el daño de combate de esa criatura como elija entre las criaturas que la bloquean. Esto es una excepción al procedimiento descripto en la regla 510.1c.

702.22k 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 dividir el daño de combate de esa criatura como elija entre las criaturas a las que bloquea. Esto es una excepción al procedimiento descripto en la regla 510.1d.

702.22m 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.

702.23. Ímpetu

702.23a 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".)

702.23b 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.

702.23c Si una criatura tiene varias copias de ímpetu, cada una se dispara por separado.

702.24. Mantenimiento acumulativo

702.24a 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, sacrifícalo”. 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.*

702.24b 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.*

702.25. Flanquear

702.25a 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".

702.25b Si una criatura tiene varias copias de flanquear, cada una se dispara por separado.

702.26. Cambiar de fase

702.26a 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".

702.26b 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.*

702.26c Si un permanente entra en fase, su estado cambia a "en fase". El juego lo volverá a tratar como si existiera.

702.26d 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 y pegatinas 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.

702.26e Si un efecto continuo generado por la resolución de un hechizo o habilidad modifica las características o cambia el controlador de algún objeto, un permanente fuera de fase no será incluido en el grupo de objetos afectados. Esto incluye efectos continuos que hacen referencia al permanente específicamente, a menos que específicamente se refiera también al permanente como que está fuera de fase.

702.26f 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.

702.26g Cuando un permanente sale de fase, cualquier Aura, Equipo o Fortificación que tuviera anexado 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 anexados.

702.26h Si un objeto saldría de fase directa e indirectamente al mismo tiempo, sale de fase indirectamente.

702.26i Un Aura, Equipo o Fortificación que salió de fase directamente entrará en fase anexado al objeto o jugador al que estaba anexado 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 desanexado. Se aplican las acciones basadas en estado que correspondan. (Ver las reglas 704.5m y 704.5n.)

702.26j Las habilidades que se disparan cuando un permanente es anexado o desanexado de un objeto o jugador no se disparan cuando ese permanente entra o sale de fase.

702.26k Los permanentes fuera de fase que son propiedad de un jugador que ha dejado la partida, también dejan la partida. Esto no hace que disparen habilidades disparadas de cambio de zona. Ver la regla 800.4.

702.26m 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.

702.26n 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..

702.26p Varias copias de la habilidad de cambiar de fase en el mismo permanente son redundantes.

702.27. Recuperar

702.27a 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.

702.28. Desvanecerse

702.28a Desvanecerse es una habilidad de evasión.

702.28b 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".)

702.28c Varias copias de la habilidad de desvanecerse sobre la misma criatura son redundantes.

702.29. Ciclo

702.29a 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”.

702.29b 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.

702.29c 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 para 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.

702.29d 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.

702.29e 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").

702.29f 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.

702.30. Eco

702.30a 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]”.

702.30b 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.

702.31. Caballería

702.31a Caballería es una habilidad de evasión.

702.31b 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".)

702.31c Varias copias de la habilidad de caballería en la misma criatura son redundantes.

702.32. Desaparecer

702.32a Desaparecer es una palabra clave que representa dos habilidades. “Desaparecer N” significa “Este permanente entra 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”.

702.33. Estímulo

702.33a 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.

702.33b La frase “Estímulo [coste 1] y/o [coste 2]” significa lo mismo que “Estímulo [coste 1], estímulo [coste 2]”.

702.33c 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.

702.33d 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.

702.33e 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".

702.33f Los objetos con más de un coste de estímulo pueden también tener habilidades que corresponden a un coste de estímulo específico. Esas habilidades contienen las 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.

702.33g 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.

702.33h Estímulo de pegatina es una habilidad de palabra clave que representa una habilidad de estímulo y una habilidad que impone un coste adicional si el hechizo es estimulado. "Sticker kicker [coste]" significa "Estímulo [coste]" y "Como coste adicional para lanzar este hechizo, si es estimulado, obtienes un contador de boleto y puedes poner una pegatina en este hechizo."

702.34. Retrospectiva

702.34a 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 cartas está en la pila. "Retrospectiva [coste]" significa: "Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio si el hechizo resultante es un hechizo de instantáneo o conjuro 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.

702.35. Demencia

702.35a 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."

702.35b 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.

702.35c 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 400.7k.

702.36. Inspirar temor

702.36a Inspirar temor es una habilidad de evasión.

702.36b 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".)

702.36c Varias copias de la habilidad de inspirar temor en la misma criatura son redundantes.

702.37. Metamorfosis

702.37a 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 708, “Hechizos y permanentes boca abajo”.)

702.37b 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.

702.37c Para lanzar una carta usando su habilidad de metamorfosis, ponla boca abajo y anuncia que estás usando su habilidad de metamorfosis. 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 707, “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 lanzarla 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.

702.37d Normalmente no puedes lanzar una carta boca abajo. Una habilidad de metamorfosis te permite hacerlo.

702.37e 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 116). 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.

702.37f 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.

702.37g Ver la regla 708: “Hechizos y permanentes boca abajo” si quieres más información sobre cómo lanzar cartas que tengan una habilidad de metamorfosis.

702.38. Amplificar

702.38a Amplificar es una habilidad estática. “Amplificar N” significa: “En cuanto este objeto entre, muestra cualquier número de cartas de tu mano que compartan un tipo de criatura con él. Este permanente entra 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”.

702.38b Si una criatura tiene varias copias de amplificar, cada una funciona separadamente.

702.39. Provocar

702.39a 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”.

702.39b Si una criatura tiene varias copias de provocar, cada una se dispara por separado.

702.40. Tormenta

702.40a 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".

702.40b Si un hechizo tiene múltiples instancias de tormenta, cada una se dispara separadamente.

702.41. Afinidad

702.41a Afinidad es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con afinidad está en la pila. “Afinidad por [texto]” significa “Lanzar este hechizo cuesta {1} menos por cada [texto] que controles”.

702.41b Si un hechizo tiene varias copias de afinidad, cada una se aplica por separado.

702.42. Entrelazar

702.42a 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 el número especificado. 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.

702.42b 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.

702.43. Modular

702.43a La habilidad de modular representa tanto una habilidad estática como una habilidad disparada. "Modular N" significa "Este permanente entra 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".

702.43b Si una criatura tiene varias copias de modular, cada una funciona por separado.

702.44. Estallido solar

702.44a 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 como una criatura, ignorando cualquier efecto de cambio de tipo que fuera a afectarlo, entra con un contador +1/+1 sobre él por cada color de maná usado para lanzarlo. De lo contrario, entra con un contador de carga sobre él por cada color de maná usado para lanzarlo.”

702.44b 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.

702.44c 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 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”.*

702.44d Si un objeto tiene varias copias de estallido solar, cada una funciona por separado.

702.45. Bushido

702.45a 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".)

702.45b Si una criatura tiene varias copias de bushido, cada una se dispara por separado.

702.46. Migración de almas

702.46a 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 valor de maná de N o menos de tu cementerio a tu mano".

702.46b Si un permanente tiene varias copias de migración de almas, cada una se dispara por separado.

702.47. Empalmar

702.47a Empalmar es una habilidad estática que funciona mientras una carta está en tu mano. "Empalmar con [cualidad] [coste]" significa "Puedes mostrar esta carta de tu mano mientras lanzas un hechizo [cualidad]. Si lo haces ese hechizo gana el texto del texto de reglas de esta carta y pagas [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.*

702.47b No puedes elegir usar una habilidad de empalmar si no puedes tomar las elecciones requeridas (objetivos, etc.) según el texto de reglas de esa 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 sucederán sus efectos. Los efectos del hechizo principal deben suceder primero.

702.47c El hechizo tiene las características del hechizo principal, más los textos de reglas de las cartas empalmadas. Este es un efecto de cambio de texto (ver la regla 612, “Efectos de cambio de texto”). El hechizo no gana ninguna otra característica (nombre, coste de maná, color, supertipos, tipo de carta, subtipos, etc.) de las cartas empalmadas. El texto ganado por 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.*

702.47d 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.

702.47e El hechizo pierde cualquier cambio de empalme una vez que deja la pila por cualquier razón.

702.48. Ofrenda

702.48a Ofrenda es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de ofrenda está en la pila. “Ofrenda de [cualidad]” significa “Como un coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar un permanente [cualidad]. 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”.

702.48b Eliges cuál permanente sacrificar cuando haces las elecciones para el hechizo (ver las regla 601.2b), y sacrificas el permanente cuando pagas el coste total (ver la regla 601.2h).

702.48c 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. (Ver la regla 118.7.)

702.49. Ninjutsu

702.49a 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”.

702.49b 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.

702.49c La criatura puesta en el campo de batalla con la habilidad de ninjutsu entra atacando al mismo jugador, planeswalker o batalla que la criatura que fue devuelta a la mano de su propietario.

702.49d 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".

702.50. Épico

702.50a 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 707.10.

702.50b 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.

702.51. Convocar

702.51a 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".

702.51b 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.*

702.51c Una criatura girada para pagar maná en un coste total de un hechizo de esta manera se dice que "convocó" ese hechizo.

702.51d Varias copias de la habilidad de convocar sobre el mismo objeto son redundantes.

702.52. Dragar

702.52a 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 moler N cartas y regresar esta carta de tu cementerio a tu mano."

702.52b Un jugador con menos cartas en su biblioteca que la cantidad de cartas requeridas por una habilidad de dragar no puede moler ninguna de ellas de esta manera.

702.53. Transmutar

702.53a 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 valor de maná que esta carta, muéstrala y ponla en tu mano. Luego baraja tu biblioteca. Activa esto solo como un conjuro".

702.53b 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.

702.54. Sed de sangre

702.54a Sed de sangre es una habilidad estática. “Sed de sangre N” significa “Si un oponente recibió daño este turno, este permanente entra con N contadores +1/+1 sobre él”.

702.54b “Sed de sangre X” es una forma especial de sed de sangre. “Sed de sangre X” significa "Este permanente entra con X contadores +1/+1 sobre él, donde X es el total de daño que tus oponentes recibieron este turno".

702.54c Si un objeto tiene varias copias de sed de sangre, cada una se aplica por separado.

702.55. Acechar

702.55a Acechar es una habilidad disparada. “Acechar” en un permanente significa “Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, exílialo acechando a la criatura objetivo”. “Acechar” en un hechizo instantáneo o conjuro significa “Cuando este hechizo vaya a un cementerio durante su resolución, exílialo acechando a la criatura objetivo”.

702.55b 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.

702.55c Las habilidades disparadas de cartas con la habilidad de acechar que se refieren a la criatura acechada pueden dispararse desde la zona de exilio.

702.56. Reproducir

702.56a 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.

702.56b 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.

702.57. Presagiar

702.57a 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]”.

702.57b 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.

702.58. Injertar

702.58a La habilidad de injertar representa tanto una habilidad estática como una habilidad disparada. “Injertar N” significa “Este permanente entra con N contadores +1/+1 sobre él” y “Siempre que otra criatura entre, si este permanente tiene un contador +1/+1, puedes mover un contador +1/+1 de este permanente a esa criatura”.

702.58b Si un permanente tiene varias copias de injertar, cada una funciona por separado.

702.59. Recobrar

702.59a 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”.

702.60. Ondear

702.60a 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".

702.60b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de ondear, cada una se dispara por separado.

702.61. Fracción de segundo

702.61a 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”.

702.61b 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.

702.61c Varias copias de la habilidad de fracción de segundo en el mismo hechizo son redundantes.

702.62. Suspender

702.62a Suspender es una palabra clave que representa tres habilidades. La primera es una habilidad estática que funciona mientras la carta con suspender está en la mano de un jugador. La segunda y la tercera son habilidades disparadas que funcionan en la zona de exilio. “Suspender 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, puedes jugarla sin pagar su coste de maná si puedes. Si no lo haces, 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”.

702.62b Una carta está "suspendida" si está en la zona de exilio, tiene la habilidad de suspender y tiene un contador de tiempo sobre ella.

702.62c Mientras determinas si podrías comenzar a lanzar una carta con suspender, considera cualquier efecto que prohibiría que se lance esa carta.

702.62d Al lanzar un hechizo como un efecto de su habilidad de suspender se siguen las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.63. Desmaterializarse

702.63a Desmaterializarse es una palabra clave que representa tres habilidades. “Desmaterializarse N” significa “Este permanente entra 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, sacrifícalo”.

702.63b 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, sacrifícalo”.

702.63c Si un permanente tiene varias copias de desmaterializarse, cada una funciona por separado.

702.64. Absorber

702.64a Absorber es una habilidad estática. “Absorber N” significa “Si una fuente fuera a hacer daño a esta criatura, prevén N puntos de ese daño”.

702.64b 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.

702.64c Si un objeto tiene varias copias de absorber, cada una se aplica por separado.

702.65. Cambio de Aura

702.65a 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”.

702.65b 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.*

702.66. Excavar

702.66a 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”.

702.66b 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.

702.66c Varias copias de la habilidad de excavar sobre el mismo hechizo son redundantes.

702.67. Fortificar

702.67a Fortificar es una habilidad activada de las cartas de Fortificación. “Fortificar [coste]” significa “[Coste]: Anexa esta Fortificación a la tierra objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro”.

702.66b Para más información sobre las fortificaciones, ver la regla 301, "Artefactos."

702.67c Si una Fortificación tiene varias copias de la habilidad de fortificar, puedes usar cualquiera de sus habilidades de fortificar.

702.68. Frenesí

702.68a 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”.

702.68b Si una criatura tiene varias copias de frenesí, cada una se dispara por separado.

702.69. Tormenta sepulcral

702.69a 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".

702.69b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de tormenta sepulcral, cada una se dispara por separado.

702.70. Venenoso

702.70a 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.)

702.70b Si una criatura tiene varias copias de venenoso, cada una se dispara por separado.

702.71. Transfigurar

702.71a Transfigurar es una habilidad activada. “Transfigurar [coste]” significa “[Coste], sacrificar este permanente: Busca en tu biblioteca una carta de criatura con el mismo valor de maná que este permanente y ponla en el campo de batalla. Luego baraja tu biblioteca. Activa esto solo como un conjuro”.

702.72. Amparar

702.72a Amparar representa dos habilidades disparadas. "Amparar un [objeto]" significa "Cuando este permanente entre, sacrificalo 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".

702.72b Las dos habilidades representadas por amparar están vinculadas. Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.

702.72c Un permanente es “amparado” por otro permanente si el último exilia al primero como resultado directo de una habilidad de amparar.

702.73. Cambiaformas

702.73a 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.

702.74. Evocar

702.74a 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, si se pagó su coste de evocar, su controlador lo sacrifica”. Lanzar un hechizo por su coste de evocar sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.75. Esconder

702.75a Esconder es una habilidad disparada. “Esconder N” significa “Cuando este permanente entre, mira las primeras N cartas de tu biblioteca. Exilia una de ellas boca abajo y pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. La carta exiliada gana ‘El jugador que controla el permanente que exilió esta carta puede mirarla en la zona de exilio’”.

702.75b Anteriormente, las reglas para la habilidad de esconder hacían que el permanente entrara al campo de batalla girado, y la cantidad de cartas que miraba el jugador estaba fijada en cuatro. Las cartas impresas antes de este cambio de reglas tenían impreso el texto “Esconder” sin un número. Esas cartas han recibido errata en el documento de referencias Oracle y ahora tienen “Esconder 4” y la habilidad adicional “[Este permanente] entra girado.”

702.76. Rondar

702.76a 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”. Lanzar un hechizo por su coste de rondar sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.77. Reforzar

702.77a 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”.

702.77b 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.

702.78. Conspirar

702.78a 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.

702.78b 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.

702.79. Persistir

702.79a 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, regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador -1/-1 sobre él".

702.80. Debilitar

702.80a 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 120.3.

702.80b 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 debilitar.

702.80c Las reglas de debilitar funcionan sin importar desde que zona haga daño el objeto con debilitar.

702.80d Varias copias de la habilidad de debilitar sobre el mismo objeto son redundantes.

702.81. Desandar

702.81a Desandar una habilidad estática que funciona mientras la carta con la habilidad de 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.

702.82. Devorar

702.82a Devorar es una habilidad estática. "Devorar N" significa "En cuanto este objeto entre puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Este permanente entra con N contadores +1/+1 sobre él por cada criatura sacrificada de esta manera".

702.82b 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".

702.82c Devorar [cualidad] es una variante de devorar. "Devorar [cualidad] N" significa "En cuanto este objeto entre puedes sacrificar cualquier cantidad de permanentes con [cualidad]. Este permanente entra con N contadores +1/+1 sobre él por cada permanente sacrificado de esta manera".

702.83. Exaltado

702.83a 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".

702.83b Una criatura "ataca sola" si es la única criatura declarada como atacante en una determinada fase de combate. Ver la regla 506.5.

702.84. Desenterrar

702.84a 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 esto solo como un conjuro".

702.85. Cascada

702.85a 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, exilia las cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra cuyo valor de maná sea menor que el valor de maná de este hechizo. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná si el valor de maná del hechizo resultante es menor que el valor de maná de este hechizo. Luego pon todas las cartas exiliadas de esta manera que no fueron lanzadas en la parte inferior de tu biblioteca en un orden aleatorio".

702.85b Si un efecto permite a un jugador realizar una acción con una o más de las cartas exiliadas "mientras uses la habilidad de cascada", el jugador puede realizar esa acción después de que terminó de exiliar cartas con la habilidad de cascada. Esta acción se realiza antes de elegir si lanzar o no la última carta exiliada o, si ninguna carta adecuada fue exiliada, antes de poner las cartas exiliadas en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

702.85c Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de cascada, cada una se dispara por separado.

702.86. Aniquilador

702.86a Aniquilador es una habilidad disparada. "Aniquilador N" significa "Siempre que esta criatura ataque, el jugador defensor sacrifica N permanentes."

702.86b Si una criatura tiene varias copias de aniquilador, cada una se dispara por separado.

702.87. Subir de nivel

702.87a Subir de nivel es una habilidad activada. "Subir de nivel [coste]" significa "[Coste]: Pon un contador de nivel sobre este permanente. Activa esto solo como un conjuro".

702.87b 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 711, "Cartas que suben de nivel".

702.87c Algunos encantamientos tienen el subtipo "Clase" y habilidades asociadas que le dan un nivel de clase. Estas no son lo mismo que las habilidades de subida de nivel y los niveles de clase no interactúan con los contadores de nivel. Ver la regla 716, "Cartas de clase".

702.88. Rebote

702.88a 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, exílialo y, al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná".

702.88b Al lanzar un hechizo como un efecto de su habilidad de rebote se siguen las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.88c Varias copias de la habilidad de rebote en el mismo hechizo son redundantes.

702.89. Armadura umbra

702.89a Armadura umbra es una habilidad estática que aparece en algunas Auras. “Armadura umbra” significa “Si el permanente encantado fuera a ser destruido, en vez de eso, remueve todo el daño de él y destruye este Aura”.

702.89b Algunas cartas anteriores fueron impresas con la habilidad “armadura tótem” o hacían referencia a esa habilidad. El texto de esas cartas recibió una actualización en el documento de referencia de cartas Oracle y en su lugar se refieren a armadura umbra.

702.90. Infectar

702.90a Infectar es una habilidad estática.

702.90b 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 120.3.

702.90c 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 120.3.

702.90d 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 infectar.

702.90e Las reglas de infectar funcionan sin importar desde qué zona haga daño el objeto con infectar.

702.90f Varias copias de la habilidad de infectar sobre el mismo objeto son redundantes.

702.91. Grito de batalla

702.91a 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”.

702.91b Si una criatura tiene varias copias de grito de batalla, cada una se dispara por separado.

702.92. Arma viviente

702.92a Arma viviente es una habilidad disparada. “Arma viviente” significa “Cuando este Equipo entre, crea una ficha de criatura negra Germen Pirexiano 0/0, luego anexa este Equipo a ella”.

702.93. Resiliencia

702.93a 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”.

702.94. Milagro

702.94a 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”.

702.94b 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. (Ver la regla 701.20a.)

702.95. Unir almas

702.95a Unir almas es una palabra clave que representa dos habilidades disparadas. “Unir almas” significa “Cuando esta criatura entre, 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 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”.

702.95b 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.

702.95c 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.

702.95d Una criatura solo puede emparejarse con una sola criatura individual.

702.95e 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.

702.96. Sobrecarga

702.96a 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]’”. Lanzar un hechizo usando su habilidad de sobrecarga sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.96b 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.

702.96c La segunda habilidad de sobrecarga crea un efecto de cambio de texto. Ver la regla 612, “Efectos de cambio de texto”.

702.97. Carroñar

702.97a 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 esto solo como un conjuro".

702.98. Desatar

702.98a Desatar es una palabra clave que representa dos habilidades estáticas. "Desatar" significa "Puedes hacer que este permanente entre con un contador +1/+1 adicional sobre él" y "Este permanente no puede bloquear mientras tenga un contador +1/+1 sobre él".

702.99. Cifrar

702.99a 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'".

702.99b 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.

702.99c 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.

702.100. Evolucionar

702.100a Evolucionar es una habilidad disparada. "Evolucionar" significa "Siempre que una criatura entre 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".

702.100b Una criatura "evoluciona" cuando se colocan uno o más contadores +1/+1 sobre ella como resultado de la resolución de su habilidad de evolucionar.

702.100c Una criatura no puede tener una fuerzo o resistencia mayor que un permanente que no sea criatura.

702.100d Si una criatura tiene varias copias de evolucionar, cada una se dispara por separado.

702.101. Extorsionar

702.101a 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".

702.101b Si un permanente tiene varias copias de extorsionar, cada una se dispara por separado.

702.102. Fusionar

702.102a Fusionar es una habilidad estática presente en algunas cartas partidas (ver regla 709, "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*.

702.102b Un hechizo partido fusionado tiene las características combinadas de sus dos mitades. (Ver la regla 709.4.)

702.102c El coste total de un hechizo partido fusionado incluye el coste de maná de cada mitad.

702.102d 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.

702.103. Concesión

702.103a Concesión es una habilidad estática que funciona en cualquier zona desde la que podrías jugar la carta que la tiene. "Concesión [coste]" significa "En cuanto lances este hechizo, puedes elegir lanzarlo concedido. Si lo haces, pagas [coste] en lugar de su coste de maná." Lanzar un hechizo usando su habilidad de concesión sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.).

702.103b En cuanto un hechizo lanzado concedido es puesto en la pila, se convierte en un encantamiento Aura y gana encantar criatura. Es un *hechizo de Aura concedido*, y el permanente en el que se convierte al resolverse será un *Aura concedida*. Estos efectos duran hasta que el hechizo o el permanente en el que se convierte dejen de estar concedidos (ver las reglas 702.103e–g). Como el hechizo es un hechizo de Aura, su controlador debe elegir un objetivo legal para ese hechizo tal como define su habilidad de encantar criatura y la regla 601.2c. Ver también la regla 303.4.

702.103c Si un Aura concedida es copiada, la copia también es un Aura concedida. Cualquier regla que se refiere a un hechizo lanzado concedido se aplica también a la copia.

702.103d Cuando se lanza un hechizo concedido, solo se evalúan sus características modificadas por la habilidad de concesión para determinar si se puede lanzar.

> ***Ejemplo:*** *Tormenta del éter es un encantamiento con la habilidad "No se pueden lanzar hechizos de criatura". Este efecto no impide que una carta de criatura con concesión se lance concedida.*
>
> ***Ejemplo:*** *La Horda de Garruk dice, en parte, "Puedes lanzar hechizos de criatura de la parte superior de tu biblioteca." Si controlas la Horda de Garruk y la primera carta de tu biblioteca es una carta de criatura con concesión, puedes lanzarla como un hechizo de criatura, pero no puedes lanzarla concedida.*

702.103e Cuando un hechizo de Aura concedido empieza a resolverse, si su objetivo es ilegal, deja de estar concedido y el efecto que lo convierte en un hechizo de Aura termina. Continua resolviéndose como un hechizo de criatura. Ver la regla 608.3b.

702.103f Si un Aura concedida es desanexada, deja de estar concedida. Si un Aura concedida está anexada a un objeto o jugador ilegal, se desanexa y deja de estar concedida. Esta es una excepción a la regla 704.5m.

702.103g Si un Aura concedida entra en fase desanexada, deja de estar concedida. Ver la regla 702.26 "Cambio de fase".

702.104. Tributo

702.104a Tributo es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con tributo está en la pila. "Tributo N" significa "En cuanto esta criatura entre, elige un oponente. Ese jugador puede poner N contadores +1/+1 adicionales sobre ella en cuanto entre".

702.104b 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.

702.105. Destronar (Dethrone)

702.105a 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”.

702.105b Si una criatura tiene varias copias de destronar (Dethrone), cada una se dispara por separado.

702.106. Agenda oculta (Hidden Agenda)

702.106a 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”.

702.106b Para elegir secretamente un nombre de carta, anota ese nombre en un papel y ponlo con la carta de conspiración boca abajo.

702.106c 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 116.2j.

702.106d 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.

702.106e 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.

702.106f 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.

702.107. Supervivencia

702.107a Supervivencia es una habilidad activada. “Supervivencia [coste]” significa “[Coste], {T}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro”.

702.108. Destreza

702.108a 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”.

702.108b Si una criatura tiene varias copias de destreza, cada una se dispara por separado.

702.109. Rapidez

702.109a 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”. Lanzar un hechizo por su coste de rapidez sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.110. Aprovechar

702.110a Aprovechar es una habilidad disparada. “Aprovechar” significa “Cuando esta criatura entre, puedes sacrificar una criatura”.

702.110b 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.

702.111. Amenaza

702.111a Amenaza es una habilidad de evasión.

702.111b 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".)

702.111c Varias copias de la habilidad de amenaza sobre la misma criatura son redundantes.

702.112. Prestigio

702.112a 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”.

702.112b “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.

702.112c 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.)

702.113. Despertar

702.113a 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.” Lanzar un hechizo usando su habilidad de despertar sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.113b 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.

702.114. Vacío

702.114a 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.

702.115. Ingerir

702.115a 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”.

702.115b Si una criatura tiene varias copias de ingerir, cada una se dispara por separado.

702.116. Miríada

702.116a Miríada es una habilidad disparada que también crea una habilidad disparada retrasada. “Miríada” 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.”

702.116b Si una criatura tiene varias copias de miríada, cada una se dispara por separado.

702.117. Impulso

702.117a 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”. Lanzar un hechizo por su coste de impulso sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.118. Escurridizo

702.118a Escurridizo es una habilidad de evasión.

702.118b 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".)

702.118c Varias copias de la habilidad de escurridizo sobre la misma criatura son redundantes.

702.119. Emerger

702.119a 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 valor de maná de la criatura sacrificada”. Lanzar un hechizo usando su habilidad de emerger sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.119b Emerger de [cualidad] es una variante de emerger. “Emerger de [cualidad] [coste]” significa “Puedes lanzar este hechizo pagando [coste] y sacrificando un permanente [cualidad] 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 valor de maná del permanente sacrificado".

702.119c Tú eliges qué permanente vas a sacrificar a la vez que eliges pagar el coste de emerger del hechizo (ver la regla 601.2b), y sacrificas ese permanente a la vez que pagas el coste total (ver la regla 601.2h).

702.120. Expandir

702.120a 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.

702.121. Reyerta

702.121a Reyerta es una habilidad disparada. "Reyerta" 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".

702.121b Si una criatura tiene varias copias de reyerta, cada una se dispara por separado.

702.122. Tripular

702.122a Tripular es una habilidad activada de las cartas de Vehículo. "Tripular N" significa "Girar cualquier cantidad de otras 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".

702.122b Una criatura "tripula un Vehículo" cuando es girada para pagar el coste de activar la habilidad de tripular de un Vehículo.

702.122c 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.

702.122d Algunos Vehículos tienen habilidades que se disparan cuando son tripulados. "Siempre que [este Vehículo] sea tripulado" significa "Siempre que se resuelva una habilidad de tripular de [este Vehículo]." Si esa habilidad tiene una cláusula del 'si' interviniente que se refiere a información sobre las criaturas que la tripularon, significa solo las criaturas que fueron giradas para pagar el coste de la habilidad de tripular que hizo que se disparara.

702.123. Fabricar

702.123a Fabricar es una habilidad disparada. "Fabricar N" significa "Cuando este permanente entre, puedes poner N contadores +1/+1 sobre él. Si no lo haces, crea N fichas de criatura artefacto Servo incoloras 1/1."

702.123b Si un permanente tiene varias copias de fabricar, cada una se dispara por separado.

702.124. Camarada

702.124a Las habilidades de camarada son habilidades de palabra clave que modifican las reglas para construcción de mazos en la variante Commander (ver la regla 903), y funcionan antes de que comience el juego. Cada habilidad de camarada te permite designar dos cartas legendarias como tu comandante en lugar de una. Cada habilidad de camarada tiene sus propios requisitos para esos dos comandantes. Las habilidades de camarada son: camarada, camarada—[texto], camarada de [nombre], Elige un Trasfondo, y Doctor's companion.

702.124b Cada mazo debe contener exactamente 100 cartas, incluyendo sus dos comandantes. Ambos comandantes comienzan el juego en la zona de mando.

702.124c 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.

702.124d 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 (ver la regla 903.8). 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 903.10a).

702.124e 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.

702.124f Distintas habilidades de camarada son distintas una de otra y no pueden ser combinadas. Por ejemplo, no puedes designar dos cartas como tu comandante si una de ellas tiene la habilidad "camarada" y la otra tiene "camarada de [nombre]."

702.124g Si una carta legendaria tiene más de una habilidad de camarada, puedes elegir cual usar al designarla como comandante, pero no puedes usar ambas. En particular, ninguna habilidad de camarada o combinación de habilidades de camarada puede permitir a un jugador tener más de dos comandantes.

702.124h "Camarada" significa "Puedes designar dos cartas legendarias como tu comandante en lugar de una si cada una de ellas tiene la habilidad de camarada."

702.124i "'Camarada—[texto]" significa "Puedes designar dos cartas legendarias como tu comandante en lugar de una si cada una de ellas tiene la misma habilidad de 'camarada—[texto]'". Las habilidades "camarada—[texto]" son "camarada—Seleccionar personaje", "partner—Father & son", "partner—Friends Forever" y "partner—Survivors."

702.124j "Camarada de [nombre]" representa dos habilidades. Significa "Puedes designar dos cartas legendarias como tu comandante en lugar de una si cada una de ellas tiene la habilidad de 'camarada de [nombre]' con el nombre de la otra" y "Cuando este permanente entre, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y barajar."

702.124K "Elige un Trasfondo" significa "Puedes designar dos cartas como tu comandante en vez de una siempre que una de ellas sea esta carta y la otra sea una carta de encantamiento legendario Trasfondo." No puedes designar dos cartas como tu comandante si una tiene la habilidad "elige un Trasfondo" y la otra no es una carta de encantamiento legendario Trasfondo y los encantamientos legendarios Trasfondo no pueden ser tu comandante a menos que también hayas designado un comandante con "elige un Trasfondo."

702.124m "Doctor's companion" significa "Puedes designar dos cartas de criatura legendarias como tu comandante en vez de una si una de ellas es esta carta y la otra es una carta de criatura legendaria Time Lord Doctor que no tiene otros tipos de criatura."

702.124n Si un efecto se refiere a una habilidad de camarada por nombre, significa esa habilidad de camarada y no otras. Si un efecto se refiere a la habilidad de camarada o a cartas con la habilidad de camarada y no menciona una variante específica de camarada por nombre, se está refiriendo solo a camarada, camarada con [nombre] o a cartas con cualquiera de esas habilidades, y no se refiere a ninguna otra variante de camarada.

702.125. Audacia

702.125a 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”.

702.125b Los jugadores que dejaron el juego no se cuentan para determinar cuántos oponentes tienes.

702.125c Si un hechizo tiene varias copias de audacia, cada una se aplica por separado.

702.126. Improvisar

702.126a 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”.

702.126b 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.

702.126c Varias copias de la habilidad de improvisar en el mismo hechizo son redundantes.

702.127. Secuela

702.127a Secuela es una habilidad que se encuentra en varias cartas partidas (ver la regla 709, “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, exílialo en vez de ponerlo en cualquier otro lugar siempre que fuera a dejar la pila”.

702.128. Embalsamar

702.128a 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 esto solo como un conjuro”.

702.128b Una ficha está “embalsamada” si se crea como resultado de una habilidad de embalsamar que se resuelve.

702.129. Eternizar

702.129a 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 esto solo como un conjuro”.

702.130. Afligir

702.130a Afligir es una habilidad disparada. “Afligir N” significa “Siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde N vidas.”

702.130b Si una criatura tiene varias copias de afligir, cada una se dispara por separado.

702.131. Ascender

702.131a 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”.

702.131b 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”.

702.131c “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.

702.131d 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.

702.132. Assist

702.132a 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.

702.133. Recargar

702.133a 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 cartas está en la pila. “Recargar” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio si el hechizo resultante es un hechizo de instantáneo o conjuro, 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.

702.134. Mentor

702.134a 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”.

702.134b Si una criatura tiene varias copias de mentor, cada una se dispara por separado.

702.134c Una habilidad que se dispara siempre que una criatura mentorea a otra criatura se dispara siempre que se resuelve una habilidad de mentor cuya fuente es la primera criatura y cuyo objetivo es la segunda criatura.

702.135. Ultratumba

702.135a 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”.

702.135b Si un permanente tiene varias copias de ultratumba, cada una se dispara por separado.

702.136. Insurgencia

702.136a Insurgencia es una habilidad estática. “Insurgencia” significa: “Puedes hacer que este permanente entre con un contador +1/+1 adicional sobre él. Si no lo haces, gana la habilidad de prisa”.

702.136b Si un permanente tiene varias copias de insurgencia, cada una funciona por separado.

702.137. Espectáculo

702.137a 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”. Lanzar un hechizo por su coste de espectáculo sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.138. Escapatoria

702.138a Escapatoria representa una habilidad estática que funciona mientras la carta con la habilidad de escapatoria está en el cementerio de un jugador. “Escapatoria [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en lugar de su coste de maná”. Lanzar un hechizo usando su habilidad de escapatoria sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.138b Un hechizo o permanente “escapó” si ese hechizo o el hechizo que se convirtió en ese permanente al resolverse se lanzó desde un cementerio con una habilidad de escapatoria.

702.138c Una habilidad que dice “[Este permanente] escapa con [uno o más contadores de un tipo]” significa “Si este permanente escapó, entra con [esos contadores]”. Esa habilidad puede tener una habilidad disparada vinculada a ella que se dispare “Cuando entre de esta manera”. (Ver la regla 603.11). Una habilidad disparada como esa se dispara cuando ese permanente entra al campo de batalla después de haber aplicado su efecto de reemplazo, incluso si ese efecto de reemplazo no tuvo ningún efecto.

702.138d Una habilidad que dice “[Este permanente] escapa con [habilidad]” significa “Si este permanente escapó, tiene [habilidad].”

702.139. Compañero

702.139a Compañero una habilidad de palabra clave que funciona desde fuera del juego. Está escrita como “Compañero—[Condición].” Antes de que comience el juego, puedes mostrar una carta con la habilidad de compañero de la cual eres propietario desde fuera del juego cuya condición cumple tu mazo inicial. (Ver la regla 103.2b.) Una vez en cada juego, en cualquier momento en que tenga prioridad y la pila esté vacía, pero sólo durante una fase principal de tu turno, puedes pagar {3} y poner esa carta en tu mano. Esta es una acción especial que no usa la pila (ver la regla 116.2g). Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.

702.139b Si una habilidad de compañero se refiere a tu mazo inicial, se refiere al mazo una vez que dejaste a un lado tus cartas de sideboard. En un juego de Commander, esto también es antes de que hayas separado tu comandante.

702.139c Una vez que realizas la acción especial y poner la carta con compañero en tu mano, permanece en el juego hasta que este termina.

702.139d Con la acción especial de compañero pueden entrar cartas de fuera del juego a un juego de Commander.

702.140. Mutación

702.140a Mutación aparece en algunas cartas de criatura. Representa una habilidad estática que funciona mientras el hechizo está en la pila. “Mutación [coste]” significa: “Puedes pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo. Si lo haces, se convierte en un *hechizo de criatura mutante* y hace objetivo a una criatura no Humano con el mismo propietario que este hechizo.” Lanzar un hechizo usando su habilidad de mutación sigue las reglas para pagar costes alternativos (ver 601.2b y 601.2f–h).

702.140b En cuanto un hechizo de criatura mutante comienza a resolverse, si su objetivo es ilegal, deja de ser un hechizo de criatura mutante y continúa resolviéndose como un hechizo de criatura y será puesto en el campo de batalla bajo el control del controlador del hechizo.

702.140c En cuanto un hechizo de criatura mutante comienza a resolverse, si su objetivo es legal, no entra al campo de batalla. En lugar de eso, se fusiona con la criatura objetivo y se convierte en un objeto representado por más de una carta o ficha (ver la regla 729, “Fusionar con permanentes”). El controlador del hechizo elige si el hechizo se pone sobre o bajo la criatura. El permanente resultante es un *permanente mutado*.

702.140d Una habilidad que se dispara siempre que una criatura mute se dispara cuando un hechizo se fusiona con una criatura como resultado de resolver un hechizo de criatura mutante.

702.140e Un permanente mutado tiene todas las habilidades de cada carta y ficha que lo representa. Sus otras características son derivadas de la carta que esté más arriba.

702.140f Cualquier efecto que se refiere a o modifica el hechizo de criatura mutante se refiere o modifica al permanente mutado con el que se fusiona al resolverse.

702.141. Replicar

702.141a Replicar una habilidad activada que funciona mientras la carta con replicar está en un cementerio. “Replicar [coste]” significa “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia de esta carta que ataca a ese oponente este turno si puede. Las fichas ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro”.

702.142. Alardear

702.142a Una habilidad de alardear es un tipo especial de habilidad activada. “Alardear — [Coste]: [Efecto]” significa “[Coste]: [Efecto]. Activa esto solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez cada turno”.

702.142b Los efectos pueden referirse a habilidades de alardear. Si un efecto se refiere a una criatura que alardea, significa que sea activada su habilidad de alardear.

702.143. Profetizar

702.143a Profetizar es una palabra clave que funciona mientras la carta con la habilidad de profetizar está en la mano de un jugador. En cualquier momento en el que un jugador tiene la prioridad durante su turno, ese jugador puede pagar {2} y exiliar una carta con la habilidad de profetizar de su mano boca abajo. Ese jugador puede mirar esa carta mientras permanezca en el exilio. También puede lanzarla después de que el turno actual termine pagando cualquier coste de profetizar que tenga, en lugar de pagar el coste de maná de ese hechizo. Lanzar un hechizo de esta manera sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.143b Exiliar una carta usando su habilidad de profetizar es una acción especial que no utiliza la pila. Ver la regla 116, “Acciones especiales”.

702.143c Si un efecto se refiere a *profetizar* una carta, significa realizar la acción especial asociada con una habilidad de profetizar. Si un efecto se refiere a una carta o un hechizo que *fue profetizado*, se trata de una carta puesta en la zona de exilio como resultado de la acción especial asociada con una habilidad de profetizar o un hechizo que era una carta profetizada antes de que se lanzara, incluso si se lanzó por un coste distinto a un coste de profetizar.

702.143d Si un efecto indica que una carta en el exilio *se convierte en profetizada*, esa carta se convierte en una carta profetizada. Ese efecto puede conceder a la carta un coste de profetizar. El propietario de esa carta puede mirarla mientras permanezca en el exilio y la puede lanzar por el coste de profetizar que tenga después de que termine el turno en el cual fue profetizada, incluso si el hechizo resultante no tiene la habilidad de profetizar.

702.143e Si un jugador es propietario de varias cartas profetizadas en el exilio, debe asegurarse de que dichas cartas se pueden diferenciar fácilmente unas de otras y de cualquier otra carta boca abajo en el exilio de la que ese jugador sea propietario. Esto incluye saber tanto el orden en el que esas cartas fueron al exilio como todos los costes de profetizar que puedan tener que no sean sus costes de profetizar impresos.

702.143f Si un jugador deja el juego, todas las cartas profetizadas boca abajo de las que sea propietario deben mostrarse a todos los jugadores. Al final de cada juego, todas las cartas profetizadas boca abajo deben mostrarse a todos los jugadores.

702.144. Demostrar

702.144a Demostrar es una habilidad disparada. “Demostrar” significa “Cuando lances este hechizo, puedes copiarlo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Si copias el hechizo, elige un oponente. Ese jugador copia el hechizo y puede elegir nuevos objetivos para la copia”.

702.145. Diurno y nocturno

702.145a Diurno y nocturno se encuentran en caras opuestas de algunas cartas de dos caras (ver la regla 712, “Cartas de dos caras”).

702.145b Diurno se encuentra en las caras frontales de algunas cartas de dos caras y representa tres habilidades estáticas. “Diurno” significa “Si es de noche y este permanente está representado por una carta de dos caras, entra transformado,” “En cuanto se hace de noche, si este permanente tiene la cara frontal hacia arriba, transfórmalo,” y “Este permanente no se puede transformar excepto con su habilidad de diurno.” Ver la regla 730, “Día y noche.”

702.145c En cualquier momento en que un jugador controle un permanente que tiene su cara frontal boca arriba con diurno y es de noche, ese jugador transforma ese permanente. Esto sucede inmediatamente y no es una acción basada en estado.

702.145d En cualquier momento en que un jugador controla un permanente con diurno, si no es de día ni de noche, se hace de día.

702.145e Nocturno se encuentra en las caras posteriores de algunas cartas de dos caras y representa dos habilidades estáticas. “Nocturno” significa “En cuanto se hace de día, si este permanente tiene la cara posterior hacia arriba, transfórmalo,” y “Este permanente no se puede transformar excepto con su habilidad de nocturno.”

702.145f En cualquier momento en que un jugador controle un permanente que tiene su cara posterior boca arriba con nocturno y es de día, ese jugador transforma ese permanente. Esto sucede inmediatamente y no es una acción basada en estado.

702.145g En cualquier momento que un jugador controla un permanente con nocturno, si no es ni de día ni de noche y no hay permanentes con diurno en el campo de batalla, se hace de noche.

702.146. Perturbar

702.146a Perturbar es una habilidad que se encuentra en las caras frontales de algunas cartas de dos caras (ver la regla 712, “Cartas de dos caras”). “Perturbar [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta transformada desde tu cementerio pagando [coste] en lugar de su coste de maná”. Ver la regla 712.8c.

702.146b Un hechizo de dos caras que se resuelve y fue lanzado usando su habilidad de perturbar entra al campo de batalla con su cara posterior boca arriba.

702.147. Descomposición

702.147a Descomposición representa una habilidad estática y una habilidad disparada. “Descomposición” significa “Esta criatura no puede bloquear” y “Cuando esta criatura ataque, sacrifícala al final del combate”.

702.148. Recortar

702.148a Recortar es una palabra clave que representa dos habilidades estáticas que funcionan mientras el hechizo con la habilidad de recortar está en la pila. “Recortar [coste]” significa “Puedes lanzar este hechizo pagando [coste] en lugar de pagar su coste de maná.” y “Si se pagó el coste de recortar de este hechizo, cambia su texto eliminando todo el texto que hay entre corchetes en el texto de reglas del hechizo.” Lanzar un hechizo por su coste de recortar sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.148b La segunda habilidad de recortar crea un efecto de cambio de texto. Ver la regla 612, “Efectos de cambio de texto”.

702.149. Entrenamiento

702.149a Entrenamiento es una habilidad disparada. “Entrenamiento” significa “Siempre que esta criatura y al menos una otra criatura con mayor fuerza que esta criatura ataquen, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.”

702.149b Si una criatura tiene varias copias de entrenamiento, cada una se dispara por separado.

702.149c Algunas criaturas con entrenamiento tienen habilidades que se disparan cuando entrenan. “Cuando esta criatura entrena” significa “Cuando una habilidad de entrenar pone uno o más contadores +1/+1 sobre esta criatura.”

702.150. Perfeccionado/a

702.150a Perfeccionado es una habilidad estática que se encuentra en algunas cartas de planeswalker. Perfeccionado significa “Si este permanente fuera a entrar con uno o más contadores de lealtad sobre él y el jugador que lo lanzó eligió pagar vidas como parte de su coste representado por símbolos de maná pirexiano, en vez de eso, entra al campo de batalla con esa misma cantidad de contadores de lealtad menos dos por cada uno de esos símbolos de maná”.

702.151. Reconfigurar

702.151a Reconfigurar representa dos habilidades activadas. Reconfigurar [coste]" significa "[Coste]: Anexa este permanente a otra criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro" y "[Coste]: Desanexa este permanente. Activa esto solo si este permanente está anexado a una criatura y solo como un conjuro".

702.151b Anexar un Equipo con la habilidad de reconfigurar a otra criatura hace que el Equipo deje de ser una criatura hasta que sea desanexado de esa criatura.

702.152. Irrupción

702.152a Irrupción representa tres habilidades: dos habilidades estáticas que funcionan mientras la carta con la habilidad de irrupción 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 irrupción está en el campo de batalla. "Irrupción [coste]" significa: "Puedes lanzar esta carta pagando [coste] en vez de su coste de maná", "Si se pagó el coste de irrupción de este hechizo, sacrifica el permanente en el que este hechizo se convirtió al comienzo del próximo paso final" y "Mientras se haya pagado el coste de irrupción de este permanente, tiene la habilidad de prisa y 'Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, roba una carta.'" Lanzar un hechizo por su coste de irrupción sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.152b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de irrupción, solo una puede usarse para lanzar ese hechizo. Si un permanente tiene varias copias de la habilidad de irrupción, cada una se refiere solo a los pagos hechos para esa habilidad de irrupción en cuanto fue lanzado el hechizo, no a pagos de cualquier otra copia de la habilidad de irrupción.

702.153. Victimizar

702.153a Victimizar es una palabra clave que representa dos habilidades. La primera es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de victimizar está en la pila. La segunda es una habilidad disparada que funciona mientras el hechizo con victimizar está en la pila. Victimizar N significa "Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza N o más" y "Cuando lances este hechizo, si se pagó su coste de victimizar, cópialo. Si el hechizo tiene algún objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para la copia". Pagar el coste de victimizar sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.153b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de victimizar, 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 victimizar.

702.154. Reclutar

702.154a Reclutar representa una habilidad estática y una habilidad disparada. Reclutar significa "En cuanto esta criatura ataque, puedes girar hasta una criatura enderezada que controlas que no esté atacando y que tenga la habilidad de prisa o haya estado bajo tu control continuamente desde el comienzo de este turno. Cuando lo hagas, esta criatura obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura girada."

702.154b La habilidad estática de reclutar representa un coste opcional para atacar (ver la regla 508.1g). La habilidad disparada está vinculada a esa habilidad estática (ver la regla 607.2h).

702.154c Una criatura “recluta” a otra criatura cuando pagas el coste de reclutar de la habilidad de la criatura girando la otra criatura. Fíjate que no es posible que una criatura se reclute a sí misma.

702.154d Varias copias de reclutar en una misma criatura funcionan de manera independiente. La habilidad disparada representada por cada copia de reclutar se dispara solo una vez y solo por el coste asociado a esa habilidad de reclutar.

702.155. Adelanto

702.155a Adelanto es una palabra clave que se puede encontrar en algunas cartas de Saga. “Adelanto” significa “Las habilidades de capítulo de esta Saga no se pueden disparar el turno que entró al campo de batalla a menos que tengan la cantidad exacta de contadores de sabiduría sobre ella especificada por el símbolo de capítulo de esa habilidad.” Ver la regla 714, "Cartas de saga".

702.155b En cuanto una Saga con la habilidad adelanto entre al campo de batalla, su controlador elige un número de uno de los números de capítulo de esa Saga. Esa Saga entra al campo de batalla con la cantidad elegida de contadores de sabiduría sobre ella. Ver la regla 714, "Cartas de saga".

702.155c Varias copias de la habilidad de adelanto sobre el mismo objeto son redundantes.

702.156. Voracidad

702.156a Voracidad es una palabra clave que se encuentra en algunas cartas de criatura con {X} en su coste de maná. La habilidad de voracidad representa tanto un efecto de reemplazo como una habilidad disparada. “Voracidad” significa “Este permanente entra con X contadores +1/+1 sobre él” y “Cuando este permanente entre, si X es 5 o más, roba una carta”. Ver la regla 107.3m.

702.157. Escuadra

702.157a Escuadra es una palabra clave que representa dos habilidades vinculadas. La primera es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo de criatura con la habilidad de escuadra está en la pila. La segunda es una habilidad disparada que funciona cuando la criatura con la habilidad de escuadra entra al campo de batalla. “Escuadra [coste]” significa “Como un coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar [coste] cualquier cantidad de veces” y “Cuando esta criatura entre, si se pagó un coste de escuadra, crea una ficha que es una copia de ella por cada vez que se pagó el coste de escuadra.” Pagar el coste de escuadra de un hechizo sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.157b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de escuadra, cada una se paga por separado. Si un permanente tiene varias copias de la habilidad de escuadra, cada una se dispara según los pagos hechos para esa habilidad de escuadra en cuanto fue lanzado, no según los pagos de cualquier otra copia de la habilidad de escuadra.

702.158. Space Sculptor

702.158a Una carta (Space Beleren) tiene la habilidad space sculptor. Esta habilidades de palabra clave hace que las criaturas ganen una designación de sector.

702.158b Una designación de sector es una designación que puede tener un permanente. Las designaciones de sector son sector alfa, sector beta y sector gamma. Solo los permanente pueden tener una designación de sector. Una vez que un permanente obtiene una designación de sector, la mantiene hasta que ningún jugador controla un permanente con la habilidad space sculptor o

una habilidad cuya fuente tiene space sculptor. Una designación de sector no es parte de los valores copiables del permanente.

702.158c En cualquier momento que un permanente con la habilidad space sculptor y cualquier criatura sin una designación de sector estén en el campo de batalla al mismo tiempo, cada jugador que controla una o más de esas criaturas y no controla un permanente con la habilidad space sculptor elige una designación de sector para cada una de esas criaturas que controla. Luego, cada otro jugador que controla una o más de esas criaturas elige una designación de sector para cada una de esas criaturas que controla. Esta es una acción basada en estado (ver la regla 704.5u)

702.158d Algunas habilidades incluyen una instrucción de elegir un sector junto a una instrucción de realizar una acción a cada criatura en ese sector. Para hacerlo, elige una de las tres designaciones de sector y luego realiza esa acción sobre cada criatura con esa designación de sector.

702.158e Dos permanente están en el mismo sector si cada uno tiene la misma designación de sector.

702.159. Visitar

702.159a Visitar es una habilidades de palabra clave que se encuentra en cartas de Atracción (ver la regla 717). “Visitar — [Efecto]” significar “Siempre que lances para visitar tus Atracciones, si el resultado es igual a un número encendido en esta Atracción, [efecto].” Ver la regla 701.52, “Lanzar para visitar tus Atracciones.”

702.159b Algunas Atracciones indican a un jugador que “claim the prize” (tome un premio), seguido de un segundo párrafo que comienza con la palabra “Prize” (Premio) y un guión largo. Este texto es parte de la habilidad de visita. Para tomar un premio de una Atracción, realiza las acciones enumeradas después del guión largo.

702.160. Prototipo

702.160a Prototipo es una habilidad estática que aparece en cartas con prototipo que tienen un grupo secundario de características de fuerza, resistencia y coste de maná. Un jugador que lanza un hechizo con prototipo puede elegir lanzar esa carta “prototipeada.” Si lo hace, se usan su grupo alternativos de características de fuerza, resistencia y coste de maná. Ver la regla 718, “Cartas con Prototipo”.

702.161. Metal viviente

702.161a Metal viviente es una habilidad de palabra clave que se encuentra en algunos Vehículos. “Metal viviente” significa “Durante tu turno, este permanente es una criatura artefacto además de sus otros tipos.”

702.162. Más de lo que uno cree

702.162a Más de lo que uno cree representa una habilidad estática que funciona en cualquier zona desde la cual un hechizo pueda lanzarse. “Más de lo que uno cree [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta convertida pagando [coste] en lugar de su coste de maná” Lanzar un hechizo usando su habilidad de Más de lo que uno cree sigue las reglas para pagar costes alternativos (ver 601.2b y 601.2f–h). Ver la regla 701.28, “Convertir”.

702.163. ¡Por Mirrodin!

702.163A ¡Por Mirrodin! Es una habilidad disparada. “¡Por Mirrodin!” significa “Cuando este Equipo entre, crea una ficha de criatura roja Rebelde 2/2, luego anexa este Equipo a ella”.

702.164. Tóxico

702.164a Tóxico es una habilidad estática. Aparece en las cartas escrito “tóxico N,” donde N es un número.

702.164b Algunas reglas y efectos se refieren al “valor total de tóxico” de una criatura. El valor total de tóxico de una criatura es la suma de todos los valores de N de las habilidades de tóxico que tiene esa criatura.

Ejemplo: *Si una criatura con la habilidad de tóxico 2 gana la habilidad de tóxico 1 por otro efecto, su valor total de tóxico es 3.*

702.164c El daño de combate hecho a un jugador por una criatura con la habilidad de tóxico hace que el controlador de la criatura otorgue al jugador una cantidad de contadores de veneno igual al valor total de tóxico de esa criatura, además de otros resultados del daño. Ver la regla 120.3.

702.165. Respaldar

702.165a Respaldar es una habilidad disparada. “Respaldar N” significa “Cuando esta criatura entre, pon N contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si es otra criatura, también gana las habilidades que no son de respaldar de esta criatura impresas debajo de esta hasta el final del turno.” Las cartas con la habilidad de respaldar tienen una o más habilidades impresas después de la habilidad de respaldar. (Algunas cartas con la habilidad de respaldar también tienen habilidades impresas antes de la habilidad de respaldar.)

702.165b Si un permanente entra al campo de batalla como una copia de un permanente con la habilidad de respaldar o se crea una ficha que es una copia de ese permanente, se mantiene el orden de las habilidades impresas en él.

702.165c Solo las habilidades impresas en el objeto con la habilidad de respaldar son otorgadas por su habilidad de respaldar. Cualquier habilidad que haya ganado el permanente, debido a un efecto de copia, un efecto que le otorga una habilidad a un permanente, o un efecto que crea una ficha con ciertas habilidades, no son otorgadas por la habilidad de respaldar.

702.165d Las habilidades que otorga la habilidad de respaldar son determinadas en cuanto la habilidad se pone en la pila. No cambiarán si el permanente con la habilidad de respaldar pierde alguna habilidad después de que la habilidad vaya a la pila pero antes de que se resuelva.

702.166. Negociar

702.166a Negociar una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con negociar está en la pila. “Negociar” significa “Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar un artefacto, encantamiento o ficha.” Pagar el coste de negociar de un hechizo sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.166b Si el controlador de un hechizo declara su intención de pagar alguno de los costes de negociar del hechizo, ese hechizo fue “negociado”. Ver la regla 601.2b.

702.166c Los objetos con negociar tienen habilidades adicionales que especifican qué sucede si fueron negociados. Estas habilidades están vinculadas a la habilidad de negociar impresa en ese objeto: pueden referirse sólo a esa habilidad de negociar específica. Ver la regla 607, “Habilidades vinculadas”.

702.166d Si parte de la habilidad de un hechizo tiene su efecto sólo si ese hechizo fue negociado, y esa parte de la habilidad incluye objetivos, el controlador del hechizo elige esos objetivos sólo si el hechizo fue negociado. De no ser así, el hechizo se lanza como si no tuviera esos objetivos. Ver la regla 601.2c.

702.167. Elaborar

702.167a Elaborar representa una habilidad activada. Las habilidades de elaborar se escriben "Elaborar con [materiales] [coste]", donde [materiales] es la descripción de uno o más objetos. Significa "[Maná], exiliar este permanente, exiliar [materiales] de entre los permanentes que controlas y/o cartas de tu cementerio: Regresa esta carta al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario. Activa esto solo como un conjuro".

702.167b Si un objeto en la parte de [materiales] de la habilidad de elaborar se describe usando solo un tipo o subtipo de carta sin la palabra "carta", se refiere o bien a un permanente en el campo de batalla que es de ese tipo o subtipo o a una carta en un cementerio que es de ese tipo o subtipo. Esta es una excepción a la regla 109.2.

702.167c Una habilidad de un permanente puede referirse a las cartas exiliadas usadas para elaborarlo. Esto se refiere a las cartas en el exilio que fueron exiliadas para pagar el coste de activación de la habilidad de elaborar que puso este permanente en el campo de batalla.

702.168. Disfrazarse

702.168a Disfrazarse es una habilidad estática que funciona en cualquier zona desde la cual podrías jugar la carta que la tiene, y el efecto de disfrazarse funciona siempre que la carta esté boca abajo. "Disfrazarse [coste]" significa "Puedes lanzar esta carta como una criatura boca abajo 2/2, con rebatir {2} sin nombre, sin subtipos y sin coste de maná si pagas {3} en lugar de su coste de maná". (Ver la regla 708, "Hechizos y permanentes boca abajo".)

702.168b Para lanzar una carta usando su habilidad de disfrazarse, ponla boca abajo y anuncia que estás usando su habilidad de disfrazarse. Se convierte en una carta de criatura 2/2 boca abajo con rebatir {2}, sin nombre, sin subtipos 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 707, "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 disfrazarse para lanzar una carta de cualquier zona de donde podrías lanzarla normalmente. Cuando el hechizo se resuelve, entra al campo de batalla con las mismas características que tenía el hechizo. El efecto de disfrazarse se aplica al objeto boca abajo donde sea que esté y continúa hasta que el permanente se ponga boca arriba.

702.168c Normalmente no puedes lanzar una carta boca abajo. Una habilidad de disfrazarse te permite hacerlo.

702.168d En cualquier momento en que tienes prioridad puedes poner boca arriba un permanente boca abajo con una habilidad de disfrazarse que controles. Esta es una acción especial; no usa la pila (ver la regla 116). Para hacer esto, muestra a todos los jugadores cuál sería el coste de disfrazarse si estuviera boca arriba, paga el coste y luego pon el permanente boca arriba. (Si el permanente no tendría un coste de disfrazarse si estuviera boca arriba, no puede ser puesto boca arriba de esta manera.) El efecto de disfrazarse 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.

702.168e Si el coste de disfrazarse 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 disfrazarse.

702.168f Ver la regla 708: “Hechizos y permanentes boca abajo” si quieres más información sobre cómo lanzar cartas que tengan una habilidad de disfrazarse.

702.169. Resuelto

702.169a Resuelto es una habilidad de palabra clave que se encuentra en cartas de Caso. Ver la regla 719, “Cartas de Caso”. “Resuelto” está seguido de texto de habilidad. Juntos, representan una habilidad estática, una habilidad disparada o una habilidad activada.

702.169b Para una habilidad estática, “Resuelto — [texto de habilidad]” significa “Mientras este Caso esté resuelto, [texto de habilidad].”

702.169c Para una habilidad disparada, “Resuelto — [texto de habilidad]” significa “[Texto de habilidad]. Esta habilidad se dispara solo si este Caso está resuelto.”

702.169d Para una habilidad activada, “Resuelto — [texto de habilidad]” significa “[Texto de habilidad]. Activa esta habilidad solo si este Caso está resuelto.”

702.170. Tramar

702.170a Tramar es una palabra clave que funciona mientras la carta con la habilidad de tramar está en la mano de un jugador. “Tramar [coste]” significa “En cualquier momento en que tengas la prioridad durante tu fase principal mientras la pila está vacía, puedes pagar [coste] y exiliar esta carta de tu mano. Se trama”.

702.170b Exiliar una carta usando su habilidad de tramar es una acción especial que no utiliza la pila. Ver la regla 116, “Acciones especiales”.

702.170c Además de la acción especial de tramar, algunos hechizos y habilidades hacen que una carta en el exilio sea tramada.

702.170d El propietario de una carta tramada puede lanzarla desde el exilio sin pagar su coste de maná durante su fase principal mientras la pila esté vacía durante cualquier turno después del turno en el cual fue tramada. Lanzar un hechizo de esta manera sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h. Una carta tramada puede ser lanzada de esta manera incluso si no tiene la habilidad de tramar mientras está en el exilio.

702.170e Si un efecto se refiere a tramar una carta, significa realizar la acción especial asociada con una habilidad de tramar.

702.170f Un efecto puede permitir que la habilidad de tramar de una carta funcione en una zona distinta de la mano de un jugador. En ese caso, la carta es exiliada desde la zona en la que está al realizar la acción en lugar de desde la mano de su propietario.

702.171. Ensillar

702.171a Ensillar es una habilidad activada. “Ensillar N” significa “Girar cualquier cantidad de otras criaturas enderezadas que controlas con una fuerza total de N o más: Este permanente está ensillado hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.

702.171b Ensillado es una designación que no tiene significado de reglas aparte de servir como un marcador que otros hechizos y habilidades puedan identificar. Solo los permanentes pueden estar o ser ensillados. Una vez que un permanente fue ensillado, permanece ensillado hasta el final del turno o hasta que deje el campo de batalla. Estar ensillado no es parte de los valores copiables del permanente.

702.171c Una criatura "ensilla" a un permanente cuando es girada para pagar el coste de activar la habilidad de ensillar de un permanente.

702.172. Arrebato

702.172a Arrebato es una habilidad estática de algunos hechizos modales (ver la regla 700.2) que funciona mientras el hechizo está en la pila. Arrebato significa "Elige uno o más modos. Como coste adicional para lanzar este hechizo, paga los costes asociados con esos modos".

702.172b Las cartas con la habilidad de arrebato tienen un ícono de signo más en la esquina superior derecha de la carta, y usan un signo más (+) en lugar de las viñetas tradicionales. Estos símbolos son un recordatorio visula de que esa carta necesita de un coste adicional para lanzarse y no tiene un significado de reglas adicional.

702.173. Parkour

702.173a Parkour es una habilidad estática que funciona en la pila. "Parkour [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 criatura que, al momento de hacer daño, era una criatura Asesino o un comandante bajo tu control". Lanzar un hechizo por su coste de parkour sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.174. Regalar

702.174a Regalar es una palabra clave que representa dos habilidades. Está escrita como "Regala [algo]". La primera habilidad es una habilidad estática que funciona mientras la carta con la habilidad de regalar está en la pila, y la segunda es o bien una habilidad que funciona mientras la carta con la habilidad de regalar está en la pila o una habilidad disparada que funciona mientras la carta con la habilidad de regalar está en el campo de batalla. La primera habilidad siempre es "Como un coste adicional para lanzar este hechizo, puedes elegir un oponente". Pagar el coste de regalar de un hechizo sigue las reglas para pagar costes adicionales en las reglas 601.2b y 601.2f–h. La segunda habilidad depende del [algo] mencionado así como de si el objeto con la habilidad es un permanente o un hechizo de conjuro o de instantáneo.

702.174b Sobre un permanente, la segunda habilidad representada por un regalo es "Cuando este permanente entre, si se pagó el coste de la habilidad de regalar, [efecto]". Sobre un hechizo de instantáneo o de conjuro, la segunda habilidad representada por un regalo es "Si se pagó el coste de la habilidad de regalar de este hechizo, [efecto]". El efecto específico está definidor por el [algo] mencionado.

702.174c Algunos efectos se disparan siempre que un jugador recibe un regalo. Esas habilidades se disparan siempre que se resuelve un hechizo de instantáneo o de conjuro que controla ese jugador cuyo coste de regalar se pagó. También se dispara siempre que se resuelve la habilidad disparada de regalar de un permanente que controla ese jugador.

702.174d "Regala una Comida" significa que el efecto es "El jugador elegido crea una ficha de Comida".

702.174e "Regala una carta" significa que el efecto es "El jugador elegido roba una carta".

702.174f “Regala un Pez girado” significa que el efecto es “El jugador elegido crea una ficha de criatura Pez azul 1/1 girada”.

702.174g “Regala un turno adicional” significa que el efecto es “El jugador elegido juega un turno adicional después de este”.

702.174h “Regala un Tesoro” significa que el efecto es “El jugador elegido crea una ficha de Tesoro”.

702.174i “Regala un Pulpo” significa que el efecto es “El jugador elegido crea una ficha de criatura Pulpo azul 8/8”.

702.174j Para los hechizos de instantáneo o de conjuro, el efecto de una habilidad de regalar siempre sucede antes de cualquier otra habilidad de la carta. Si el hechizo es contrarrestado o de alguna manera deja la pila antes de resolverse, el efecto de la habilidad de regalar no sucede.

702.174k Si el controlador de un hechizo declara su intención de pagar un coste de regalar del hechizo, el regalo de ese hechizo fue *ofrecido*.

702.174m Si parte de la habilidad de un hechizo tiene su efecto sólo si su regalo fue ofrecido, y esa parte de la habilidad incluye objetivos, el controlador del hechizo elige esos objetivos sólo si el regalo fue ofrecido.

702.175. Cría

702.175a Cría representa dos habilidades. “Cría [coste]” significa “Puedes pagar [coste] adicional al lanzar este hechizo” y “Cuando este permanente entre, si se pagó el coste de cría, crea una ficha que es una copia de él, excepto que es 1/1”.

702.175b Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de cría, 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 cría.

702.176. Inminente

702.176a Inminente es una palabra clave que representa cuatro habilidades. La primera es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de inminente está en la pila. La segunda es una habilidad estática que crea un efecto de reemplazo que puede aplicarse al permanente con la habilidad de inminente en cuanto entra al campo de batalla desde la pila. La tercera es una habilidad estática que funciona en el campo de batalla. La cuarta es una habilidad disparada que funciona en el campo de batalla. “Inminente N—[coste]” significa “Puedes elegir pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo”, “Si eliges pagar el coste de inminente de este permanente, entra al campo de batalla con N contadores de tiempo sobre él”, “Mientras se haya pagado el coste de inminente de este permanente y tenga un contador de tiempo sobre él, no es una criatura” y “Al comienzo de tu paso final, si se pagó el coste de inminente de este permanente y tiene al menos un contador de tiempo sobre él remueve un contador de tiempo de él”. Lanzar un hechizo por su coste de inminente sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.177. Agotar

702.177a Una habilidad de agotar es un tipo especial de habilidad activada. “Agotar — [Coste]: [Efecto]” significa “[Coste]: [Efecto]. Activa esto una sola vez.”

702.177b Un efecto puede permitirte realizar una acción mientras no hayas activado una habilidad de agotar este turno. Ese efecto te permite realizar esa acción solo si todavía no has comenzado a activar una habilidad de agotar este turno.

Ejemplo: *La Repostadora élfica tiene una habilidad de agotar que cuesta maná y también tiene una habilidad que dice "Durante tu turno, mientras no hayas activado una habilidad de agotar este turno, puedes activar las habilidades de agotar como si no hubieran sido activadas." Botín, el Hallasendas tiene una habilidad de agotar que también es una habilidad de maná. Si ya activaste ambas habilidades en un turno anterior, no puedes activar la habilidad de maná de Botín durante el proceso de activar la habilidad de agotar de la Repostadora élfica, porque ya has comenzado a activar otra habilidad de agotar.*

702.178. Velocidad máxima

702.178a Una habilidad de velocidad máxima es un tipo especial de habilidad estática. "Velocidad máxima — [habilidad]" significa "Mientras tu velocidad sea 4, este objeto tiene '[habilidad].'" Ver la regla 702.179, "¡Enciende el motor!"

702.178b Si una habilidad otorgada por una habilidad de velocidad máxima indica desde qué zonas funciona, la habilidad de velocidad máxima que otorga esa habilidad funciona desde esa zonas. (Ver la regla 113.6c.)

702.179. ¡Enciende el motor!

702.179a ¡Enciende el motor! es una habilidad estática. Si un jugador controla un permanente con la habilidad ¡enciende el motor! y ese jugador no tiene velocidad, su velocidad se convierte en 1. Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.

702.179b Los jugadores no tienen velocidad hasta que una regla o efecto fija su velocidad a un valor específico.

702.179c Si un jugador no tiene velocidad y se le indica que aumente su velocidad en un determinado valor, su velocidad se convierte en ese valor.

702.179d Hay una habilidad disparada inherente asociada a que un jugador tenga 1 o más de velocidad. Esta habilidad no tiene fuente y es controlada por ese jugador. Esa habilidad es "Siempre que uno o más oponentes pierdan vidas durante tu turno, si tu velocidad es menor que 4, tu velocidad aumenta en 1. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno".

702.179e Ciertas reglas o efectos pueden referirse a si un jugador tiene "velocidad máxima." Un jugador tiene velocidad máxima si su velocidad es 4.

702.179f Algunos efectos pueden referirse a la velocidad de un jugador. Si ese jugador no tiene velocidad, su velocidad es 0 para cualquier efecto que se refiera a su velocidad.

702.180. Armonizar

702.180a Armonizar representa tres habilidades estáticas: una que funciona mientras la carta está en el cementerio de un jugador y otras dos que funcionan mientras la cartas con armonizar está en la pila. "Armonizar [coste]" significa "Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] y girando hasta una criatura enderezada que controlas en lugar de pagar el coste de maná de este hechizo", "Si lanzaste este hechizo usando su habilidad de armonizar, su coste total se reduce en una cantidad de maná genérico igual a la fuerza de la criatura girada" y "Si se pagó el coste de armonizar, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a dejar la pila". Lanzar un hechizo usando su habilidad de armonizar sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.180b Tú eliges qué criatura vas a girar a la vez que eliges pagar el coste de armonizar del hechizo (ver la regla 601.2b), y giras esa criatura a la vez que pagas el coste total.

702.181. Movilizar

702.181a Movilizar es una habilidad disparada. “Mobilizar N” significa “Siempre que esta criatura ataque, crea N fichas de criatura Guerrero rojas 1/1. Esas fichas entran giradas y atacando. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final.”

702.182. Elegir un trabajo

702.182a Elegir un trabajo es una habilidad disparada. “Elegir un trabajo” significa “Cuando este Equipo entre, crea una ficha de criatura incolora Héroe 1/1, luego anexa este Equipo a ella”.

702.183. Gradual

702.183a Gradual es una habilidad estática de algunos hechizos modales (ver la regla 700.2) que funciona mientras el hechizo está en la pila. Gradual significa “Elige uno. Como coste adicional para lanzar este hechizo, paga los costes asociados con ese modo”.

702.184. Pertrechar

702.184a Pertrechar es una habilidad activada. “Pertrechar” significa “Girar otra criatura enderezada que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a la fuerza de la criatura girada sobre este permanente. Activa esto solo como un conjuro”.

702.184b Todas las cartas impresas con la habilidad de pertrechar son conocidas como *cartas pertrechables*. Tienen una apariencia distintiva que incluye símbolos de pertrechar que son habilidades de palabra clave en sí mismos. Ver la regla 721, “Cartas pertrechables”.

702.184c Las habilidades estáticas pueden modificar el resultado de la habilidad de pertrechar haciendo que use una característica distinta de la fuerza de la criatura girada para determinar la cantidad de contadores que se colocan sobre el permanente con la habilidad de pertrechar.

> ***Ejemplo:*** *Defensor del Tapiz tiene una habilidad que dice “Cada criatura que controlas con una resistencia mayor que su fuerza pertrecha permanentes usando su resistencia en vez de su fuerza”.*

702.185. Teletransportar

702.185a Teletransportar representa dos habilidades estáticas que funcionan mientras la carta con la habilidad de teletransportar está en la pila, una de las cuales puede crear una habilidad disparada retrasada. “Teletransportar [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar” y “si se pagó el coste de teletransportar de este hechizo, exilia este permanente al comienzo del próximo paso final. Su propietario puede lanzar esta carta después de que haya terminado el turno actual mientras permanezca exiliada”. Lanzar un hechizo por su coste de teletransportar sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.185b Algunos efectos se refieren a cartas “teletransportadas” en el exilio. Una carta teletransportada en el exilio es una carta que fue exiliada por la habilidad disparada retrasada creada por una habilidad de teletransportar.

702.185C Algunos efectos se refieren a si “un hechizo fue teletransportado este turno.” Esto significa que un hechizo fue lanzado por su coste de teletransportar este turno.

702.186. ∞ (Infinito)

702.186a ∞ (el símbolo matemático de infinito) es una palabra clave que se encuentra en cartas con el subtipo del-Infinito. “∞” está seguido de texto de habilidad. Juntos, representan una habilidad estática.

702.186b “∞ — [habilidad]” significa “Mientras este permanente esté apropiado, tiene [habilidad].” Ver la regla 701.64, “Apropiar”.

702.187. Altercado

702.187a Altercado es una habilidad estática que funciona mientras la carta con la habilidad de altercado está en el cementerio de un jugador.

702.187b “Altercado [coste]” significa “Mientras hayas descartado esta carta este turno, puedes lanzarla desde tu cementerio pagando [coste] en lugar de pagar su coste de maná”. Lanzar un hechizo usando su habilidad de altercado sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.187c “Altercado” sin un coste significa “Puedes jugar esta carta desde tu cementerio si la descartaste este turno”.

702.188. Balanceo

702.188a Balanceo es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con balanceo está en la pila. “Balanceo [coste]” significa “Puedes lanzar este hechizo pagando [coste] y regresando una criatura girada que controlas a la mano de su propietario en lugar de pagar su coste de maná”. Lanzar un hechizo usando su habilidad de balanceo sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.189. Controlar el fuego

702.189a Controlar el fuego es una habilidad disparada. “Controla el fuego N” significa “Siempre que esta criatura ataque, agrega N {R}. Hasta el final del combate, no pierdes este maná cuando terminan los pasos y fases”.

702.189b Una habilidad que se dispara siempre que un jugador controle el fuego se dispara siempre que se resuelve una habilidad de controlar el fuego que controla.

702.190. Infiltración

702.190a Infiltración es una palabra clave que representa una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de infiltración está en la pila. “Infiltración [coste]” significa “En cualquier momento en que pudieras lanzas un instantáneo durante tu paso de declarar bloqueadores, puedes pagar [coste] y regresar una criatura no bloqueada que controlas a la mano de su propietario en lugar de pagar el coste de maná de este hechizo”.

702.190b Un hechizo de permanente lanzado usando la habilidad de infiltración entra al campo de batalla girado y atacando (ver la regla 506.3a). Estará atacando al mismo jugador, planeswalker o batalla que la criatura que fue regresada a la mano de su propietario para pagar el coste de infiltración del hechizo en el que se convirtió ese permanente.

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 completar la acción de cambiar de fase durante el paso de enderezar, si el juego tiene la designación de día o de noche, verifica si la designación debería cambiar. Si no es de día ni de noche, este chequeo no se realiza. Ver la regla 502.2.

703.4c Inmediatamente después de que el juego verifica si su designación de día o de noche debería cambiar durante el paso de enderezar o, si el juego no tiene una designación de día o de noche, inmediatamente después de que se completó la acción de cambiar de fase durante el paso de enderezar, el jugador activo determina cuáles de los permanentes que controla se enderezarán. Luego todos se enderezan simultáneamente. Ver la regla 502.3.

703.4d Inmediatamente después de que comienza el paso de robar, el jugador activo roba una carta. Ver la regla 504.1.

703.4e 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 701.32.

703.4f Inmediatamente después de que comienza la fase principal precombate de un jugador, ese jugador pone un contador de sabiduría sobre cada encantamiento Saga que controla con una o más habilidades de capítulo. En un juego de Archenemy, esto sucede después de la acción de plan del archenemy. Ver la regla 714, "Cartas de saga".

703.4g Inmediatamente después de completar la acción de colocar contadores de sabiduría, si el jugador activo controla cualquier Atracción, ese jugador lanza para visitar sus Atracciones. Ver la regla 701.52, “Lanzar para visitar tus Atracciones.”

703.4h 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.

703.4i Inmediatamente después de que comienza el paso de declarar atacantes, el jugador activo declara atacantes. Ver la regla 508.1.

703.4j Inmediatamente después de que comienza el paso de declarar bloqueadores, el jugador defensor declara bloqueadores. Ver la regla 509.1.

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 En cuanto cada paso o fase termina, cualquier maná que esté en la reserva de maná de un jugador se vacía. Ver la regla 500.5.

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.

704.1A 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 117, "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 a Maro, una criatura con la habilidad "La fuerza y resistencia de Maro es igual al número de cartas en tu mano" y lanza un hechizo cuyo efecto es "Descarta tu mano, luego roba siete cartas". Maro 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 Maro 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 704.6b 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 que 0, tiene daño marcado sobre ella, y el total de daño marcado sobre ella es 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 mismo 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 o jugador ilegal, se desanexa de ese permanente o jugador. Permanece en el campo de batalla.

704.5p Si una batalla o 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 criatura ni batalla que tampoco es 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 con una o más habilidades de capítulo 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 Si el marcador de exploración está en la sala inferior de una carta de mazmorra y esa carta de mazmorra no es la fuente de una habilidad de sala que se disparó pero todavía no dejó la pila, el propietario de la carta de mazmorra la remueve del juego. Ver la regla 309, “Mazmorras”.

704.5u Si un permanente con la habilidad space sculptor y cualquier criatura sin una designación de sector estén en el campo de batalla, cada jugador que controla una o más de esas criaturas y no controla un permanente con la habilidad space sculptor elige una designación de sector para cada una de esas criaturas que controla. Luego, cada otro jugador que controla una o más de esas criaturas elige una designación de sector para cada una de esas criaturas que controla. Ver la regla 702.158, “Space Sculptor”.

704.5v Si una batalla tiene 0 de defensa y no es la fuente de una habilidad que se disparó pero todavía no dejó la pila, es puesta en el cementerio de su propietario.

704.5w Si una batalla en juego no tiene un jugador designado como su protector y ninguna criatura está atacando en ese momento a esa batalla, el controlador de esa batalla elige un jugador adecuado para que sea su protector según el tipo de batalla. Si ningún jugador puede ser elegido de esta manera, la batalla va al cementerio de su propietario. Ver la regla 310, “Batallas”.

704.5x Si el controlador de un Asedio es también su protector designado, ese jugador elige un oponente para que se convierta en su protector. Si ningún jugador puede ser elegido de esta manera, la batalla va al cementerio de su propietario. Ver la regla 310, “Batallas”.

704.5y Si un permanente tiene más de un Papel anexado a él y controlados por el mismo jugador, cada uno de esos Papeles excepto el que tenga el orden de llegada más reciente son puestos en el cementerio de su propietario.

704.5z Si un jugador controla un permanente con la habilidad ¡enciende el motor! y ese jugador no tiene velocidad, la velocidad de ese jugador se convierte en 1. Ver la regla 702.179, “¡Enciende el motor!”

704.6. Algunas variantes de juego incluyen acciones basadas en estado que normalmente no se aplican:

704.6a 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”.

704.6b 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”.

704.6c 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”.

704.6d En un juego Commander, si un comandante está en un cementerio o en el exilio y ese objeto fue puesto en esa zona desde la última vez que se verificaron acciones basadas en estado, su propietario puede ponerlo en la zona de mando. Ver la regla 903, “Commander”.

704.6e 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”.

704.6f 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”.

704.7. 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.*

704.8. 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 disparará.*

705. Lanzar una moneda

705.1. Algunas cartas se refieren a lanzar una moneda. 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”.

705.2. Algunos efectos que indican a un jugador que lance una moneda solo se fijan en si la moneda sale cara o cruz. Ningún jugador gana o pierde un lanzamiento de moneda de este tipo. Para todos los otros efectos que indican a un jugador que lance una moneda, el jugador que la lanza 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.

705.3. Un efecto puede indicar que un lanzamiento de moneda tiene un determinado resultado y/o que un determinado jugador gana un lanzamiento de moneda. En ese caso, ignora el resultado real de ese lanzamiento y usa el resultado indicado en su lugar. Esto puede hacer que un jugador gane un lanzamiento que de otro modo no hubiera ganado.

706. Tirar un dado

706.1. Un efecto que indica a un jugador que tire un dado especificará qué tipo de dado tirar y cuántos tirar.

706.1a Dichos efectos pueden referirse a un “dado de N caras,” “dados de N-caras,” o uno o más “dN,” donde N es un entero positivo. En esos los casos, el dado debe tener N resultados

igualmente probables, numerados del 1 a N. Por ejemplo, un d20 es un dado de 20 caras con resultados posibles del 1 al 20.

706.1b Los jugadores pueden acordar usar un método alternativo para tirar un dado, incluyendo un sustituto digital, mientras el método usado tenga el mismo número de resultados equiprobables del dado especificado en la instrucción.

706.2. Después del lanzamiento, el número indicado en la cara superior del dado antes de cualquier modificador es el *resultado natural*. La instrucción puede incluir modificadores a la tirada que se suman o restan del resultado natural. Los modificadores también pueden provenir de otras fuentes. Después de considerar los modificadores aplicables, el número final es el *resultado* de la tirada de dado.

706.2a Los modificadores pueden ser opcionales y/o tener costes asociados. Si un modificador tiene un coste de maná asociado, el jugador que lanzó tiene la oportunidad de activar habilidades de maná antes de aplicarlo.

706.2b Si dos o más efectos están intentando modificar un resultado natural, el jugador que hizo el lanzamiento elige uno para aplicar, siguiendo estos pasos: Primero, considera cualquier efecto que modifica el resultado de un lanzamiento de dado volviendo a lanzar ese dado. Segundo, considera cualquier efecto que modifica el resultado de un lanzamiento de dado aumentando o disminuyendo ese resultado una cantidad específica.

706.3. Algunas habilidades que indican a un jugador que tire uno o más dados incluyen una tabla de resultados.

706.3a La tabla de resultados aparece como una lista o un cuadro con varias estriaciones. Cada ítem de la lista o estriación incluyen resultados posibles y un efecto asociado con esos resultados. Los resultados posibles indicados podrían ser un único número o un rango de números con dos extremos en la forma “N1–N2,” o un rango con un único extremos como “N+.” Cada uno significa “Si el resultado estaba en este rango, [efecto].” Después de tirar un dado, usar el resultado para determinar cuál efecto de los listados en la tabla sucede, si corresponde.

706.3b Una instrucción de tirar uno o más dados, cualquier instrucción de modificar esa tirada impresa en el mismo párrafo, cualquier instrucción basada en el resultado de la tirada y la tabla de resultados asociados son todos parte de la misma habilidad.

706.3c Algunos efectos en tablas de resultados incluyen el texto “tira de nuevo.” Esta tirada adicional usa la misma cantidad y tipo de dados mencionados originalmente, incluyendo cualquier modificados aplicable.

706.4. Algunas habilidades que indican a un jugador que tire uno o más dados no incluyen una tabla de resultados. El texto de esas habilidades indicará cómo usar el resultado de esas tiradas de dado, si corresponde.

706.5. Una carta (Celebr-8000) tiene una habilidad que indica a un jugador que lance dos dados y tiene un efecto adicional si un jugador “lanza dobles.” Un jugador lanzó dobles si el resultado de cada uno de esos lanzamientos es igual al otro.

706.6. Si a un jugador se le indica que ignore un lanzamiento, ese lanzamiento se considera que nunca sucedió. Ninguna habilidad se dispara por la tirada ignorada, y ningún efecto se aplica a esa tirada. Si a ese jugador se le indicó que ignore la tirada más baja y varias tiradas empatan por la más baja, el jugador elige una de esas tiradas para ignorar.

706.7. En un juego de Planechase, lanzar el dado planar hará que se dispare cualquier habilidad que se dispara siempre que un jugador tira uno o más dados. Sin embargo, cualquier efecto que se refiera

al resultado numérico de la tirada de dado, incluyendo los que intercambian los resultados de esa tirada con otro valor o comparan el resultado de esa tirada con otras o con un número, ignoran el lanzamiento del dado planar. Ver la regla 901, “Planechase”.

706.8. Una carta (Centaur of Attention) tiene una habilidad que indica a un jugador que lance dados y “guarde” esos resultados en él y otra habilidad que permite a un jugador volver a lanzar cualquier cantidad de esos resultados.

706.8a Para guardar el resultado de una tirada de dado en un permanente significa anotar tanto el tipo de dado lanzado como el resultado de esa tirada. Esa información anotada se considera un “resultado guardado” de ese permanente, y el resultado es el “valor” de ese resultado guardado.

706.8b Para volver a lanzar uno o más de los resultados guardados de un permanente, lanza uno de los dados del tipo guardado para cada uno de ellos. Si un tipo de dado está anotado para más de uno de esos resultados, lanza esa cantidad de ese tipo de dado. Los resultados que volviste a lanzar dejan de ser resultados guardados y guardas los resultados de los nuevos lanzamientos de dados de ese permanente.

706.8c Si un permanente tiene una habilidad que guarda resultados sobre él y otra habilidad que se refiere a los resultados guardados, esas habilidades están vinculadas. (Ver la regla 607.2e.)

707. Copiando objetos

707.1. 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.)

707.2. 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” 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, contadores y pegatinas no se copian.

> ***Ejemplo:*** *El Bastón quimérico es un artefacto que dice “{X}: Este artefacto se convierte en una criatura artefacto Constructo X/X hasta el final del turno”. Clon es una criatura que dice, “Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla”. Una vez que el Bastón se ha convertido en una criatura artefacto Constructo 5/5, un Clon entra en el campo de batalla como una copia de él. El Clon es un artefacto, no una criatura artefacto Constructo 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.*

707.2a 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).

707.2b Una vez que un objeto ha sido copiado, cambiar los valores copiables del objeto original no hará que cambie la copia.

707.2c 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.

707.3. Los valores copiables de la copia se convierten en la información copiada, modificada por el estatus de la copia (ver la regla 110.5). Los objetos que copien el objeto usarán los nuevos valores copiables.

Ejemplo: *El Vesuvan Doppelganger dice, "Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla excepto que no copia el color de la criatura y tiene 'Al comienzo de tu mantenimiento, puedes hacer que esta criatura copie a la criatura objetivo excepto que no copia el color de la criatura y tiene esta habilidad'". Un Vesuvan Doppleganger entra en al 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 Doppleganger.*

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.*

707.4. 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 hace que se disparen habilidades de entra al campo de batalla o de deja el campo de batalla. Tampoco cambia los efectos que no sean de copia que estén afectando actualmente al permanente.

Ejemplo: *El Metamorfo inestable dice "Siempre que otra criatura entre, esta criatura se convierte en una copia de esa criatura, excepto que tiene 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.*

707.5. 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 con" o "en cuanto [esto] entre"), esas habilidades harán efecto. Además, cualquier habilidad disparada de entrar al campo de batalla de la copia tendrán oportunidad de dispararse.

Ejemplo: *Behemot de Veloceleste dice "Desaparecer 2 (Esta criatura entra con dos contadores de desaparición. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de desaparición de él. Si no puedes, sacrifícalo.)"y "Esta criatura entra girada". Un Clon que*

entre al campo de batalla como una copia de un Behemot de Veloceleste entrará también girado y con dos contadores de desaparición sobre él.
Ejemplo: *El Muro de profecías dice "Cuando esta criatura entre, 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.*

707.6. 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. El Autómata adaptativo dice, en parte, "En cuanto esta criatura entre, 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.*

707.7. 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".

707.8. Cuando se copia un permanente combinado u otro permanente de dos caras, se usan los valores copiables de la cara que está actualmente boca arriba para determinar las características de la copia. Ver la regla 712, "Cartas de dos caras".

707.8a Si un efecto crea una ficha que es una copia de un permanente de dos caras o una carta de dos caras que no está en el campo de batalla, la ficha resultante es una ficha de dos caras que tiene una cara frontal y una cara posterior. Las características de cada cara son determinadas por los valores copiables de la misma cara del permanente o carta del cual es una copia, modificada por otros efectos de copia que se aplican a ese objeto. Si la ficha es una copia de un permanente de dos caras con su cara posterior boca arriba, la ficha entra al campo de batalla con su cara posterior boca arriba. Esta regla no se aplica a fichas que son creadas por su propio grupo de características y entran al campo de batalla como una copia de un objeto de dos caras por un efecto de reemplazo.

Ejemplo: *El Desertor afligido es la cara frontal de una carta de dos caras, y el nombre de la cara posterior es Saqueador licántropo. Si un efecto crea una ficha que es una copia de ese permanente, la ficha también tiene dos caras y puede transformarse. Entra al campo de batalla con la misma cara boca arriba que el permanente del cual es una copia.*

Ejemplo: *El Clon no es una carta de dos caras, así que una ficha que es creada como copia del Clon no es una ficha de dos caras, incluso si entra al campo de batalla como una copia de un permanente por el efecto de reemplazo del Clon.*

707.9. Los efectos de copia pueden incluir modificaciones o excepciones al proceso de copia.

707.9a 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 otra criatura entre, esta criatura se convierte en una copia de esa criatura, excepto que tiene 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 si mismo cuando copió los Elfos.*

707.9b Algunos efectos de copia modifican una característica como parte del proceso de copia. El grupo final de valores 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 este encantamiento entre 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.*

707.9c Algunos efectos de copia específicamente dicen que no copian ciertas características y los objetos afectados, en vez de eso, retienen sus valores originales. Los efectos de copia también pueden decir simplemente que ciertas características no son copiadas.

707.9d Al aplicar un efecto de copia que no copia una determinada característica, retiene uno o más de los valores originales para determinada característica, o provee un grupo específico de valores para una 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. Esta regla no se aplica a efectos de copia con excepciones que afirman que el objeto es de un cierto tipo de carta, supertipo y/o subtipo "además de sus otros tipos". En esos casos, cualquier habilidad que define características que define el tipo, supertipo y/o subtipo de carta es copiada.

Ejemplo: *La Gargantúa de mercurio es una criatura que dice, "Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto 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.*

Ejemplo: *La Imitadora del Lagoespejo es una criatura que dice "Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de una criatura que controlas, excepto que es un Bribón Metamorfo además de sus otros tipos.". La Imitadora del Lagoespejo entra como una copia de una criatura con la habilidad de cambiaformas. La Imitadora del Lagoespejo tendrá la habilidad de cambiaformas y tendrá todos los tipos de criatura.*

707.9e Algunos efectos de reemplazo que generan efectos de copia incluyen una excepción que es un efecto adicional en lugar de una modificación de las características del objeto afectado. Si otro efecto de copia se aplica a ese objeto después de aplicar el efecto de copia con esa excepción, el efecto de la excepción no sucede.

Ejemplo: *El Ego alterado dice "Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que entra con X contadores +1/+1 adicionales sobre ella." Eliges que entre al campo de batalla como una copia de Clon, que dice "Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla", para el cual no se eligió ninguna criatura cuando entró en el campo de batalla. Si luego eliges una criatura para copiar cuando aplicas el efecto de reemplazo que gana Ego alterado al copiar el Clon, el efecto de reemplazo del Ego alterado no hará que entre al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre él.*

707.9f Algunas excepciones del proceso de copia se aplican solo si la copia es o tiene algunas características. Para determinar si se aplica una de esas excepciones, considera cuáles serían las características del permanente resultante si el efecto de copia se aplicara sin esa excepción, considerando cualquier otra excepción que incluya ese efecto.

Ejemplo: *Morit, ente de la escarcha dice, en parte, "Puedes hacer que Morit entre como una copia de un permanente que controlas, excepto que es legendaria y nevada además de sus otros tipos y, si es una criatura, entra con dos contadores +1/+1 adicionales sobre ella y tiene la habilidad de cambiaformas." Morit, ente de la escarcha copia una tierra que se convirtió en una criatura hasta el final del turno. Entraría al campo de*

batalla como un permanente que no sea criatura, por lo que no entrará con dos contadores +1/+1 adicionales y no tendrá la habilidad de cambiaformas, incluso si se convierte en una criatura más adelante en el turno.

707.9g Algunos efectos de reemplazo que generan efectos de copia están vinculados a habilidades disparadas escritas en el mismo párrafo. (Ver la regla 603.11). Si otro efecto de copia se aplica a ese objeto después de aplicar el efecto de copia con la habilidad disparada vinculada, la habilidad no se dispara.

707.10. 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.*

Ejemplo: *Infusión de solanera es un conjuro que dice, "Ganas X vidas si se usó {G} para lanzar la Infusión de solanera y X vidas si se usó {W} para lanzarla." Como el maná no es un objeto, una copia de la Infusión de solanera no hará que ganes vidas, sin importar qué maná se usó para lanzar el hechizo original.*

707.10a 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.

707.10b 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.

707.10c 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 cuáles serán los objetivos de la copia, la copia es puesta en la pila con esos objetivos.

707.10d 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.

707.10e 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. En el caso donde un efecto de reemplazo hace que la copia haga objetivo a más de un objeto, el controlador de la copia elige uno de ellos para que sea el nuevo objetivo. El objetivo elegido debe ser un objetivo legal para ese hechizo o habilidad.

> ***Ejemplo:*** *Heroísmo de primera línea es un encantamiento con la habilidad "Siempre que lances un hechizo que solo haga objetivo a una única criatura que controlas, crea una ficha de criatura Soldado roja 1/1 con la habilidad de prisa y luego copia ese hechizo. La copia hace objetivo a esa ficha." La Procesión de ungidos es un encantamiento con la habilidad "Si un efecto fuera a crear una o más fichas bajo tu control, en vez de eso, crea el doble de esas fichas". Si controlas ambos y lanzas un Momento de triunfo haciendo objetivo a una criatura que controlas, se dispara la habilidad del Heroísmo de primera línea. En cuanto esa habilidad se resuelve, creas dos fichas de criatura Soldado rojas 1/1 con la habilidad de prisa, luego copias el Momento de triunfo y la copia hace objetivo a una de esas fichas a tu elección. La copia no hace objetivo a ambas fichas.*

707.10f Algunos efectos copian un hechizo de permanente. En cuanto esa copia se resuelve, deja de ser una copia de un hechizo se convierte en un permanente ficha. (Ver la regla 608.3f.)

707.10g Si un efecto crea una copia de un hechizo de permanente de dos caras, la copia también es un hechizo de permanente de dos caras que tiene una cara frontal y una cara posterior. Las características de sus caras frontal y posterior son determinadas por los valores copiables de la misma cara del hechizo del cual es una copia, modificada por otros efectos de copia. Si el hechizo es una copia que tiene su cara posterior boca arriba, la copia es creada con su cara posterior boca arriba. La ficha que se pone en el campo de batalla en cuanto se resuelve el hechizo es una ficha de dos caras.

707.11. 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 una Olivia Voldaren. Olivia Voldaren dice "{1}{R}: Olivia Voldaren hace 1 punto de daño a otra criatura objetivo. Esa criatura se convierte en un Vampiro además de sus otros tipos. Pon un contador +1/+1 sobre Olivia Voldaren." Si esta habilidad del Metamorfo es activada, el Metamorfo hará 1 punto de daño y pondrás un contador +1/+1 sobre él, incluso si ya no es una copia de Olivia Voldaren en ese momento.*

707.12. 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.

707.13. Una carta (Garth el Tuerto) le indica a un jugador que cree una copia de una carta definida por nombre en lugar de indicar un objeto a copiar. Para hacerlo, el jugador usa el documento de referencia Oracle para determinar las características de la copia y crea un copia fuera del juego.

707.14. Una carta (Magar of the Magic Strings) indica a un jugador que anote el nombre de una carta particular en un cementerio y cree una copia de la carta con el nombre anotado. Para hacerlo, usa las características de esa carta tal como existió en el cementerio por última vez para determinar los valores copiables de la copia. (Ver la regla 608.2h.)

708. Hechizos y permanentes boca abajo

708.1. Algunas cartas permiten que hechizos y permanentes estén boca abajo.

708.2. Los hechizos y permanentes boca abajo sólo tienen las características descriptas 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 707, “Copiando objetos”.)

708.2a 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.

708.2b Los permanentes boca abajo no pueden ser puestos boca abajo. Si un hechizo o habilidad intenta poner boca abajo un permanente boca abajo, no sucede nada y ese efecto no cambia ninguna de sus características o sus valores copiables.

708.3. 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).

708.4. 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.

708.5. 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.

708.6. 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.

708.7. 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.

708.8. 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.

708.9. Si un permanente boca abajo o un componente boca abajo de un permanente fusionado 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 boca abajo, los componentes boca abajo de permanentes fusionados y los hechizos boca abajo de los que ese jugador era propietario deben ser mostrados a todos los jugadores. Al final de cada juego, todos los permanentes boca abajo, los componentes boca abajo de permanentes fusionados y los hechizos boca abajo deben ser mostrados a todos los jugadores.

708.10. 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 707.3.

708.11. 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.

708.12. Si un hechizo o habilidad que indica a un jugador que muestre un permanente boca abajo necesita información sobre el objeto mostrado, usa las características de ese objeto ignorando cualquier efecto continuo que podría estar aplicándose a él.

709. Cartas partidas

709.1. 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*.

709.2. 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.

709.3. Un jugador elige qué mitad de una carta partida está lanzando antes de ponerla en la pila.

709.3a Solo la mitad elegida se verifica para ver si puede ser lanzada. Sólo esa mitad se considera puesta en la pila.

709.3b 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.

709.3c 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 707.12.)

709.4. En todas las zonas excepto la pila, las características de la carta partida son aquellas de sus dos mitades combinadas.

709.4a 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.

709.4b El coste de maná de una carta partida es el coste de maná combinado de sus dos mitades. Los colores y el valor de maná de una carta partida se determinan de su coste de maná

combinado. Un efecto que se refiera específicamente a los símbolos en el coste de maná de una carta partida ve los símbolos separados en lugar del coste de maná completo.

Ejemplo: *El coste de maná de Asalto//Violencia es {3}{R}{G}. Es una carta roja y verde con un valor de maná de 5. Si lanza Asalto, el hechizo resultante es un hechizo rojo con valor de maná de 1.*

Ejemplo: *El coste de maná de Fuego//Hielo es {2}{U}{R}. Tiene el mismo coste de maná que el Augurio de vapor, pero un efecto como el de Jegantha, Fuente de Maná ve que contiene el símbolo de maná {1} dos veces.*

709.4c Una carta partida tiene cada tipo especificado en cada una de sus mitades y cada habilidad en la caja de texto de cada mitad.

709.4d Las características de un hechizo partido fusionado en la pila son las mismas de las dos mitades combinadas (ver la regla 702.102, “Fusionar”).

709.5. Algunas cartas partidas son cartas de permanente con una única línea de tipo compartida. Una línea de tipo compartida en ese objeto representa dos habilidades estáticas que funcionan en el campo de batalla. Estas son “Mientras este permanente no tenga la designación ‘mitad izquierda abierta’, no tiene el nombre, coste de maná o texto de reglas de la mitad izquierda de este objeto” y “Mientras este permanente no tenga la designación ‘mitad derecha abierta’, no tiene el nombre, coste de maná o texto de reglas de la mitad derecha de este objeto”. Estas habilidades, así como en cual mitad de ese permanente está una característica, son parte de los valores copiables de ese objeto.

709.5a Cada mitad de una carta partida que comparte una línea de tipo comparte los tipos y subtipos mencionados en la línea de tipo compartida de esa carta.

709.5b La existencia de cada mitad de un objeto con una línea de tipo compartida es parte de los valores copiables de ese objeto, incluso si ese objetos es un hechizo en la pila. Esta es una excepción a la regla 709.3b.

709.5c “Mitad izquierda abierta” y “mitad derecha abierta” son designaciones que puede tener un permanente en el campo de batalla. Juntas, se conocen como *designaciones de apertura*. Una mitad particular de un permanente se dice que está “abierta” si tiene la designación de apertura correcta. De otro modo, se dice que esa mitad está “cerrada”.

709.5d Un permanente con la línea de tipo compartida recibe la designación “mitad izquierda abierta” en cuanto entra al campo de batalla si su mitad izquierda fue lanzada como un hechizo. Recibe la designación “mitad derecha abierta” en cuanto entra al campo de batalla si su mitad derecha fue lanzada como un hechizo. Si está entrando al campo de batalla y ninguna de sus mitades fue lanzada como un hechizo, entra sin ninguna designación de abierta.

709.5e Un jugador que controla un permanente que tiene una o más mitades cerradas puede pagar el coste de maná de una mitad cerrada de ese permanente para darle a ese permanente la designación abierta apropiada. Este coste es conocido como “coste de apertura”. Esta es una acción especial (ver la regla 116). 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.

709.5f Algunos hechizos y habilidades indican a un jugador que “abra” la mitad de un permanente. Para abrir una mitad de un permanente, un jugador elige una mitad cerrada de ese permanente y éste recibe la designación abierta apropiada.

709.5g Algunos hechizos y habilidades indican a un jugador que “cierre” la mitad de un permanente. Para cerrar una mitad de un permanente, un jugador elige una mitad abierta de ese permanente y éste pierde la designación abierta apropiada.

709.5h Algunas habilidades se disparan cuando un jugador abre una mitad particular de un permanente. Estas habilidades se disparan cuando ese permanente recibe la designación abierta apropiada, sin importar si la recibió mientras entraba al campo de batalla o después de entrar al campo de batalla.

709.5i Alguna habilidades se disparan cuando un jugador "abre del todo" un permanente con una línea de tipo compartida. Esas habilidades se disparan cuando ese permanente tiene una de las dos designaciones de abierta y obtiene la otra, o cuando no tienen ninguna y gana ambas.

709.5j Algunas cartas se refieren a una "puerta" de un permanente Sala. Una puerta es una mitad de ese permanente.

710. Cartas invertidas

710.1. 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*.

710.1a 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.

710.1b 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.

710.1c 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.

710.2. 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.*

710.3. 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.

710.4. 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 110.5.

710.5. 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.

711. Cartas que suben de nivel

711.1. 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.

711.2. 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]".

711.2a "{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]".

711.2b "{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]".

711.3. 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.

711.4. 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 702.87) en todo momento; puede ser activada sin importar cuántos contadores de nivel haya sobre ese permanente.

711.5. 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.

711.6. 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.

711.7. Algunos encantamientos tienen el subtipo Clase y habilidades asociadas que le dan un nivel de clase. Estas no son las habilidades de subida de nivel y los niveles de clase no interactúan con los contadores de nivel. Ver la regla 716, "Cartas de clase".

712. Cartas de dos caras

712.1. Una carta de dos caras tiene una cara de una carta de *Magic* en un lado y puede que una cara o la mitad de una cara de una carta de *Magic* sobredimensionada en la otra. (No tiene la parte posterior de una carta de *Magic*.) Hay tres tipos de cartas de dos caras: cartas de dos caras no modales (antes llamadas "cartas de dos caras que se transforman", cartas de dos caras modales y cartas combinables.

712.2. Las *cartas de dos caras no modales* tienen la cara de una carta de *Magic* en cada lado e incluyen habilidades en una o ambas caras que le permiten a la carta "transformarse" o "convertirse" (voltearse a su otra cara) y/o permitir que la carta sea lanzada o entre al campo de batalla "transformada" o "convertida" (con su cara posterior hacia arriba).

712.2a La cara frontal de una carta de dos caras no modal está indicada por un símbolo de cara frontal en su esquina superior izquierda. En cartas impresas a partir del lanzamiento de *La guerra de los hermanos*, ese símbolo es un triángulo blanco apuntando hacia arriba dentro de un círculo negro. Cartas de dos caras no modales impresas en colecciones anteriores tienen distintos símbolos de cara frontal. 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*, de la colección *Sombras sobre Innistrad*, en la colección *Innistrad: Cacería de medianoche*, así como en Ulrich de Krallenhorde de la colección *Luna de horrores*, el símbolo de la 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* y *Rivales de Ixalan* el símbolo de la cara frontal es una rosa de los vientos. En las cartas de *Kamigawa: Dinastía de neón*, el símbolo de la cara frontal es un abanico cerrado.

712.2b La cara posterior de una carta de dos caras no modal está indicada por el símbolo de cara posterior en su esquina superior izquierda o derecha. En cartas impresas a partir del lanzamiento de *La guerra de los hermanos*, ese símbolo es un triángulo blanco apuntando hacia abajo dentro de un círculo negro. Cartas de dos caras no modales impresas en colecciones anteriores tienen distintos símbolos de cara frontal. 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*, en la colección *Sombras sobre Innistrad*, en la colección *Innistrad: Cacería de medianoche*, 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* y *Rivales de Ixalan*, el símbolo de la cara posterior es un ícono de tierra. En las cartas de *Kamigawa: Dinastía de neón*, el símbolo de la cara posterior es un abanico abierto.

712.2c La cara frontal de una carta de dos caras no modal cuya cara posterior es una criatura tiene la fuerza y resistencia de la cara posterior impresa en gris sobre el recuadro de fuerza y resistencia. Esto es texto recordatorio que no tiene efecto en el juego.

712.3. Las *cartas de dos caras modales* tienen la cara de una carta de *Magic* en cada lado. Estas caras son normalmente independientes una de otra, pero pueden tener una habilidad que les permite "transformarse" o "convertirse" en una de esas caras.

712.3a La cara frontal de una carta de dos caras modal está indicada por un símbolo de cara frontal en su esquina superior izquierda. El símbolo de la cara frontal es un triángulo negro sobre una gota lateral.

712.3b La cara posterior de una carta de dos caras modal está indicada por el símbolo de cara posterior en su esquina superior izquierda. El símbolo de la cara posterior son dos triángulos blancos sobre una gota lateral.

712.3c Cada cara de una carta de dos caras modal incluye una barra con una pista en la esquina inferior izquierda con información sobre la otra cara. Esto es texto recordatorio que no tiene efecto en el juego.

712.4. Las *cartas combinables* tienen una cara de carta de *Magic* en un lado y la mitad de una carta sobredimensionada en el otro.

712.4a 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 701.42, "Combinar"). El permanente resultante es un único objeto representado por dos cartas.

712.4b Las caras posteriores de un par combinado se usan para determinar las características del permanente combinado en el que se convierte ese par en el campo de batalla. Si una regla o efecto hace referencia a la cara posterior de una carta combinable cuando no es parte de una carta combinada en el campo de batalla, falla al intentar determinar sus características, sin importa que partes del permanente combinado estén representadas en la cara posterior de esa carta.

712.4c Al contrario de otras cartas de dos caras, las cartas combinables no pueden ser transformadas o convertidas. Cualquier instrucción al respecto debe ignorarse.

712.5. Existen siete pares combinados específicos.

712.5a Saqueadores de medianoche y Ratas de la tumba se combinan para formar la Aglomeración chirriante.

712.5b Baluarte de Hanweir y Destacamento de Hanweir se combinan para formar a Hanweir, pueblo enajenado..

712.5c Bruna, la Luz Mortecina y Gisela, la Espada Quebrada se combinan para formar a Brisela, Voz de las Pesadillas.

712.5d Dragón mecánico pirexiano y Mishra, poseído por Gix se combinan para formar a Mishra, en manos de Pirexia.

712.5e Las Piedras de Fortaleza y Debilidad y Urza, señor protector se combinan para formar a Urza, planeswalker.

712.5f Argoth, santuario de la naturaleza y Titania, Voz de Gaia se combinan para formar a Titania, encarnación de Gaia.

712.5g Fang, lu'Cie intrépida y Vanille, lu'Cie alegre se combinan para formar a Ragnarok, salvación divina.

712.6. Los jugadores que pueden ver una carta de dos caras pueden ver ambas caras de esa carta.

712.7. 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 y/o una carta sustituta (ver la regla 713). Los torneos sancionados tienen reglas adicionales para jugar con cartas de dos caras. Ver la regla 100.6.

712.8. Cada cara de una carta de dos caras que no es una casrta combinable tiene su propio grupo de características. La cara frontal de cada carta combinable y la cara unida que forma un par combinado tiene cada una sus propias características.

712.8a Mientras una carta de dos caras está fuera del juego o en una zona distinta del campo de batalla o la pila, solo tiene las características de su cara frontal.

712.8b Una carta combinable en la pila tiene solo las características de su cara frontal.

712.8b En condiciones normales, un hechizo de dos caras no modal tiene la cara frontal hacia arriba y solo tiene las características de su cara frontal. Sin embargo, si un efecto permite a un jugador lanzar una carta de dos caras no modal "transformada" o "convertida" el hechizo resultante tendrá su cara posterior boca arriba y tendrá solo las características de la cara posterior. Su valor de maná se calcula usando el coste de maná de su cara frontal.

712.8d Mientras un permanente de dos caras que se transforma tiene la cara frontal hacia arriba, solo tiene las características de su cara frontal.

712.8e Mientras un permanente de dos caras no modal tiene la cara posterior hacia arriba, solo tiene las características de su cara posterior. Sin embargo, su valor de maná se calcula usando el coste de maná de su cara frontal. Si un permanente está copiando la cara posterior de un permanente

de dos caras no modal (incluso si el objeto que representa esa copia es en sí misma un permanente de dos caras), el valor de maná de ese permanente es 0. Ver la regla 202.3b.

712.8f Mientras un hechizo de dos caras modal está en la pila o un permanente de dos caras modal está en el campo de batalla, solo tiene las características de la cara que está hacia arriba.

712.8g 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 valor de maná es la suma de los valores de maná de sus caras frontales. Si un permanente está copiando un permanente combinado, el valor de maná de la copia es 0. Ver la regla 202.3c.

712.9. Sólo los permanentes representados por fichas de dos caras y cartas de dos caras que no son cartas combinables se pueden transformar o convertir. (Ver la regla 701.27, "Transformar" y la regla 701.28, "Convertir".) Si un hechizo o habilidad le indica a un jugador que transforme o convierta cualquier permanente que no está representado por una carta o ficha 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.*

712.10. Si un hechizo o habilidad le indica a un jugador que transforme o convierta un permanente, y la cara en la que ese permanente se transformaría o convertiría es una cara de una carta de instantáneo o conjuro, o es una ficha de dos caras que fue creada con una cara de instantáneo o conjuro, no sucede nada.

712.11. Un hechizo de dos caras es lanzado con su cara frontal hacia arriba por defecto. Ver la regla 601, "Lanzar hechizos".

712.11a Si una carta de dos caras o una copia de una carta de dos caras es lanzada como un hechizo "transformado" o "convertido", es puesta en la pila con su cara posterior hacia arriba.

712.11b Un jugador que lanza una carta de dos caras modal o una copia de una carta de dos caras modal como un hechizo elige qué cara está lanzando antes de ponerlo en la pila.

712.11c Solo la cara que esté boca arriba en la pila es evaluada para determinar si puede ser lanzada. Sólo esa cara se considera puesta en la pila.

712.11d Si una habilidad de la cara frontal de una carta de dos caras le permite que se lance "transformada" o "convertida", esa habilidad también se considera al evaluar ese hechizo para determinar si puede lanzarse. Esta es una excepción a la regla 712.11c.

712.12. Un jugador que juega una carta de dos caras modal o una copia de una carta de dos caras modal como un tierra elige una de sus caras que es una tierra antes de ponerla en la campo de batalla. Entra al campo de batalla con esa cara hacia arriba. Ver la regla 305, "Tierras".

712.13. Por defecto, un hechizo de dos caras que se resuelve y se convierte en un permanente es puesto en el campo de batalla con la misma cara que fue puesto en la pila boca arriba.

712.13a Algunas habilidades pueden hacer que un hechizo de dos caras con su cara frontal boca arriba en la pila entre al campo de batalla transformado o convertido. Si la cara posterior de la carta que representa ese hechizo es una cara de instantáneo o de conjuro, o ese hechizo es una copia de una carta de dos caras creada con una cara posterior de instantáneo o conjuro, no entra al campo de batalla, y en vez de eso va al cementerio de su propietario.

Ejemplo: *Un jugador controla tanto la Red de micosintético como Marcha de las máquinas, cuyos efectos combinados convierten a todos los permanentes en criaturas artefacto además de sus otros tipos. También controla un Clon en el campo de batalla que es una copia de Admiradora de aves, una criatura con la habilidad de diurno. Actualmente es de noche, pero ese permanente no se puede transformar porque no está representado por una carta de dos caras. Su controlador lanza Reflejo místico, haciéndolo objetivo, y luego lanza Invasión de Kylem, una batalla Asedio cuya cara posterior es un conjuro. Como la Invasión de Kylem entra al campo de batalla como una criatura, el efecto de reemplazo del Reflejo místico se aplica a ella e intenta entrar al campo de batalla como una copia de la Admiradora de aves. Como es de noche, la habilidad de diurno normalmente haría que entre al campo de batalla con su cara posterior boca arriba. Sin embargo, como su cara posterior es un conjuro, en vez de eso va al cementerio de su propietario.*

712.14. Una carta de dos caras puesta en el campo de batalla desde otra zona distinta de la pila entra al campo de batalla con su cara frontal hacia arriba por defecto.

712.14a Si un hechizo o habilidad pone en el campo de batalla una carta de dos caras "transformada" o "convertida", entra al campo de batalla con su cara posterior hacia arriba. 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 o convertida, esa carta permanece en su zona actual.

712.14b Si a un jugador se le indica que ponga una carta de dos caras modal en el campo de batalla y su cara frontal no es una carta de permanente, esa carta permanece en su zona actual.

712.14c Si una carta combinable está siendo combinada con su pareja, esas cartas entran al campo de batalla como un único permanente con sus caras posteriores boca arriba.

712.15. 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 una carta sustituta boca abajo (ver la regla 713) y/o protectores opacos. Ver la regla 708, "Hechizos y permanentes boca abajo".

712.15a Mientras está boca abajo, un permanente de dos caras no se puede transformar o convertir. Si es puesto boca arriba, tendrá su cara frontal boca arriba.

712.16. Los permanentes combinados y otros permanentes de dos caras no pueden ser puestos boca abajo. Si un hechizo o habilidad intenta poner un permanente de dos caras boca abajo, no sucede nada.

712.17. Una carta de dos caras que es exiliada boca abajo permanece escondida, usando una carta sustituta boca abajo y/o protectores opacos. Ver la regla 713, "Cartas sustitutas".

712.18. Cuando un permanente de dos caras se convierte o transforma, no se convierte en un nuevo objeto. Cualquier efecto que se estuviera aplicando a ese permanente continuará aplicándose a él.

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.*

712.19. Si un efecto le indica a un jugador que elija un nombre de carta, el jugador puede elegir el nombre de cualquier cara de una carta de dos caras, pero no ambos. El jugador puede elegir el nombre del combinado del reverso de un par combinado.

712.20. Si una carta de dos caras tuviera una habilidad "En cuanto [este permanente] se transforme . . ."; esa habilidad se aplicará en el momento en que el permanente se está transformando o convirtiendo, no después.

712.21. 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.*

712.21a 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.

712.21b 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 613.7m.

> ***Ejemplo:*** *El Duplicante es una carta con las habilidades "Cuando el Duplicante entre, 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.*

712.21c 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.*

712.21d 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 eso 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 903.9b–c.

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.*

712.21e 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 cuanta como dos cartas que se movieron.

713. Cartas sustitutas

713.1. Una carta sustituta es un suplemento de juego que puede ser usado para representar una carta de dos caras o una carta combinable. Una carta sustituta tiene un reverso de carta normal de *Magic*.

713.2. Cada carta sustituta debe indicar claramente el nombre de al menos la cara frontal de la carta que representa. Otra información de la carta impresa (por ejemplo tipo de carta, coste de maná y fuerza y resistencia) también puede ser escrita en la carta sustituta.

713.2a Algunas cartas sustitutas listan los nombres y costes de maná de las cartas que representan. Antes de usar una, exactamente uno de los círculos huecos debe estar marcado para mostrar qué carta representa esa carta sustituta. Este tipo de carta sustituta se puede encontrar en productos de *Magic* lanzados entre 2011 y 2018.

713.2b Algunas cartas sustitutas representan una carta específica. Este tipo de carta sustituta se encuentra en la *Colección básica 2019*, y representa la carta Nicol Bolas, el Devastador.

713.2c Algunas cartas sustitutas pueden representar cualquier carta de dos cartas modal. Estas cartas sustitutas incluyen los símbolos de cara frontal y cara posterior en la carta frontal de la carta. Para usar una de estas, escribe el nombre de cada cara de la carta que representa. Este tipo de carta sustituta se encuentra en la colección *El resurgir de Zendikar*.

713.3. Si se usa una carta sustituta en un mazo, la carta que representa es apartada al comienzo del juego (ver la regla 103.2a) y debe estar disponible durante el juego. Una carta sustituta 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 sustituta es considerada como la carta que representa.

713.5. Si la carta sustituta 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.

714.1a Los encantamientos Saga que también tienen el tipo criatura están impresos con tanto el recuadro de fuerza y resistencia como un recuadro de texto adicional debajo de la línea de tipo. Cualquier habilidad en ese recuadro de texto es independiente de los símbolos de capítulo.

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, III representa 3, etcétera.

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.

714.2e La *habilidad del capítulo final* de una Saga es la habilidad de capítulo cuyo número de capítulo final está en su símbolo de capítulo.

714.3. Las Sagas usan contadores de sabiduría para llevar registro de su progreso.

714.3a En cuanto una Saga sin la habilidad de adelanto entra al campo de batalla, su controlador pone sobre ella un contador de sabiduría. En cuanto una Saga con la habilidad adelanto entre al campo de batalla, su controlador elige un número de uno de los números de capítulo de esa Saga. Esa Saga entra al campo de batalla con la cantidad elegida de contadores de sabiduría sobre ella. (Ver la regla 702.155, "Adelanto".)

714.3b En cuanto comienza la fase principal precombate de un jugador, ese jugador pone un contador de sabiduría sobre cada Saga que controla con una o más habilidades de capítulo. Esta acción basada en el turno no usa la pila.

714.4. Si la cantidad de contadores de sabiduría sobre un permanente Saga con una o más habilidades de capítulo 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. Cartas de aventurero

715.1. Las cartas de aventurero tienen un marco de dos partes, con un pequeño marco dentro de su recuadro de texto.

715.2. El texto que aparece en el marco interior a la izquierda define características alternativas que puede tener el objeto mientras es un hechizo. Las características normales de la carta aparecen donde siempre, aunque con un recuadro de texto más pequeño a la derecha.

715.2a Si un efecto se refiere a una carta, hechizo o permanente que "tiene un Aventura", se refiere a un objeto que tiene las características alternativas de un hechizo de Aventura, incluso si el objeto actualmente no las usa.

715.2b La existencia y valores de estas características alternativas son parte de los valores copiables del objeto.

715.2c Aunque las cartas de aventurero están impresas con varios grupos de características, cada carta de aventurero es una única carta. Por ejemplo, un jugador que ha robado o descartado una carta de aventurero ha robado o descartado una carta, no dos.

715.3. En cuanto un jugador juega una carta de aventurero, el jugador elige si está jugando la carta normalmente o como una Aventura.

715.3a Cuando lanza la carta de aventurero como una Aventura, solo se evalúan las características alternativas para ver si puede ser lanzada.

715.3b Mientras está en la pila como una Aventura, el hechizo solo tiene las características alternativas.

715.3c Si se copia un hechizo de Aventura, la copia también es una Aventura. Tiene las características alternativas del hechizo y no las características normales de la carta que representa el hechizo de Aventura. Cualquier regla o efecto que se refiere a un hechizo lanzado como una Aventura se refiere también a la copia.

715.3d En vez de poner un hechizo lanzado como una Aventura en el cementerio de su propietario en cuanto se resuelve, su controlador lo exilia. Mientras esa carta permanezca exiliada, ese jugador puede jugarla. No puede ser lanzada como una Aventura de esta manera, aunque otros efectos que permiten a un jugador lanzarla pueden permitirle lanzarla como una Aventura.

715.4. En todas las zonas excepto la pila, y mientras esté en la pila pero no como una Aventura, una carta de aventurero tiene solo sus características normales.

715.5. Si un efecto pide a un jugador que elija el nombre de una carta y el jugador quiere elegir el nombre alternativo de una carta de aventurero, puede hacerlo.

716. Cartas de clase

716.1. Cada carta de Clase tiene una caja de texto segmentada que contiene dos barras de nivel de clase. Su ilustración está orientada verticalmente en la parte izquierda de la carta, y su línea de tipo está en la parte inferior de la carta.

716.2. Una barra de nivel de clase es una habilidad de palabra clave que representa tanto una habilidad activada como una habilidad estática. Una barra de nivel de clase incluye el coste de activación de su habilidad activada y un número de nivel. Cualquier habilidad impresa dentro de la misma sección del recuadro de texto que una barra de nivel de clase es parte de su habilidad estática.

716.2a “[Coste]: Nivel N — [Habilidades]” significa “[Coste]: El nivel de esta Clase se convierte en N. Activa esto solo si esta Clase es nivel N-1 y solo como un conjuro” y “Mientras esta Clase sea de nivel N o superior, tiene [habilidades].”

716.38b Un nivel es una designación que puede tener un permanente. Una Clase retiene su nivel incluso si deja de ser una Clase. Los niveles no son características copiables.

716.2c La frase “ganar un nivel de Clase” significa “activar una habilidad indicada por una barra de nivel de clase”.

716.2d Si una regla o efecto se refiere al nivel de un permanente y ese permanente no tiene un nivel, se lo trata como si fuera de nivel 1.

716.3. Cualquier habilidad impresa en una carta de Clase que no está precedida de una barra de nivel de clase se trata normalmente. En particular, la Clase tiene la habilidad impresa en la parte superior de su sección de texto en todo momento. Esa habilidad puede afectar el juego si es una habilidad

estática, puede dispararse si es una habilidad disparada, y puede activarse si es una habilidad activada.

716.4. Algunas cartas de criatura antiguas, llamadas cartas que suben de nivel, tienen habilidades de suba de nivel que agregaban contadores de nivel a ellas. Esto no es lo mismo que las habilidades de nivel de clase. Los contadores de nivel no interaccionan con las cartas de Clase, y los niveles de clase no interaccionan con las cartas que suben de nivel. Ver la regla 702.87 “Subir de nivel,” y la regla 711, “Cartas que suben de nivel”.

717. Cartas de Atracción

717.1. Atracción es un subtipo de artefacto que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic*. Cada Atracción tiene un reverso de carta de “Astrotorium” en lugar del reverso tradicional de *Magic* y tiene una columna de números del lado derecho de su recuadro de texto. Los números en texto blanco sobre un fondo brillante de color son los que están “encendidos” en esas cartas. Nótese que varias cartas de Atracción con el mismo nombre en inglés pueden tener distintos números encendidos. Puedes ver las posibles combinaciones de luces de cada carta de Atracción en **Gatherer.Wizards.com**.

717.2. Las cartas de Atracción no comienzan el juego en el mazo de un jugador y no cuentan para el tamaño máximo o mínimo de mazo. En lugar de eso, un jugador que elige jugar con cartas de Atracción comienza el juego con un *mazo de Atracciones* suplementario que existe en la zona de mando. Cada mazo de Atracciones se baraja antes de que comience el juego (ver la regla 103.3a).

717.2a En juego construido, un mazo de Atracciones debe contener al menos diez cartas de Atracción y cada carta en un mazo de Atracción debe tener un nombre distinto en inglés.

717.2b En juego limitado, un mazo de Atracciones debe contener al menos tres cartas de Atracción de la reserva de cartas de ese jugador, y puede contener cartas de Atracción con el mismo nombre en inglés.

717.3. Hay efectos que pueden hacer que una cartas de Atracción entre al campo de batalla desde la zona de mando. Ver la regla 701.51, “Abrir una Atracción.”

717.4. En cuanto comienza la fase principal precombate de un jugador, un jugador que controla una o más Atracciones lanza para visitar sus Atracciones. Ver la regla 703.4g 701.52, “Lanzar para visitar tus Atracciones.” Esta acción basada en el turno no usa la pila.

717.5. Cada cartas de Atracción tiene una habilidad que comienza con la palabra “Visit” (Visitar) seguido de un guión largo en su texto de reglas. Esta es una habilidad de visita. Una habilidad de visita se dispara siempre que lances para visitar tus Atracciones y el resultado concuerde con uno de los números encendidos. Ver la regla 702.159, “Visitar”.

717.6. Si una carta con un reverso de Astrotorium fuera a ser puesta en una zona distinta del campo de batalla, exilio o zona de mando desde cualquier parte, en vez de eso, su propietario la pone 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.

717.6a Cada carta puesta en la zona de mando de esta manera, cuyo propietario es el mismo jugador, se mantiene en un único montón boca arriba separado del mazo de Atracciones de cualquier jugador. Este montón se conoce informalmente como el “junkyard” de ese jugador. Ese montón no es su propia zona.

718. Cartas con prototipo

718.1. Las cartas con Prototipo tienen un marco de dos partes, con un marco más pequeño debajo de la línea de tipo de la carta. El marco interno contiene la habilidad de palabra clave Prototipo así como un segundo grupo de características de fuerza, resistencia y coste de maná.

718.2. El coste de maná, la fuerza y la resistencia del marco interno representa unas características alternativas que puede tener el objeto mientras es un hechizo o mientras es un permanente en el campo de batalla. Las características normales de la carta aparecen donde siempre.

718.2a La existencia y valores de estas características alternativas es parte de los valores copiables del objeto.

718.3. En cuanto un jugador lanza una carta con prototipo, el jugador elige si lanza la carta normalmente o la lanza como un hechizo de prototipo usando la habilidad de palabra clave de prototipo (ver la regla 702.160, “Prototipo”).

718.3a Mientras se lanza un hechizo prototipado, usa solo el coste de maná, fuerza y resistencia alternativos al evaluar esas características para ver si se puede lanzar.

718.3b Tanto un hechizo prototipado como el permanente en el que se convierte tiene solo su grupo alternativo de características de fuerza, resistencia y coste de maná. Si ese coste de maná incluye uno o más símbolos de maná de color, el hechizo y el permanente en el que se convierte también es de ese color o colores (ver la regla 105.2).

718.3c Si se copia un hechizo prototipado, la copia también es un hechizo prototipado. Tiene las características alternativas de coste de maná, fuerza y resistencia del hechizo y no sus características normales de coste de maná, fuerza y resistencia de la carta que representa el hechizo prototipado. Cualquier regla o efecto que se refiere a un hechizo prototipado se refiere también a la copia.

718.3d Si un permanente que fue un hechizo prototipado es copiado, la copia tiene las características alternativas de coste de maná, fuerza y resistencia del permanente y no las características normales de coste de maná, fuerza y resistencia de la carta que representa ese permanente. Cualquier regla o efecto que se refiere a un permanente que fue un hechizo prototipado se refiere también a la copia.

718.4. En todas las zonas excepto la pila o el campo de batalla, y mientras esté en la pila o el campo de batalla pero no lanzado como un hechizo prototipado, una carta de prototipo tiene solo sus características normales.

718.5. Las características de una carta con prototipo distintas de su fuerza, resistencia y coste de maná (y color) permanecen igual ya sea lanzado normalmente o como un hechizo prototipado.

719. Cartas de Caso

719.1. La ilustración de cada Caso está orientada verticalmente en la parte izquierda de la carta, y su línea de tipo está en la parte inferior de la carta.

719.2. El marco de Caso en sí mismo no tiene ningún significado de reglas.

719.3. Las cartas de Caso tienen dos habilidades de palabra clave especiales que aparecen antes de un guión largo y representan una habilidad disparada y una habilidad que puede ser estática, disparada o activada.

719.3a “Resolver — [Condición]” significa “Al comienzo de tu paso final, si [condición] y este caso no está resuelto, se resuelve este Caso”.

719.3b Resuelto es una designación que puede tener un permanente. No tiene significado de reglas además de ser un marcador que otros hechizos o habilidades pueden identificar. Una vez que un permanente fue resuelto, sigue estando resuelto hasta que deja el campo de batalla. Resuelto no es una habilidad ni es parte de los valores copiables del permanente.

719.3c Si un Caso tiene la designación resuelto, "Resuelto — [texto de habilidad]" es una habilidad que puede afectar el juego si es una habilidad estática, puede dispararse si es una habilidad disparada, y puede activarse si es una habilidad activada. Ver la regla 702.169, "Resuelto".

720. Cartas de Presagio

720.1. Las cartas de presagio tienen un marco de dos partes, con un pequeño marco dentro de su recuadro de texto.

720.2. El texto que aparece en el marco interior a la izquierda define características alternativas que puede tener el objeto mientras es un hechizo. Las características normales de la carta aparecen donde siempre, aunque con un recuadro de texto más pequeño a la derecha.

720.2a Si un efecto se refiere a una carta, hechizo o permanente que "tiene un Presagio", se refiere a un objeto que tiene las características alternativas de un hechizo de Presagio, incluso si el objeto actualmente no las usa.

720.2b La existencia y valores de estas características alternativas son parte de los valores copiables del objeto.

720.2c Aunque las cartas de presagio están impresas con varios grupos de características, cada carta de presagio es una única carta. Por ejemplo, un jugador que ha robado o descartado una carta de presagio ha robado o descartado una carta, no dos.

720.3. En cuanto un jugador lanza una carta de presagio, el jugador elige si está lanzando la carta normalmente o como un Presagio.

720.3a Cuando lanza la carta de presagio como un Presagio, solo se evalúan las características alternativas para ver si puede ser lanzada.

720.3b Mientras está en la pila como un Presagio, el hechizo solo tiene las características alternativas.

720.3c Si se copia un hechizo de Presagio, la copia también es un Presagio. Tiene las características alternativas del hechizo y no las características normales de la carta que representa el hechizo de Presagio. Cualquier regla o efecto que se refiere a un hechizo lanzado como un Presagio se refiere también a la copia.

720.3d En cuanto un hechizo de Presagio se resuelve, su controlador lo baraja en la biblioteca de su propietario en lugar de ponerlo en el cementerio de su propietario al resolverlo.

720.4. En todas las zonas excepto la pila, y mientras esté en la pila pero no como un Presagio, una carta de presagio tiene solo sus características normales.

720.5. Si un efecto pide a un jugador que elija el nombre de una carta y el jugador quiere elegir el nombre alternativo de una carta de presagio, puede hacerlo.

721. Cartas pertrechables

721.1. Cada carta pertrechable tiene un recuadro de texto partido y puede tener uno o más recuadros de fuerza/resistencia. El recuadro de texto de una carta pertrechable contiene uno o dos símbolos de

pertrechar. Las cartas pertrechables normalmente tienen la habilidad de palabra clave pertrechar (ver la regla 702.184).

721.2. Un símbolo de pertrechar representa una habilidad estática. El símbolo de pertrechar incluye un único número seguido de un signo más, indicado aquí como "{N+}." Cualquier habilidad impresa dentro del mismo sector del recuadro de texto que un símbolo de pertrechar 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].

721.2a "{N+}[habilidades]" significa "Mientras este permanente tenga N o más contadores de carga sobre él, tiene [habilidades]."

721.2b "{N+}[habilidades][P/T]" significa "Mientras este permanente tenga N o más contadores de carga sobre él, tiene [habilidades] y es una criatura con fuerza y resistencia base de [P/T] además de sus otros tipos".

721.2c Mientras esté en cualquier otra zona que no sea el campo de batalla, las cartas pertrechables no tienen fuerza y resistencia.

721.3. 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 pertrechar. Las cartas pertrechables contienen cada una sólo un recuadro de texto.

721.4. Cualquier habilidad que tiene una carta pertrechable y no está precedida de un símbolo de pertrechar se trata normalmente. En particular, cada carta pertrechable tiene su habilidad de pertrechar (ver la regla 702.184) en todo momento. Esa habilidad puede ser activada sin importar cuántos contadores de carga haya sobre ella.

722. Controlar a otro jugador

722.1. 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.

722.1a Varios efectos de control de jugador que afecten al mismo jugador se sobrescriben uno al otro. El último creado es el que funciona.

722.1b 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.

722.2. Dos cartas (Word of Command y Agente de la oposición) permiten a un jugador controlar a otro jugador por una duración limitada.

722.3. 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.

722.4. 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.*

722.5. 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 jugador atacan, a qué jugador o planeswalker ataca cada una y cómo asignan su daño de combate esas criaturas atacantes.*

722.5a 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.*

722.5b 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.*

722.6. 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.

722.7. 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.

722.8. Un jugador que controla a otro jugador sigue tomando sus propias decisiones.

722.9. Un efecto puede dar a un jugador control sobre sí mismo. Ese jugador tomará sus decisiones normalmente.

723. Terminando turnos y fases

723.1. 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").

723.1a 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 723.1f).

723.1b Exilia cada objeto en la pila, incluyendo el objeto que se está resolviendo. 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").

723.1c Verifica las acciones basadas en estado. Ningún jugador recibe prioridad, y no se colocan habilidades disparadas en la pila.

723.1d El paso o fase actual termina. Si esto sucede durante el combate, remueve todas las criaturas y planeswalkers del combate. 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.

723.1e Aunque el turno termina, las habilidades disparadas que se dispararían “al comienzo del paso final” no se disparan, porque ese paso se salta.

723.1f 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”.

723.2. Una carta (Mandato de paz) termina la fase de combate. Cuando un efecto termina la fase de combate, 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”).

723.2a 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 723.2f).

723.2b Exilia cada objeto en la pila, incluyendo el objeto que se está resolviendo. 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").

723.2c Verifica las acciones basadas en estado. Ningún jugador recibe prioridad, y no se colocan habilidades disparadas en la pila.

723.2d La fase de combate actual termina. Remueve todas las criaturas y planeswalkers del combate. Los efectos que duran “hasta el final del combate” expiran. El juego salta directo a la siguiente fase, usualmente la fase principal poscombate; salta cualquier paso entre este paso y esa fase.

723.2e Aunque la fase de combate termina, las habilidades disparadas que se dispararían “al final del combate” no se disparan, porque el paso de final de combate se salta.

723.2f 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 la siguiente fase, luego el jugador activo recibe prioridad y los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades.

723.2g Si un efecto intenta terminar la fase de combate en cualquier momento que no es la fase de combate, no sucede nada.

724. El Monarca

724.1. 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.

724.2. 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 113.8. 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”.

724.3. 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.

724.4. 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 que puede convertirse en el Monarca se convierte en el Monarca. Si ningún otro jugador todavía en el juego puede convertirse en monarca, el juego continúa sin monarca.

724.5. Si el resultado de un efecto continuo generado por una habilidad estática es determinado según quién es el monarca, pero no hay un monarca en el juego en cuanto ese efecto se empieza a aplicar, ese efecto no hace nada hasta que un jugador se convierte en el monarca. Ver la regla 613, “Efectos continuos”.

725. La iniciativa

725.1. El iniciativa es una designación que puede tener un jugador. No hay iniciativa en el juego hasta que un efecto le indica a un jugador que tome la iniciativa. Un jugador que actualmente tiene la designación de iniciativa se dice que tiene la iniciativa.

725.2. Hay tres habilidades disparadas inherentes asociadas a tener la iniciativa. Estas habilidades disparadas no tienen una fuente y están controladas por el jugador que tiene la iniciativa en el momento en que las habilidades se dispararon. Esta es una excepción a la regla 113.8. El texto completo de estas habilidades es “Al comienzo del mantenimiento del jugador que tiene la iniciativa, ese jugador se adentra en la Ciudad Subterránea”, “Siempre que una o más criaturas que controla un jugador hacen daño de combate al jugador que tiene la iniciativa, el controlador de esas criaturas toma la iniciativa” y “Siempre que un jugador tome la iniciativa, ese jugador se adentra en la Ciudad Subterránea.” Ver la regla 701.49, “Adentrarse en la mazmorra”.

725.3. Solo un jugador puede tener la iniciativa en un momento determinado. En cuanto un jugador toma la iniciativa, el jugador que actualmente tiene la iniciativa deja de tenerla.

725.4. Si el jugador que tiene la iniciativa deja el juego, el jugador activo toma la iniciativa 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 toma la iniciativa.

725.5. Si al jugador que actualmente tiene la iniciativa se le indica que tome la iniciativa, eso hacer que se dispare la última habilidad disparada en 725.2 pero no crea una segunda designación de iniciativa.

726. Reiniciar el juego

726.1. 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:

726.1a El jugador inicial en el nuevo juego es el jugador que controlaba el hechizo o habilidad que reinició el juego.

726.2. 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.*

726.3. 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".)

726.4. 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.

726.5. 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.

726.5a 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”.

726.6. Si un subjuego de *Magic* (ver la regla 728) 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.

726.7. 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.

727. Contadores de radiación

727.1. Los contadores de radiación son un tipo de contadores que puede tener un jugador (ver la regla 122, “Contadores”). Existe una habilidad disparada inherentemente asociada con los contadores de radiación. Esta habilidad no tiene fuente y es controlada por el jugador activo. Esta es una excepción a la regla 113.8. El texto completo de esta habilidad es “Al comienzo de la fase principal precombate de cada jugador, si ese jugador tiene uno o más contadores de radiación, ese jugador muele una cantidad de cartas igual a la cantidad de contadores de radiación que tenga. Por cada carta que no sea tierra molida de esta manera, ese jugador pierde 1 vida y remueve un contador de radiación de sí mismo”.

727.1a Una carta que se refiere a la pérdida de vidas “por radiación” se refiere a la pérdida de vidas como resultado de la habilidad disparada asociada con los contadores de radiación.

728. Subjuegos

728.1. Una carta (Shahrazad) permite jugar un subjuego de *Magic*.

728.1a 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 descontinúa temporalmente mientras el subjuego está en proceso. Se reanuda en cuando se termine el subjuego.

728.1b 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.

728.2. En cuanto el subjuego empieza, se crea una seria 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 728.2a–c. Determina aleatoriamente qué jugador juega primero. El subjuego continua como un juego normal, siguiendo todas la otras reglas descriptas en la regla 103, “Comenzando el juego”.

728.2a En cuanto comienza un subjuego, si se están usando uno o más mazos suplementarios de cartas no tradicionales, cada jugador mueve cada uno de sus mazos suplementarios de la zona de mando del juego principal a la zona de mando del subjuego y lo baraja. (Las cartas no tradicionales boca arriba permanecen en la zona de mando del juego principal.)

728.2b 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.

728.2c 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.

728.3. 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".)

728.4. 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.

728.4a 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.

728.4b 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.

728.5. Al final del subjuego, cada jugador toma todas las cartas tradicionales 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 y cartas que representan permanentes fuera de fase en cuanto el subjuego termina. Excepto lo especificado en las reglas 728.5a–c, 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.*

728.5a Al final de un subjuego, cada carta no tradicional que no está en un mazo suplementario que comenzó el subjuego en un mazo suplementario se coloca boca abajo y en el fondo de ese mazo.

Luego cada jugador mueve cada uno de sus mazos suplementarios de la zona de mando del subjuego a la zona de mando del juego principal y lo baraja.

728.5b 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 313.2.

728.5c 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.

728.6. Se puede crear un subjuego dentro de un subjuego. El subjuego existente se convierte en el juego principal en relación con el nuevo subjuego.

729. Fusionar con permanentes

729.1. Una palabra clave hace que un objeto se fusione con un permanente. Ver la regla 702.140, "Mutación".

729.2. Para fusionar un objeto con un permanente, coloca ese objeto sobre o bajo ese permanente. Ese permanente se convierte en un *permanente fusionado* representado por la carta o copia que representaba ese objeto además de cualquier otro componente que la representaba

729.2a Un permanente fusionado tiene solo las características de su componente superior, a menos que se especifique otra cosa en el efecto que hizo que se fusionaran. Este es un efecto copiable cuyo orden de llegada es el momento en que los objetos se fusionaron. (Ver la regla 613.2.)

729.2b En cuanto un objeto se fusiona con un permanente, ese objeto deja su zona previa y se convierte en parte de un objeto en el campo de batalla, pero el permanente resultante no se considera que acaba de entrar al campo de batalla.

729.2c Como un permanente fusionado es el mismo objeto que era antes, no acaba de entrar bajo el control de un jugador, y cualquier efecto continuo que lo afectaba continúa haciéndolo, etcétera.

729.2d Si un permanente fusionado contiene una ficha, el permanente resultante es una ficha solo si su componente superior es una ficha.

729.2e Si un permanente fusionado contiene componentes boca arriba y boca abajo, el status del permanente es determinado por su componente superior. Si un permanente boca abajo se convierte en un permanente boca arriba como resultado de que un objeto se fusiona con él, otros efectos no lo cuentan como que se pone boca arriba.

729.2f Si un permanente fusionado es puesto boca abajo, cada componente boca arriba que lo representa es puesto boca abajo. Si un permanente fusionado es puesto boca arriba, cada componente boca abajo que lo representa es puesto boca arriba.

729.2g Un permanente boca abajo que contiene una carta de instantáneo o conjuro no puede ponerse boca arriba. Si ese permanente fuera a ponerse boca arriba, su controlador lo muestra y lo deja boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente es puesto boca arriba no se dispararán.

729.2h Si un permanente fusionado contiene una carta invertida (ver la regla 710), se usan las características alternativas de ese componente en lugar de sus características normales si el permanente fusionado está invertido.

729.2i Un permanente fusionado no es un permanente de dos caras incluso si contiene uno o más componentes de dos caras. Si un permanente fusionado contiene uno o más componentes de dos

caras (ver la regla 712), transformar o convertir ese permanente hace que cada uno de esos componentes de dos caras se de vuelta, para que su otra cara esté boca arriba.

729.2j Un permanente fusionado boca arriba que contiene un componente de dos caras no puede ponerse boca abajo.

729.3. Si un permanente fusionado deja el campo de batalla, un permanente deja el campo de batalla y cada componente individual se pone en la zona apropiada.

729.3a Si un permanente fusionado va al cementerio o a la biblioteca de su propietario, ese jugador puede colocar los nuevos objetos en cualquier orden. Si va a la biblioteca de su propietario, ese jugador no revela el orden.

729.3b Si un jugador exilia un permanente fusionado, ese jugador determina el orden de llegada relativo para las cartas en ese momento. Esto es una excepción al procedimiento descrito en la regla 613.7m.

729.3c Si un efecto puede encontrar el objeto nuevo en el que se convierte el permanente fusionado al dejar el campo de batalla, encuentra todos esos objetos. (Ver la regla 400.7.) Si ese efecto causa que se realicen acciones sobre esos objetos, esas mismas acciones se realizan sobre cada una de ellos.

729.3d Si se pudieran aplicar varios efectos de reemplazo al evento que un permanente fusionado deje el campo de batalla o sea puesto en una nueva zona, aplicar uno de eso efectos de reemplazo a uno de los objetos afecta a todos los componentes de ese objeto. Si un permanente fusionado es un comandante, puede quedar exento de esta regla; ver la regla 903.9b–c.

729.3e Si un efecto de reemplazo se aplica a una “carta” que se pone en una zona sin que incluya fichas, ese efecto se aplica a todos los componentes del permanente fusionado si no es una ficha, incluyendo a los componentes que sean fichas. Si el permanente fusionado es una ficha pero algunos de sus componentes son cartas, el permanente fusionado y sus componentes ficha son puestos en la zona adecuada, y los componentes que son cartas se mueven por el efecto de reemplazo.

730. Día y noche

730.1. Día y Noche son designaciones que puede tener el juego. El juego comienza sin ninguna designación. “Se hace de día” y “se hace de noche” se refieren a que el juego gana la designación de día o de noche. Puede hacerse de día o de noche a través de las habilidades de palabra clave diurno y nocturno (ver la regla 702.145). Otros efectos también pueden hacer que se haga de día o de noche. Una vez que se hace de día o de noche, el juego tendrá exactamente una de esas designaciones desde ese momento.

730.1a Las frase “se hace de noche” y “se hace de día” se refieren al juego perdiendo una designación y ganando la otra.

730.2. Como segunda parte del paso de enderezar, el juego verifica el turno anterior para ver si la designación día/noche debería cambiar. Ver la regla 502, “Paso de enderezar”.

730.2a Si es de día y en el turno previo el jugador activo no lanzó ningún hechizo durante ese turno, se hace de noche. En juegos de varios jugadores que usan la opción de turnos compartidos en equipo (ver la regla 805) se usa una regla modificada: si es de día y en el turno anterior ningún jugador del equipo activo lanzó un hechizo, se hace de noche.

730.2b Si es de noche y en el turno previo el jugador activo lanzó dos o más hechizos durante ese turno, se hace de día. En juegos de varios jugadores que usan la opción de turnos compartidos

en equipo (ver la regla 805) se usa una regla modificada: si es de noche y en el turno anterior cualquier jugador del equipo activo lanzó dos o más hechizos, se hace de día.

730.2c Si no es de día ni de noche, este chequeo no se realiza y no será ni de día ni de noche.

731. Tomar atajos

731.1. 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).

731.1a 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.

731.1b 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.

731.1c 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/rules-documents**). Siempre que las Reglas de torneo contradigan estas reglas durante un torneo, las Reglas de torneo tienen prioridad.

731.2. Tomar un atajo sigue el siguiente procedimiento.

731.2a 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, 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.*

731.2b 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.

731.2c 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.

731.3. 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.*

731.4. Si una repetición sólo contiene acciones obligatorias, el juego es un empate. (Ver las reglas 104.4b y 104.4f.)

731.5. 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.*

731.6. 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.

732. Manejando acciones ilegales

732.1. 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.

732.2. 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/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, 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 jugador

que controlaba ese objeto por defecto 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 pide a un jugador que dejó el juego que pague un coste o elige si pagar un coste, ese coste no se paga.

800.4g Si un objeto le pide a un jugador que dejó el juego que realice una elección distinta de si pagar un coste, 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.

800.4h 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.

800.4i 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. Si un efecto necesita información del juego sobre acciones que realizaron los jugadores, el efecto puede encontrar acciones que realizó un jugador que dejó el juego.

800.4j 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.

800.4k Si un jugador que dejó el juego debería empezar un turno, ese turno no comienza.

800.4m 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.

800.4n 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".

800.4p 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 311.5.

800.5. A menos que la variante u opción elegida diga lo contrario, el orden para sentarse es determinado por un método acordado. Por ejemplo, los jugadores podrían acordar quedarse donde están antes de que comenzara el juego, lanzar dados para determinar el orden, etcétera.

800.6. En un juego de varios jugadores, el primer mulligan que hace un jugador no cuenta para la cantidad de cartas que ese jugador pondrá en el fondo de su biblioteca o la cantidad de mulligans que ese jugador puede hacer. Los siguientes mulligans cuentan para esos números normalmente.

800.7. 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 103.8.

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. Además, una batalla se encuentra en el rango de influencia de un jugador si es protegida 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, a planeswalkers controlados por esos oponentes y a batallas protegidas por esos oponentes. 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 muela dos cartas". 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 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. Ellos dejan el juego. Todos los jugadores restantes continúan jugando.

801.17. Los efectos que reinician el juego (ver la regla 726) 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, o al protector de la batalla que ese jugador 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 que esa criatura estaba atacando antes de ser removida del combate, o al protector de la batalla al que ese jugador 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, planeswalker controlado por un jugador defensor o batalla protegida 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 702.22 “Agrupar”.

802.4. Si más de un jugador está siendo atacado, controla un planeswalker que está siendo atacado o protege una batalla que está siendo atacada, 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, a un planeswalker que controla ese jugador o a una batalla que protege 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. 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, a un planeswalker que controla ese jugador o a una batalla que protege ese jugador. 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, a un planeswalker que controla ese jugador o a una batalla que protege ese jugador. 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 esto solo como 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 descriptos en la regla 103.1 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 compañeros de equipo pueden consultar al elegir qué cartas, si corresponde, poner en el fondo de su biblioteca. Los jugadores pueden decidir hacer mulligan aun después de que su compañero de equipo decide quedarse con la mano inicial. Ver la regla 103.5.

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.

805.4d Una habilidad que se dispara al comienzo de un paso o fase puede dispararse varias veces si se dispara al comienzo de un paso o fase de "cada jugador" o "cada oponente". Estas habilidades se disparan una vez por cada jugador adecuado si la condición de disparo de la habilidad, su efecto o su cláusula del 'si' interviniente se refieren a "ese jugador", "ese oponente" o similar.

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 se 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, planeswalker o batalla 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, atacando a un planeswalker controlado por uno de esos jugadores o a una batalla protegida 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, o al protector de la batalla 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 que esa criatura estaba atacando antes de ser removida del combate, o al protector de la batalla 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 En cuanto comienza 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 asientes 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 Un jugador puede atacar solo a un oponente sentado inmediatamente a su lado, a un planeswalker controlado por un jugador sentado inmediatamente a su lado o a una batalla protegida por un jugador 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, a planeswalkers que no están controlador por jugadores sentados a su lado o a batalla que no están protegidas por oponentes 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 abarcadora.

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* suplementario 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 311, “Planos” y la regla 312, “Fenómenos”.

901.3a Un dado planar es un dado de seis caras. Una cara tiene el símbolo de Planeswalker. Una cara tiene el símbolo de caos. Las otras caras están vacías.

901.4. 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 103.7.) 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 el símbolo

de Planeswalker en el dado planas, camina por los planos." (Ver la regla 701.31, "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 113.8.

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 116.2i.)

901.9a Si el lanzamiento del dado resulta en una cara vacía, no sucede nada. El jugador activo recibe prioridad.

901.9b Si el lanzamiento de dados sale el símbolo de caos, surge el caos (ver la regla 311.7.). El jugador activo recibe prioridad.

901.9c Si el lanzamiento del dado resulta en el símbolo de Planeswalker, la "habilidad de caminar por los planos" se dispara y va a la pila. El jugador activo recibe prioridad. (Ver la regla 901.8.)

901.9d Lanzar el dado planar hará que se dispare cualquier habilidad que se dispara siempre que un jugador tira uno o más dados. Sin embargo, cualquier efecto que se refiera al resultado numérico de la tirada de dado, incluyendo los que comparan el resultado de esa tirada con otras o con un número, ignoran el lanzamiento del dado planar. Ver la regla 706, "Tirar un dado."

901.10. Cuando un jugador dejar 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 701.31.

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 704.6f). 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 planes 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 igual a su tamaño inicial de mano. (En un juego de varios jugadores, el primer mulligan de un jugador es el mismo número de cartas que tenía antes.) Ver la regla 103.5.

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 toma tres mulligan antes de quedarse con la mano, roba una nueva mano de nueve cartas y pone tres de esas cartas en el fondo de su biblioteca.*

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, una variante creada y popularizada por fans, cada mazo es liderado por una criatura legendaria designada como el comandante de ese mazo. 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 legendaria designada como su comandante. Esa carta debe ser o bien *(a)* una carta de criatura, o *(b)* una carta de Vehículo o *(c)* una carta de Astronave con uno o más recuadros de fuerza/resistencia. 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 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 113.6n.

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.

903.3c Si el comandante de un jugador es un componente de un permanente fusionado, el permanente fusionado resultante es el comandante de ese jugador.

903.3D Si un efecto se refiere a controlar un comandante, se refiere a un permanente en el campo de batalla que es un comandante. Si un efecto se refiere a lanzar un comandante, se refiere a un hechizo que es un comandante. Si un efecto se refiere a un comandante en una zona específica, se refiere a una carta en esa zona que es un comandante.

903.3e Si un efecto se refiere a una característica de "tu comandante," puede encontrar el comandante del jugador adecuado y ver su característica actual, modificada por efectos continuos y otras reglas, en todas las zonas, incluyendo la biblioteca y mano 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 valor de maná 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. Si una regla o efecto se refiere a la identidad de color de un objeto en el juego representado por una carta, usa la identidad de color establecida para esa carta cuando comenzó el juego.

903.4b Si un comandante tiene una habilidad estática que hace que un jugador elija su color antes de que comience el juego, esa elección se aplica durante la construcción de mazo y durante el juego, incluso si el comandante cambia de zona. Esa elección afecta a la identidad de color del comandante. El jugador revela esa elección al poner su comandante en la zona de mando antes de que comience el juego. Ver las reglas 103.2c y 607.2p.

903.4c El texto recordatorio se ignora al determinar la identidad de color de una carta. Ver la regla 207.2.

903.4d La cara posterior de una carta de dos caras (ver la regla 712) se considera al determinar la identidad de color de una carta. Esta es una excepción a la regla 712.8a.

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.*

903.4e Si una carta tiene alguna característica alternativa, como las de las cartas de aventurero (ver la regla 715 “Cartas de aventurero”), esas características están incluidas al determinar la identidad de color de la carta.

903.4f Si una habilidad se refiere al color o la cantidad de colores en la identidad de color de un comandante, esa cualidad es indefinida si ese jugador no tiene un comandante. Esa parte de la habilidad no hará nada. Los costes que se refieren a esa cualidad son impagables.

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. En otras palabras, el tamaño mínimo de mazo y el tamaño máximo de mazo son ambos 100.

903.5b Exceptuando las tierras básicas, cada carta en el mazo de Commander debe tener un nombre distinto en inglés. A los efectos de la construcción de mazo, las cartas con nombres intercambiables tienen el mismo nombre en inglés (ver la regla 201.3).

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.*

903.5e Los juegos de Commander no usan sideboard.

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 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. Un comandante puede regresar a la zona de mando durante un juego de Commander.

903.9a Si un comandante está en un cementerio o en el exilio y ese objeto fue puesto en esa zona desde la última vez que se verificaron acciones basadas en estado, su propietario puede ponerlo en la zona de mando. Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.

903.9b Si un comandante fuera a ser puesto en el 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.

903.9c Si un comandante es un permanente combinado o un permanente fusionado y su propietario elige ponerlo en la zona de mando usando el efecto de reemplazo descripto en la regla 903.9b, ese permanente y cada componente que lo representa que no es un comandante son puestos 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. A menos que sea a través de reglas, acciones especiales o efectos que específicamente traer cartas a los juegos de Commander de fuera del juego, las cartas tradicionales de fuera de juego no pueden incluirse en juegos de Commander.

903.11a Si un jugador puede traer una carta de fuera del juego a un juego de Commander, ese jugador no puede traer una carta de fuera de juego de esta manera si tiene el mismo nombre que una carta que ese jugador tenga en su mazo inicial, si tiene el mismo nombre que una carta de la cual el jugador es el propietario en el juego actual, o si cualquier color en su identidad de color no está en la identidad de color del comandante de ese jugador.

903.12. Opción Brawl

903.12a 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.

903.12b Los mazos de Brawl son normalmente construidos usando cartas del formato Estándar.

903.12c Cada mazo tiene una carta legendaria designada como su comandante. Esa carta debe ser o bien *(a)* una carta de criatura, o *(b)* una carta de planeswalker, o *(c)* una carta de Vehículo o *(d)* una carta de Astronave con uno o más recuadros de fuerza/resistencia.

903.12d El mazo de un jugador debe tener exactamente 60 cartas, incluyendo su comandante. En otras palabras, el tamaño mínimo de mazo y el tamaño máximo de mazo son ambos 60.

903.12e 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.

903.12f 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.

903.12g En un juego de Brawl, el primer mulligan que hace un jugador no cuenta para la cantidad de cartas que ese jugador pondrá en el fondo de su biblioteca o la cantidad de mulligans que ese jugador puede hacer. Los siguientes mulligans cuentan para esos números normalmente.

903.12h Los juegos de Brawl no usan la acción basada en estado descripta en la regla 704.6c, que hace que un jugador pierda el juego si recibió 21 puntos de daño de combate o más de un comandante.

903.13. Draft de Commander

903.13a Draft de Commander es una opción para un estilo distinto de juego de Commander. 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 opción draft de Commander usa sobres de *Leyendas de Commander* por defecto.

903.13b Un draft típicamente consiste en tres rondas de draft. En cada ronda de draft, cada jugador abre un sobre, selecciona ("draftea") dos cartas poniéndolas en un montón boca abajo enfrente suyo, y luego pasa las cartas restantes al siguiente jugador. Luego cada jugador selecciona dos cartas 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.

903.13c 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.

903.13d Durante el draft, un jugador puede mirar solo las cartas que están en el sobre del cual están seleccionando y las cartas que ya han seleccionado. Un jugador no puede mostrar cartas seleccionadas a otros jugadores a menos que una habilidad le indique que lo haga.

903.13e Una vez que el draft ha terminado, las cartas que seleccionó un jugador se convierten en su reserva de cartas. Si el draft contiene sobres de draft de *Leyendas de Commander o Commander Masters,* cada jugador puede agregar hasta dos cartas llamadas El Flautista Prismático a su reserva de cartas, pero solo si esas cartas son usadas como comandante del jugador. Si el draft contiene sobres de draft de *Leyendas de Commander: Batalla por Puerta de Baldur,* cada jugador puede agregar hasta dos cartas llamadas El sin rostro a su reserva de cartas, pero solo si esas cartas son usadas como comandante del jugador.

903.13f La construcción de mazo en Draft de Commander sigue las mismas reglas de construcción de mazo de Commander (ver la regla 903.5) con tres excepciones: (1) El mazo de un jugador debe contener al menos 60 cartas. Los mazos no tienen un límite máximo de cartas. (2) El mazo de un jugador puede incluir cualquier cantidad de cartas de la reserva de un jugador con el mismo nombre. (3) Si el draft contenía sobres de draft de Commander Masters, cualquier carta que puede ser un comandante del jugador por sí misma y cuya identidad de color incluye uno o menos colores se considera que tiene la habilidad de camarada a efectos de la construcción de mazo. (Ver la regla 702.124, “Camarada”.)

903.13g Los juegos de Draft de Commander siguen las mismas reglas de los juegos de Commander. Ver las reglas 903.6–903.11.

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* suplementario 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 314, “Planes”.)

904.4. 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 701.32.) 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 701.33).

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.

904.13. Alternativa Archenemy Commander

904.13a Como una opción alternativa, los jugadores pueden jugar un juego de Commander (ver la regla 903, “Commander”) usando las reglas de Archenemy. Se aplican las reglas normales para Commander, modificadas por las reglas de Archenemy, con las siguientes excepciones.

904.13b El archienemigo comienza con 60 vidas. El equipo oponente tiene un total de vidas compartido que comienza en 60 vidas en lugar de totales de vidas individuales. El uso de un total de vidas compartido se detalla en las reglas 810.8 y 810.9 en la alternativa Gigante de dos cabezas.

904.13c Los contadores de veneno no son compartidos. Si el archienemigo tiene diez o más contadores de veneno, ese jugador pierde el juego. Si cualquier miembro individual del equipo

oponente tiene diez o más contadores de veneno, ese jugador pierde el juego. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

904.13d El mazos de planes del archienemigo debe contener al menos diez cartas y cada carta debe tener un nombre distinto en inglés.

905. Draft de Conspiracy

905.1. La variante 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 *reserva 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 les 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 seleccione boca arriba. Esas cartas permanecen boca arriba hasta que termina el draft, un efecto le indica al jugador 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 sideboard 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 702.106, “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 701.33, “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 113, “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 702.64, “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 113, “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 las reglas 118, “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 701.46, “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 118, “Costes” y la regla 601, “Lanzar hechizos”.

Carta de aventurero
Son cartas con un marco de dos partes (una de las cuales está impresa dentro de la otra a la izquierda) en una misma carta donde las características alternativas incluyen el tipo de hechizo Aventura. Ver la regla 715, "Cartas de aventurero".

Afinidad
Es una habilidad de palabra clave que reduce cuánto maná necesitas usar para lanzar un hechizo. Ver la regla 702.41, “Afinidad”.

Afligir
Es una habilidad de palabra clave que hace que el jugador defensor pierda vidas por bloquear. Ver la regla 702.130, “Afligir”.

Ultratumba
Es una habilidad de palabra clave que deja atrás fichas de criatura Espíritu cuando ciertas criaturas mueren. Ver la regla 702.135, “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 702.127, “Secuela”.

Controlar el aire
Es una acción de palabra clave que exilia uno o más permanentes y/o hechizos. El propietario de cada carta exiliada con control del aire puede lanzarla desde el exilio pagando {2} en lugar de pagar su coste de maná. Ver la regla 701.65, “Controlar el aire”.

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 118, “Costes” y la regla 601, “Lanzar hechizos”.

Nombre alternativo
Es un nombre distinto usado en cartas promocionales o de arte alternativo de algunas cartas. Este nombre no tiene significado de reglas. Ver la regla 201.6.

Enrolar
Es una acción de palabra clave que te da una ficha de criatura Ejército Zombie o hace crecer un Ejército que ya tengas. Ver la regla 701.47, “Enrolar”.

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 702.38, “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 702.86, “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 115.4.

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.

Archenemy Commander
Es un juego de Commander que sigue una versión modificada de las reglas de Archenemy. Ver la regla 903, “Commander” y la regla 904, “Archenemy”.

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 702.131, “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 702.132, “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 tomar un Aura, Equipo o Fortificación de donde se encuentra actualmente y colocarlo sobre un objeto o jugador específico. 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.

Atracción
Es un tipo de artefacto que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic* en la expansión *Unfinity*. Ver la regla 717, "Cartas de Atracción," la regla 701.51, "Abrir una Atracción," y la regla 701.52, "Lanzar para visitar tus Atracciones."

Mazo de Atracciones
Es un mazo opcional de al menos tres (en juego limitado) o diez (en juego construido) cartas de Atracción que pueden usarse para apoyar el juego de algunas cartas de la expansión *Unfinity*. Ver la regla 717.2.

Aura
Es 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 702.65, "Cambio de Aura".

Despertar
Es una habilidad de palabra clave que te permite convertir una tierra que controlas en una criatura. Ver la regla 702.113, "Despertar".

Trasfondo
Es un tipo de encantamiento que, en combinación con la habilidad de "elige un Trasfondo" permite que una carta de encantamiento legendario sea tu comandante. Ver la regla 702.124, "Camarada" y la regla 903, "Commander".

Respaldar
Es una habilidad de palabra clave que le permite a una criatura dar contadores +1/+1 a si misma o a otro cuando entra al campo de batalla. Si se elige otra criatura, esa criatura también gana temporariamente una o más habilidades más. Ver la regla 702.165, "Respaldar".

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 702.22 "Agrupar".

Negociar
Negociar es una habilidad de palabra clave que representa un coste adicional opcional de sacrificar un artefacto, encantamiento o ficha. Un hechizo fue negociado si su controlador declaró su intención de pagar ese coste. Ver la regla 702.166, "Negociar".

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”.

Batalla
Es un tipo de carta. Una batalla es un permanente. Ver la regla 310, “Batallas”.

Grito de batalla
Es una habilidad de palabra clave que hace que otras criaturas atacantes sean mejores en combate. Ver la regla 702.91, “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 603.2e.

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”.

Contemplar
Es una acción de palabra clave que permite a un jugador elegir un permanente que controla con una cualidad particular o mostrar una carta con esa cualidad de su mano, normalmente para pagar un coste u obtener un efecto adicional. Ver la regla 701.4, “Contemplar”.

Concesión
Es una habilidad de palabra clave que permite a una carta de criatura ser lanzada como un Aura. Ver la regla 702.103, “Concesión”.

Perjudicar
Es una acción de palabra clave. Perjudicar N significa poner N contadores -1/-1 sobre una criatura que controlas. Ver la regla 701.68, “Perjudicar”.

Irrupción
Es una habilidad de palabra clave en cartas de criatura que permite que se lance el hechizo por un coste alternativo. Ver la regla 702.152, “Irrupción”.

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”.

Ficha de sangre
Una ficha de Sangre es una ficha de artefacto incolora con “{1},{T}, descartar una carta, sacrificar esta ficha: Roba una carta”. Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

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 702.54, “Sed de sangre”.

Alardear
Es un tipo especial de habilidad activada que solo puede ser activada una vez por turno si la criatura con la habilidad de alardear atacó ese turno. Ver la regla 702.142, “Alardear”.

Fortalecer
Es una acción de palabra clave que pone contadores +1/+1 sobre la criatura más débil que controla un jugador. Ver la regla 701.39, “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 903.12, “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 702.45, “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 702.27, “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 702.85, “Cascada”.

Caso
Es un subtipo de encantamiento. Los Casos tienen una habilidad “resolver” que fija una condición que su controlador debe cumplir para que la habilidad “resuelto” tenga efecto. Ver la regla 719, “Cartas de Caso”.

Lanzar
Es tomar una carta 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.

Victimizar
Es una habilidad de palabra clave que te permite sacrificar una criatura para crear una copia de un hechizo. Ver la regla 702.153, “Victimizar.”

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 702.72, “Amparar”.

Cambiar un objetivo
Es elegir un objetivo nuevo legal para un hechizo o habilidad. Ver la regla 115.7.

Cambiaformas
Es una habilidad que define características y que otorga al objeto en el que está todos los tipos de criatura. Ver la regla 702.73, “Cambiaformas”.

Habilidad de caos
Es una habilidad de una carta de plano que se dispara “Siempre que surja el caos” en la variante casual Planechase. Ver la regla 311.7.

Símbolo de caos
El símbolo de caos aparece en el dado planar y cerca de 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.

Elige un Trasfondo
Es una variante de la habilidad de camarada que permite que dos cartas de permanente legendario sean tu comandante en la variante Commander en lugar de solo uno si uno tiene la habilidad "elige un Trasfondo" y el otro es una carta de encantamiento Trasfondo. Ver la regla 702.124, "Camarada" y la regla 903, "Commander".

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 702.99, "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 702.131, "Ascender".

Enfrentar
Es hacer un mini-encuentro entre las primeras cartas de las bibliotecas de los jugadores. Ver la regla 701.30, "Enfrentar".

Clase
Es un subtipo de encantamiento. Las Clases tienen una cantidad de habilidades de nivel de clase que aumentan su nivel y les dan nuevas habilidades. Ver la regla 716, "Cartas de clase".

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".

Recortar
Es una habilidades de palabra clave que te permite pagar un coste alternativo para quitar parte del texto de un hechizo. Ver la regla 702.148, "Recortar".

Enmascarar
Es una acción de palabra clave que pone una carta en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 la habilidad de rebatir {2}. Ver la regla 701.58, "Enmascarar" y la regla 708, "Hechizos y permanentes boca abajo".

Ficha de Pista
Una ficha de Pista es una ficha de artefacto incolora con "{2},{T}, sacrificar esta ficha: Roba una carta". Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

Recabar pruebas
Es una acción de palabra clave. "Recabar pruebas N" significa exiliar cualquier cantidad de cartas de tu cementerio con un valor de maná total de N o más. Ver la regla 701.59, "Recabar pruebas".

Número en la colección
Es un número impreso en la mayoría de las cartas que no tiene efecto en el juego. Ver la regla 213, “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 cartas legendaria (normalmente una criatura). Ver la regla 903, “Commander”.
2. Es la designación dada a una carta legendaria en el mazo de la variante casual Commander de cada jugador.

Draft de Commander
Es una variante casual en la cual los jugadores participan de un booster draft y luego juegan juegos de varios jugadores. Ver la regla 903.13, “Draft de Commander”.

Ninjutsu de comandante
Es una variante de la habilidad de ninjutsu. Ver la regla 702.49, “Ninjutsu”.

Impuesto de comandante
Es un término informar 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.

Compañero
Es una habilidad de palabra clave que permite a un jugador elegir una carta de criatura de fuera del juego como compañero si las restricciones de la habilidad de compañero de esa carta se cumplen. Una vez que un jugador eligió un compañero, ese jugador puede pagar {3} para ponerlo en su mano una vez durante el juego. Ver la regla 702.139, “Compañero”.

Perfeccionado/a
Es una habilidad de palabra clave que hace que un planeswalker entre al campo de batalla con menos contadores de lealtad si un jugador eligió pagar vidas por el maná pirexiano en su coste. Ver la regla 702.150, “Perfeccionado/a”.

Completar una mazmorra
Es remover una carta de mazmorra del juego después de alcanzar la última sala de esa carta de mazmorra. Ver la regla 309, “Mazmorras”.

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”.

Confabular
Es una acción de palabra clave que hace que un jugador robe una carta, descarte una carta y luego ponga un contador +1/+1 sobre una criatura si se descartó una carta que no sea tierra de esta manera. Ver la regla 701.50, “Confabular”.

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 315, “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 702.78, “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 722, “Controlar a otro jugador”.

Convertir
Es voltear una carta de dos caras para que su otra cara esté hacia arriba. Ver la regla 701.28, “Convertir”.

Coste de maná convertido (Obsoleto)
Es un término obsoleto para valor de maná. Las cartas impresas con este término recibieron errata en el documento de referencia de cartas Oracle.

Convocar
Es una habilidad de palabra clave que te permite girar criaturas en lugar de pagar maná para lanzar un hechizo. Ver la regla 702.51, “Convocar”.

Valores copiables
Son los valores de las características de un objeto que son verificados por efectos de copia. Ver las reglas 613.2, 707.2 y 707.3.

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 707, “Copiando objetos”.

Coste
Es una acción o pago necesario para tomar otra acción o evitar que suceda otra acción. Ver la regla 118, “Costes”.

Contrarrestar
1. Es cancelar un hechizo o habilidad para que no se resuelva y no sucedan ninguno de sus efectos. Ver la regla 701.6, “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 122, “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.

Elaborar
Elaborar es una habilidad activada que le permite a un jugador exiliar cartas de su cementerio y/o permanentes que controla para exiliar el permanente con la habilidad de elaborar y regresarlo al campo de batalla transformado. Ver la regla 702.167, “Elaborar”.

Crear
Crear una ficha es poner una ficha en el campo de batalla. Ver la regla 701.7, “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 estirpe. Ver la regla 302, “Criaturas” y la regla 308, “Estirpes”. 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 702.122, “Tripular”.

Crimen
Hacer objetivo a un oponente, cualquier cosa que ese oponente controle y/o cualquier carta en el cementerio de un oponente es un crimen. Ver la regla 700.13.

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 702.24, “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 702.29, “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 120, “Daño”.

Orden de asignación de daño(Obsoleto)
Anteriormente, si una criatura bloquea o es bloqueada por varias criaturas, el controlador de la criatura debía elegir el orden en el cual iba a asignar su daño de combate a las criaturas que la bloqueaban o que bloqueaba. Ahora, su controlador ya no necesita asignar un orden y simplemente divide su daño de combate como quiera entre las criaturas que está bloqueando o la bloquean. Ver las reglas 510.1c-d.

Rapidez
Es una habilidad de palabra clave en cartas de criatura que permite que se lance el hechizo por un coste alternativo. Ver la regla 702.109, “Rapidez”.

Día
Junto con Noche, es una designación que puede tener el juego. Ver la regla 730, “Día y noche” y la regla 702.145, “Diurno y nocturno.”

Diurno
Es una habilidad que se encuentra en las caras frontales de algunas cartas de dos caras. Las cartas con diurno y nocturno están boca arriba cuando es de día y boca abajo cuando es de noche. Ver la regla 702.145, “Diurno y nocturno” y la regla 730, “Día y noche.”

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”.

Descomposición
Es una habilidad de palabra clave que significa “Esta criatura no puede bloquear” y “Cuando esta criatura ataque, sacrifícala al final del combate”. Ver la regla 702.147, “Descomposición”.

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”.

Defensa
1. Es una parte de una carta que sólo tienen las cartas de batalla. La defensa de una carta de batalla está impresa en la esquina inferior derecha. Ver la regla 210, “Defensa”.
2. Es una característica que sólo tienen las batallas. Ver la regla 310, “Batallas”.

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 702.66, “Excavar”.

Demostrar
Es una habilidad disparada que hay en algunos hechizos que permite al controlador copiarlo y elegir a un oponente para que también lo copie. Ver la regla 702.144, “Demostrar”.

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 613.8. 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 701.8, “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 701.35, “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 702.105, “Destronar (Dethrone)”.

Vacío
Es una habilidad que define características que hace a un objeto incoloro. Ver la regla 702.114, “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 702.82, “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 701.9, “Descartar”.

Descubrir
Es una habilidad de palabra clave que puede permitir a un jugador lanzar un hechizo adicional aleatorio sin coste alguno. Ver la regla 701.57, “Descubrir”.

Disfrazarse
Es una habilidad de palabra clave que permite que se lance una carta boca abajo como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ver la regla 702.168, “Disfrazarse” y la regla 708, “Hechizos y permanentes boca abajo”.

Perturbar
Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador lanzar una carta de dos caras transformada desde su cementerio. Ver la regla 702.146, “Perturbar”.

Doctor's Companion
Es una habilidad de camarada que permite a un jugador jugar con dos cartas de criatura legendaria como su comandante si una de ellas tiene la habilidad Doctor's companion y la otra es un Time Lord Doctor sin otros tipos de criatura.

Puerta
Una puerta es una mitad de un permanente de Sala. Ver la regla 709, "Cartas partidas".

Duplicar
Es una habilidad de palabra clave usada en diversos contextos. Ver la regla 701.10, "Duplicar".

Double Agenda (Agenda doble)
Es una variante de la habilidad de Hidden agenda (agenda oculta). Ver la regla 702.106, "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 712, "Cartas de dos caras".

Draft
1. Es un formato limitado en el cual los jugadores seleccionan cartas de a 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 las 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 121, "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 702.52, "Dragar".

Mazmorra
Es un tipo de carta que aparece sólo en cartas no tradicionales de *Magic*. Una carta de mazmorra no es un permanente. Ver la regla 309, "Mazmorras".

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.

Controlar la tierra
Es una acción de palabra clave que hace que una tierra se convierta en una criatura 0/0 con la habilidad de prisa además de sus otros tipos y pone una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella. Cuando esa tierra muera o sea exiliada, regrésala al campo

de batalla girada bajo tu control. Ver la regla 701.66, “Controlar la tierra”.

Eco
Es una habilidad de palabra clave que impone un coste para mantener un permanente en el campo de batalla. Ver la regla 702.30, “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 702.128, “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 114, “Emblemas”.

Emerger
Es una habilidad de palabra clave que permite a un jugador lanzar un hechizo por menos sacrificando una criatura. Ver la regla 702.119, “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 702.99, “Cifrar”.

Replicar
Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador exiliar una carta de criatura de su cementerio para, por cada oponente, crear una ficha que es una copia de esa carta que ataca a ese oponente. Ver la regla 702.141, “Replicar”

Encuentro
Es mover una carta de fenómeno de la parte superior del mazo planar y ponerla boca arriba. Ver la regla 312, “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 la fase de combate
“Terminar la fase de combate” como resultado de un efecto es realizar un proceso acelerado que salta prácticamente todo lo que sucedería esa fase. Ver la regla 723, “Terminando turnos y fases”.

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 723, “Terminando turnos y fases”.

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”.

Perdurar
Es una habilidad de palabra clave que te permite poner contadores +1/+1 sobre una criatura o crear una ficha de criatura Espíritu. Ver la regla 702.62, “Perdurar”.

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.

Reclutar
Es una habilidad de palabra clave que permite a una criatura que podría haber atacado apoyar a otra criatura. Ver la regla 702.154, “Reclutar”.

Entrar
En el texto de reglas, es entrar al campo de batalla. Ver “Entrar al campo de batalla”.

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 las reglas 403.3, 603.6a, 603.6d y 614.12. Esta frase ha sigo acortada a simplemente “entrar” en los textos de reglas de las cartas en la mayoría de los contextos.

Entrelazar
Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador elegir todos los modos de un hechizo en lugar del número especificado. Ver la regla 702.42, “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 702.50, “Épico”.

Equipar
Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador anexar un Equipo a una criatura que controla. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 702.6, “Equipar”.

Equipo
Es un subtipo de artefacto (del-Infinito en español). El Equipo puede ser anexado 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 702.120, “Expandir”.

Escapatoria
Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador lanzar una carta de su cementerio. Ver la regla 702.138, “Escapatoria”.

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 702.129, “Eternizar”.

Habilidad de evasión
Es una habilidad que limita qué criaturas pueden bloquear a una criatura atacante. Ver las 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 702.74, “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 702.100, “Evolucionar”.

Exaltado
Es una habilidad de palabra clave que puede hacer a una criatura mejor en combate. Ver la regla 702.83, “Exaltado”.

Intercambiar
Es cambiar una por otra dos cosas, como objetos, grupos de objetos o totales de vidas. Ver la regla 701.12, “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 701.43, “Espolear”.

Daño sobrante
Es el daño hecho a una criatura que es mayor de lo que sería daño letal o es daño hecho a un planeswalker que es mayor que su lealtad. Ver la regla 120.4a.

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”.

Agotar
Es un tipo especial de habilidad actividad que solo puede activarse una vez. Ver la regla 702.177, “Agotar”.

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”.

Gastar
Es una palabra que se encuentra en algunas habilidades que se fijan en cuánto maná ha usado un jugador en lanzar hechizos este turno. Ver la regla 700.14.

Aprovechar
Es una habilidad de palabra clave que te permite sacrificar una criatura y obtener un beneficio. Ver la regla 702.110, “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 701.44, “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 702.101, “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 702.123, “Fabricar”.

Enfrentar una elección malvada
Es una acción de palabra clave que hace que un jugador elija una de dos opciones mencionadas. Ver la regla 701.55, “Enfrentar una elección malvada.”

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 110.5 y la regla 702.37, “Metamorfosis”.
3. Los hechizos boca abajo tienen reglas adicionales. Ver la regla 708, “Hechizos y permanentes boca abajo”, y la regla 702.37, “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 110.5 y la regla 702.37, “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 702.32, “Desaparecer”.

Predestinar
Es manipular algunas cartas de la parte superior de la biblioteca de un oponente. Ver la regla 701.29, “Predestinar”.

Inspirar temor
Es una habilidad de palabra clave que restringe cómo puede ser bloqueada una criatura. Ver la regla 702.36, “Inspirar temor”.

Luchar
Cuando dos criaturas luchan, cada una hace daño igual a su fuerza a la otra criatura. Ver la regla 701.14, “Luchar”.

Contador de consumación
Es un contador que exilia un permanente sobre el que está si ese permanente fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla. Ver la regla 122.1h.

Controlar el fuego
Es una habilidades de palabra clave que agrega maná rojo hasta el final del combate siempre que una criatura con la habilidad ataque. Ver la regla 702.189, “Controlar el fuego”.

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 702.25, “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 702.34, “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.

Palabra de ambientación
Es texto en cursiva que no tiene significado de reglas y que ofrece una descripción ambientada de una habilidad. Ver la regla 207.2d.

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 710, “Cartas invertidas”.

Invertido
Es un estatus que puede tener un permanente. Ver la regla 110.5 y la regla 710, “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”.

Ficha de comida
Una ficha de Comida es una ficha de artefacto incolora con “{2},{T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”. Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

¡Por Mirrodin!
Es una habilidad de palabra clave que crea una ficha de criatura roja Rebelde 2/2 y luego anexa el Equipo con la habilidad a esa ficha. Ver la regla 702.163, “¡Por Mirrodin!”.

Rebuscar
Es pagar un coste de exiliar tres cartas de tu cementerio o sacrifica una Comida. Ver la regla 701.61, “Rebuscar”.

Presagiar
Es una habilidad de palabra clave que permite que una habilidad activada sea activada desde la mano de un jugador. Ver la regla 702.57, “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.

Profetizar
Es una habilidad de palabra clave que permite a un jugador exiliar cartas de su mano y lanzarlas por un coste alternativo en turnos futuros. Ver la regla 702.143, “Profetizar”.

Profetizada
Una carta exiliada usando la acción especial de profetizar se convierte en profetizada. Otros efectos también pueden convertir una carta exiliada en profetizada. Un hechizo fue profetizado si fue una carta profetizada en el exilio antes de ser lanzada.

Fortificación
Es un subtipo de artefacto (del-Infinito en español). Las fortificaciones pueden ser anexadas a tierras. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 702.67, “Fortificar”.

Fortificar
Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador anexar una Fortificación a una tierra que controla. Ver la regla 301, “Artefactos” y la regla 702.67, “Fortificar”.

Frenesí
Es una habilidad de palabra clave que puede hacer a una criatura mejor en combate. Ver la regla 702.68, “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”,

Parkour
Es una habilidad de palabra clave que permite que se lance un hechizo por un coste alternativo. Ver la regla 702.173, “Parkour”.

Grupo completo
Un jugador tiene un grupo completo si el número de criaturas en su grupo es cuatro. Ver la regla 700.8.

Fusionar
Es una habilidad de palabra clave que permite a un jugador lanzar ambas mitades de una carta partida. Ver la regla 702.102, “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 702.102, “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.

Regalar
Es una habilidad de palabra clave que permite al lanzador de un hechizo elegir a un oponente para que reciba un beneficio en cuanto el hechizo se resuelve o cuando el permanente con la habilidad entre. Ver la regla 702.174, “Regalar”.

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.

Incitar
Es una acción de palabra clave que hace que una criatura esté incitada hasta el próximo turno de un jugador. Ver la regla 701.15, “Incitar”.

Incitada
Es una designación que puede tener un permanente. Las criaturas incitadas están obligadas a atacar y a atacar a un jugador distinto del jugador que hizo que estuvieran incitadas. Ver la regla 701.15, “Incitar”.

Ficha de oro
Una ficha de oro es una ficha de artefacto incolora con “Sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color.” Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

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 702.58, “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 702.69, “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 211, “Modificador de mano”.

Armonizar
Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador lanzar una carta de su cementerio por un coste específico y le permite girar una criatura que controla para reducir ese coste. Ver la regla 702.180, “Armonizar”.

Apropiar
Es una acción de palabra clave que otorga a un permanente la designación apropiado. Ver la regla 701.64, “Apropiar”.

Apropiado
Es una designación que puede tener un permanente. Los permanentes del-Infinito tienen sus habilidades ∞ mientras estén apropiados. Ver la regla 701.64, “Apropiar” y la regla 702.186, “∞ (Infinito)”.

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 702.55, “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 702.106, “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 702.75, “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 702.31, “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.

Símbolos de maná híbrido pirexiano
Es un símbolo de maná que representa un coste que puede pagarse de una de tres maneras. Ver la regla 107.4.

Elegir un trabajo
Es una habilidad de palabra clave que crea una ficha de criatura incolora Héroe 1/1 y luego anexa el Equipo con la habilidad a esa ficha. Ver la regla 702.182, “Elegir un trabajo”.

Ficha de residuo
Una ficha de Residuo es una ficha de artefacto incolora con {T}, sacrificar esta ficha: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. Activa esto solo como un conjuro". Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

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 732, "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 213, "Información bajo el recuadro de texto".

Inminente
Es una habilidad en algunas criaturas que permite que se lancen por un coste alternativo. Si fue lanzada por un coste de inminente, no es una criatura por un período de tiempo. Ver la regla 702.176, "Inminente".

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 702.126, "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 117.7.

Incubar
Es una acción de palabra clave que crea una ficha de Incubadora con una cantidad específica de contadores +1/+1 sobre ella. Ver la regla 701.53, "Incubar".

Ficha de Incubadora
Una ficha de Incubadora es una ficha de dos caras. Su cara frontal es un artefacto incoloro Incubadora con "{2}: Transforma esta ficha." Su cara posterior es una criatura artefacto Pirexiano incolora 0/0 llamada "Ficha de Pirexiano." Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

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 702.90, "Infectar".

Infinito
1. Es un subtipo de artefacto (del-Infinito en español).
2. ∞ es una palabra clave que se encuentra en cartas del subtipo del-Infinito que otorga una habilidad mientras el permanente esté apropiado. Ver la regla 702.186, "∞ (Infinito)" y la regla 701.64, "Apropiar".

Ingerir
Es una habilidad de palabra clave que puede exiliar la primera carta de la biblioteca de un jugador. Ver la regla 702.115, "Ingerir".

Iniciativa
Es una designación que puede tener un jugador. Algunos efectos le indican a un jugador que tome la iniciativa. El jugador con la iniciativa se adentra en la Ciudad Subterránea siempre que tome la iniciativa y al comienzo de su mantenimiento. Ver la regla 725, "La iniciativa".

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 701.16, "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 702.133, "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".

Contador de palabra clave
Es un marcador colocado sobre un objeto que modifica sus características otorgándole una habilidad de palabra clave. Ver la regla 122, "Contadores".

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 702.33, "Estímulo".

Estirpe
Es un tipo de carta. Que una estirpe sea un permanente o no depende del otro tipo de carta. Ver la regla 308, "Estirpes".

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.

Ficha de aterrizador
Una ficha de Aterrizador es una ficha de artefacto incolora con "{2},{T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja". Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

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 las reglas 113.7a, 608.2b, 608.2h 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.

Aprender
Es una acción de palabra clave que le permite a un jugador agregar una carta de Lección a su mano de fuera del juego o descartar una carta para robar una carta. Ver la regla 701.48, “Aprender”.

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 las 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 213, “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 Legendario.

Legendario
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 las reglas 120.4a, 120.6, 510.1, y 704.5g.

Nivel
Es una designación numérica que puede tener un permanente. El nivel de un encantamiento clase determina qué otras habilidades tiene. Ver la regla 716, "Cartas de clase".

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 711, “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 702.87, “Subir de nivel”. Para las habilidades de nivel de clase de las cartas de Clase, ver las regla 716, "Cartas de clase".

Cartas que suben de nivel
Son cartas que tienen un recuadro de texto partido y tres recuadros de fuerza/resistencia. Ver la regla 711, "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 119, “Vida”.

Modificador de vida
Es una característica que sólo tienen las Vanguard. Ver la regla 212, “Modificador de vidas”.

Vínculo vital
Es una habilidad de palabra clave que hace que un jugador gane vidas. Ver la regla 702.15, “Vinculo 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”.

Metal viviente
Es una habilidades de palabra clave que aparece en algunos Vehículos que los convierte un una criatura artefacto durante tu turno. Ver la regla 702.161, “Metal viviente”.

Arma viviente
Es una habilidad de palabra clave que crea una ficha de criatura negra Germen Pirexiano 0/0 y luego anexa el Equipo con la habilidad a esa ficha. Ver la regla 702.92, “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.

Cerrar
Es quitar una designación de abierta de un permanente que tiene una o más mitades abiertas. Ver la regla 709.5g.

Cerrada
Una mitad de un permanente partido está “cerrada” si no tiene la designación abierta apropiada. Ver la regla 709.5.

London Mulligan
Es el término informal para el actual sistema de reglas de mulligan. Ver la regla 103.5.

Repetición
Es un grupo de acciones que podría repetirse indefinidamente. Ver la regla 731, “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 las cartas de Planeswalker. 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 702.35, “Demencia”.

Juego principal
Es el juego en el cual fue lanzado el hechizo (o activada la habilidad) que creó un subjuego. Ver la regla 728, “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.

Valor de maná
Es la cantidad total de maná en un coste de maná, sin importar el color. Ver la regla 202.3.

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 701.40, “Manifestar” y la regla 708, “Hechizos y permanentes boca abajo”.

Manifestar miedo
Es una acción de palabra clave que pone una de las dos primeras cartas de tu biblioteca en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ver las reglas 701.62, “Manifestar miedo”, 701.40, “Manifestar” y 708, “Hechizos y permanentes boca abajo”.

Mapa
Una ficha de Mapa es una ficha de artefacto Mapa incolora con “{1},{T}, sacrificar esta ficha: La criatura objetivo que controlas explora. Activa esto solo como un conjuro”. Ver la regla 701.44, “Explorar”. Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 110.10.

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.

Velocidad máxima
1. Un jugador tiene velocidad máxima si su velocidad es 4. Ver la regla 702.179, “¡Enciende el motor!”
2. Es una habilidad de palabra clave que otorga una habilidad a la carta o permanente en la que aparece si el controlador de ese permanente (o el propietario de la carta si no está en el campo de batalla) tiene una velocidad de 4. Ver la regla 702.178, “Velocidad máxima”.

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.

Altercado
Es una habilidad de palabra clave que te permite jugar cartas que descartaste este turno desde tu cementerio por un coste alternativo. Ver la regla 702.187, “Altercado”.

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 702.37, “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 701.42, “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 de dos caras”.

Reyerta
Es una habilidad de palabra clave que mejora a una criatura atacante según la cantidad de oponentes que atacaste. Ver la regla 702.121, “Melee”.

Amenaza
Es una habilidad de evasión que hace a las criaturas imbloqueables por una única criatura. Ver la regla 702.111, “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 702.134, “Mentor”.

Permanente fusionado
Una carta o ficha puede fusionarse con un permanente para formar un permanente fusionado. Este permanente fusionado es representado por más de una carta y/o ficha. Ver la regla 729, “Fusionar con permanentes”.

Moler
Para moler una cantidad de cartas, un jugador pone esa cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca en su cementerio. Ver la regla 701.17.

Tamaño mínimo de mazo
Si una regla o efecto indica que el mazo de un jugador debe contener al menos una cantidad específica de cartas, ese número es el tamaño mínimo de mazo para ese jugador.

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 702.94, “Milagro”.

Movilizar
Es una habilidades de palabra clave que crea una cantidad de fichas de criatura Guerrero rojas giradas y atacando que son sacrificadas al comienzo del próximo paso final. Ver la regla 702.181, “Movilizar”.

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.

Cartas de dos caras modales
Es un tipo de cartas de dos caras. Las cartas de dos caras modales pueden jugarse con cualquiera de sus caras hacia arriba. Ver la regla 712, “Cartas de dos caras”.

Modificado
Una criatura modificada es una criatura que tiene un contador sobre ella, está equipada o está encantada por un Aura que su controlados también controla. Ver la regla 700.9.

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 702.43, “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 724, “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 701.37, “Monstruosidad”.

Monstruoso
Es una designación dada a una criatura cuya habilidad que incluye una instrucción de monstruosidad se resolvió. Ver la regla 701.37, “Monstruosidad”.

Más de lo que uno cree
Es una habilidad de palabra clave que permite a algunas cartas ser lanzadas convertidas. Ver la regla 702.162, “Más de lo que uno cree,” y la regla 701.28, “Convertir.”

Metamorfosis
Es una habilidad de palabra clave que permite que se lance una carta boca abajo como una criatura 2/2. Ver la regla 702.37, “Metamorfosis” y la regla 708, “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 122.5.
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 mano inicial posible a cambio de una nueva. Ver la regla 103.5.

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 702.33, “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”.

Mutación
Es una habilidad de palabra clave que permite que una carta de criatura se lance como un hechizo de criatura mutante. Ver la regla 702.140, “Mutación”.

Hechizo de criatura mutante
Es un hechizo de criatura lanzado usando la habilidad de palabra clave mutación. En cuanto se resuelve, si la criatura objetivo es legal, se fusiona con la criatura objetivo. La criatura resultante tiene todas las características del componente superior y las habilidades de cada componente. Ver la regla 702.140, “Mutación” y la regla 729, “Fusionar con permanentes”.

Miríada
Miríada es una habilidad disparada que permite a una criatura atacar en todas las direcciones posibles. Ver la regla 702.116, “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”.

Noche
Junto con Día, es una designación que puede tener el juego. Ver la regla 730, “Día y noche” y la regla 702.145, “Diurno y nocturno.”

Nocturno
Es una habilidad que se encuentra en las caras posteriores de algunas cartas de dos caras. Las cartas con diurno y nocturno están boca arriba cuando es de día y boca abajo cuando es de noche. Ver la regla 702.145, “Diurno y nocturno” y la regla 730, “Día y noche.”

Ninjutsu
Es una habilidad de palabra clave que permite a una criatura entrar en combate de repente. Ver la regla 702.49, “Ninjutsu”.

Tierra no básica
Es cualquier tierra que no tiene el supertipo "básica". Ver la regla 205.4, “Supertipos”.

Cartas de dos caras no modales
Es un tipo de cartas de dos caras. Las cartas de dos caras no modales usan por defecto su cara frontal pero pueden transformarse a su cara posterior de alguna manera. Ver la regla 712, “Cartas de dos caras”.

Carta de *Magic* no tradicional
Es una carta que no se incluye en los mazos de los jugadores. Puede ser sobredimensionada o tener un reverso distinto del reverso “Deckmaster”. Ver la regla 108.2.

Objeto
Es una habilidad en la pila, una carta, una copia de una carta, un emblema, 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 702.48, “Ofrenda”.

Cría
Es una habilidad de palabra clave que te permite pagar un coste adicional en cuanto lanzas un hechizo de criatura para crear una ficha 1/1 que es una copia de ese permanente cuando entra al campo de batalla. Ver la regla 702.175, “Cría”.

Carta de Presagio
Son cartas con un marco de dos partes (una de las cuales está impresa dentro de la otra a la izquierda) en una misma carta donde las características alternativas incluyen el tipo de hechizo Presagio. Ver la regla 720, “Cartas de Presagio”.

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 103.5.

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**. Ver la regla 108.1.

Supervivencia
Es una habilidad de palabra clave que permite a una criatura crecer con el tiempo. Ver la regla 702.107, “Supervivencia”.

Fuera de juego
Un objeto está "fuera de juego" si no está en ninguna de las zonas de juego. Ver la regla 400.11.

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 702.96, “Sobrecarga”.

Propietario
Es el jugador que (para los fines del juego) es el dueño de una carta, un permanente, una ficha o un hechizo. Ver las reglas 108.3, 110.2, 112.2 y 112.2.

Emparejado
Es un término que describe a una criatura que fue afectada por una habilidad de unir almas. Ver la regla 702.95, “Unir almas”.

Paris Mulligan
Es un término informar para un sistema anterior para hacer mulligan. Al usar el Paris Mulligan, un jugador que hace un mulligan baraja su mano en su biblioteca y roba una carta menos. Para ver las reglas actuales de mulligan, ver la regla 103.5.

Camarada, “Camarada—[texto],” “Camarada con [nombre]”
Es una habilidad de palabra clave que permite a dos cartas legendarias 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 702.124, “Camarada” y la regla 903, “Commander”.

Grupo
Algunas cartas se refieren a la cantidad de criaturas en tu grupo. El grupo de un jugador incluye hasta uno de cada uno de Clérigo, Bribón, Guerrero y Hechicero. Ver la regla 700.8.

Pasar
Es negarse a tomar una acción (como lanzar un hechizo o activar una habilidad) cuando se tiene prioridad. Ver la regla 117, “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 117, “Cuándo jugar y prioridad”.

Símbolo de patita
Es un símbolo en forma de patita que se usa para indicar los modos de algunos hechizos modales. Ver la regla 700.2i.

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 118, “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 702.79, “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 702.26 “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 110.5 y la regla 702.26, “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 702.26 “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 312, “Fenómenos”.

Símbolo de maná pirexiano
Es un símbolo de maná 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 122, “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 311, "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 701.31, "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 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 116, "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".

Tramar
Es una habilidad de palabra clave que permite a un jugador exiliar cartas de su mano y lanzarlas sin pagar su coste de maná en turnos futuros. Ver la regla 702.170, "Tramar".

Tramada
Una carta exiliada usando la acción especial de tramar se convierte en tramada. Otros efectos también pueden convertir una carta exiliada en tramada. Ver la regla 702.170, “Tramar”.

Contador de veneno
Es un contador que puede recibir un jugador. Ver la regla 122, “Contadores” y la regla 704.5c.

Envenenado
Es tener uno o más contadores de veneno. Ver la regla 122, “Contadores”.

Venenoso
Es una habilidad de palabra clave que hace que un jugador reciba contadores de veneno. Ver la regla 702.70, “Venenoso”.

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 701.36, “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 cartas de criatura. 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.

Ficha de Piedra de poder
Una ficha de Piedra de poder es una ficha de artefacto piedra-de-poder incolora con “{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto.” Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

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 117, “Cuándo jugar y prioridad”.

Premio
Es una recompensa adicional por visitar algunas Atracciones. Ver la regla 702.159, “Visitar”.

Proliferar
Es dar un contador adicional a cualquier cantidad de jugadores y/o permanentes de cada tipo del que ya tengan. Ver la regla 701.34, “Proliferar”.

Proteger, Protector
Cada carta de batalla tiene un jugador designado como su protector, y ese jugador protege esa batalla. Ver la regla 310.8.

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”.

Prototipo
Es una habilidad que permite a una carta cartas con prototipo ser lanzada con un grupo secundario de características. Ver la regla 718 “Cartas con Prototipo” y la regla 702.160, “Prototipo”.

Cartas con prototipo
Son cartas con un marco de dos partes (una de las cuales está impresa dentro de la otra) en una misma carta. Ver la regla 718, "Cartas con Prototipo".

Provocar
Es una habilidad de palabra clave que puede obligar a una criatura a bloquear. Ver la regla 702.39, “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 702.108, “Destreza”.

Rondar
Es una habilidad de palabra clave que puede permitir que se lance un hechizo por un coste alternativo. Ver la regla 702.76, “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.

Contador de radiación
Es un tipo de contador que puede tener un jugador y que hace que ese jugador muela cartas al comienzo de su fase principal precombate, y luego pierda 1 vida y remueva un contador de radiación por cada carta que no sea tierra molida de esta manera. Ver la regla 122, “Contadores” y la regla 727, “contadores de radiación”.

Ímpetu
Es una habilidad de palabra clave que puede hacer a una criatura mejor en combate. Ver la regla 702.23, “Ímpetu”.

Rango de influencia
Ver Rango de influencia limitado.

Voracidad
Es una habilidad de palabra clave que se encuentra en algunas cartas de criatura con {X} en su coste de maná. La criatura entrar al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella, y robas una carta si X es 5 o más. Ver la regla 702.156, “Voracidad”.

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.

Adelanto
Es una habilidad de palabra clave que se encuentre en algunas Sagas y que permite a su controlador elegir el capítulo con el cual comienza. Ver la regla 702.155, “Adelanto”.

Rebote
Es una habilidad de palabra clave que permite que un hechizo instantáneo o conjuro sea lanzado una segunda vez. Ver la regla 702.88, “Rebote”.

Reconfigurar
Es una habilidad de palabra clave que permite a una criatura Equipo que deje de ser temporariamente una criatura y se anexe a otra criatura. Ver la regla 702.151, “Reconfigurar”.

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 702.59, “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 701.19, “Regenerar”.

Reforzar
Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador poner contadores +1/+1 sobre una criatura. Ver la regla 702.77, “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 702.112, “Prestigio”.

Prestigio (tener prestigio)
Es una designación dada a un permanente como resultado de la habilidad de prestigio. Ver la regla 702.112, “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 702.56, “Reproducir”.

Requisito
Es un efecto que obliga a una o más criaturas a atacar o bloquear. Ver las 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 117.7.

Restricción
Es un efecto que evita que una o más criaturas ataquen o bloqueen. Ver las 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 702.81, “Desandar”.

Mostrar
Es mostrar una carta a todos los jugadores por un momento. Ver la regla 701.20, “Mostrar”.

El Anillo
Es un emblema que puede ser creado cuando el Anillo te tienta. Ver la regla 701.54, “El Anillo te tienta.”

El Anillo te tienta
Es una acción de palabra clave que hace que un jugador elija una criatura que controla para que se convierta en su portador del Anillo legendario y hace que cree un emblema llamado El Anillo. Ver la regla 701.54, “El Anillo te tienta.”

Portador del Anillo
Es una designación que puede recibir una criatura en cuanto el Anillo te tienta. Ver la regla 701.54, “El Anillo te tienta.”

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 702.136, “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 702.60, “Ondear”.

Papel
Los Papeles son fichas de encantamiento incoloras. Cada uno tiene los subtipos Aura y Papel y la habilidad de encantar criatura. Si un permanente tiene más de un Papel anexado a él y controlados por el mismo jugador, cada uno de esos Papeles excepto el que tenga el orden de llegada más reciente son puestos en el cementerio de su propietario. Ver la regla 303.7 y las reglas 111.10j–r.

Tirar un d20
Es lanzar un dado de veinte caras. Del mismo modo, un d4 es un dado de cuatro caras, un d6 es un dado de seis caras, etcétera. Ver la regla 706, “Tirar un dado.”

Sala
1. Es una subsección de una carta de mazmorra. Ver la regla 309, “Mazmorras”.
2. Es un subtipo de encantamiento que tienen algunas cartas partidas. Ver la regla 709, “Cartas partidas”.

Habilidad de sala
Es una habilidad disparada que se dispara siempre que un jugador mueve su marcador de exploración a una sala de una carta de mazmorra. Ver la regla 309, “Mazmorras”.

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 701.21, “Sacrificar”.

Ensillar
Es una habilidad de palabra clave que te permite girar criaturas para que otra criatura sea “ensillada” hasta el final del turno. Ver la regla 702.171, “Ensillar”.

Ensillada
Es una designación dada a una criatura cuya habilidad de ensillar se resolvió. Ver la regla 702.171, “Ensillar”.

Saga
Es 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 702.97, “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 314, “Planes”.

Mazo de planes
Es un mazo de al menos diez cartas de planes necesario para jugar la variante casual Archenemy. Ver la regla 904.3.

Adivinar
Es manipular algunas cartas de la parte superior de tu biblioteca. Ver la regla 701.22, “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 701.23, “Buscar”.

Barra de título secundaria
Es una pequeña línea de nombre con el nombre de referencia en Oracle de una carta que tiene un nombre alternativo en su esquina superior izquierda. Ver la regla 201.6.

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 701.32, “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 702.28, “Desvanecerse”.

Ficha de fragmento
Una ficha de fragmento es una ficha de encantamiento incolora con “{2},{T}, sacrificar esta ficha: Adivina 1, luego roba una carta”. Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

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”.

Contador de escudo
Es un contador que protege a un permanente de recibir daño o ser destruido. Ver la regla 122.1c.

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 731, “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 103.3 y la regla 701,24.

Sideboard
Son cartas adicionales que pueden ser usadas para modificar un mazo entre juegos de una partida. Ver la regla 100.4.

Asedio
Es un subtipo de batalla. Solo un oponente del controlador de un Asedio puede ser su protector. Cuando se remueva el último contador de defensa, su controlador exilia el Asedio y luego lo lanza transformado sin pagar su coste de maná. Ver la regla 310.11.

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 702.118, “Escurridizo”.

Ciclo de Fragmentado
Ver Ciclo de tipo.

Infiltración
Es una habilidad de palabra clave que permite que hechizos se lancen por un coste alternativo que incluye regresar una criatura no bloqueada a la mano de su propietario. Las criaturas lanzadas de esta manera entran giradas y atacando.

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 una fuente nevada. También puede representar maná de una fuente nevada que fue usado para pagar un coste. Ver la regla 107.4h.

.
. . .

Resuelto
1. Es una designación que puede tener un Caso, permitiendo que su última habilidad afecte el juego. Ver la regla 719, “Cartas de Caso”.
2. Es una habilidad de palabra clave de cartas de Caso que afecta el juego solo si el Caso tiene la designación resuelto. Ver la regla 702.169, “Resuelto”.

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 702.95, “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 702.46, “Migración de almas”.

Fuente de una habilidad
Es el objeto que generó esa habilidad. Ver la regla 113.7.

Fuente de daño
Es el objeto que hizo ese daño. Ver la regla 609.7.

Fuente de maná
El hechizo que produjo maná o la fuente de la habilidad que produjo maná. Ver la regla 106.3.

Space Sculptor
Es una habilidades de palabra clave que divide a las criaturas en el campo de batalla en sectores. Ver la regla 702.158, “Space Sculptor”.

Acción especial
Es una acción que realiza un jugador y que no usa la pila. Ver la regla 116, “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 702.137, “Espectáculo”.

Velocidad
Velocidad es un valor que puede tener un jugador. Ver la regla 702.179, “¡Enciende el motor!”

Hechizo
Es una carta en la pila. Es también una copia (de una carta o de otro hechizo) en la pila. Ver la regla 112, “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 113.3a.

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 agregar el texto de reglas de una carta en otro hechizo. Ver la regla 702.47, “Empalmar”.

Cartas partidas
Son cartas tienen dos frentes de carta en una única carta. Ver la regla 709, “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 702.61, “Fracción de segundo”.

Arrebato
Es una habilidad de algunos hechizos modales que te permite elegir uno o más modos y requiere que pagues costes adicionales para esos modos. Ver la regla 702.172, “Arrebato”.

Escuadra
Es una habilidad de palabra clave que crea copias de una criatura cuando entra al campo de batalla. Ver la regla 702.157, “Escuadra”.

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”.

¡Enciende el motor!
Es una habilidad de palabra clave que le da a un jugador una velocidad de 1 si no tiene velocidad. Una vez que un jugador tiene velocidad, su velocidad aumenta una vez en cada uno de sus turnos cuando un oponente pierda vidas. Ver la regla 702.179, “¡Enciende el motor!”

Mazo inicial
Después de que un jugador separó su sideboard, el mazo restante se convierte en su mazo inicial. Ver la regla 103.2a.

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 103.5.

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 103.4.

Jugador inicial
Es el jugador elegido para tomar el primer turno de un juego. Ver la regla 103.1.

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 103.1.

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 113, “Habilidades” y la regla 604, “Manejando habilidades estáticas”.

Pertrechar
Es una habilidad de palabra clave que te permite girar criaturas para agregar contadores de carga a las cartas pertrechables. Ver la regla 702.184 “Pertrechar,” y la regla 721, “Cartas pertrechables”.

Cartas pertrechables
Son cartas con recuadro de texto partido, uno o más símbolos de pertrechar y la habilidad de pertrechar. Ver la regla 721, “Cartas pertrechables”.

Estatus
Es el estado físico de un permanente. Ver la regla 110.5.

Paso
Es una subsección de una fase. Ver sección 5, “Estructura de turno”.

Pegatina
Es un marcador colocado sobre un objeto que modifica sus características o interactúa con una regla o efecto. Ver la regla 123, “Pegatinas”.

Sticker Kicker
Es una variante de estímulo que puede agregar una pegatina al hechizo con la habilidad y da al jugador un contador de boleto. Ver la regla 702.33h.

Plancha de pegatina
Es una colección de pegatinas que se encuentra como un inserto en los sobres de *Unfinity*. Ver la regla 123, “Pegatinas”.

Tormenta
Es una habilidad de palabra clave que crea copias de un hechizo. Ver la regla 702.40, “Tormenta”.

Contador de aturdimiento
Es un contador que evitar que un permanente se enderece. Ver la regla 122.1d.

Subjuego
Es un juego de *Magic* completamente separada creado por un efecto. Ver la regla 728, “Subjuegos”.

Carta sustituta
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 sustitutas”.

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 702.44, “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 701.41, “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 702.117, “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 701.25, “Escrutar”.

Suspender
Es una habilidad de palabra clave que ofrece una manera alternativa de jugar una carta. Ver la regla 702.62, “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 701.26, “Girar y enderezar”.

Girado
Es un estatus que puede tener un permanente. Ver la regla 110.5 y la regla 701.26, “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 115, “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.

Símbolo de boleto
El símbolo de boleto {TK} sin números representa un contador de boleto. El símbolo de boleto con un número representa un coste de boleto. Para pagar un coste de boleto, un jugador remueve esa cantidad de contadores de boleto de él.

Gradual
Es una habilidad de palabra clave que se encuentra en algunos hechizos modales que te piden que pagues un coste adicional para el modo que elijas. Ver la regla 702.183, “Gradual”.

Viajar en el tiempo (Time Travel)
Es agregar o remover un contador de tiempo de cualquier cantidad de permanentes que controlas con un contador de tiempo sobre ellas o cartas suspendidas en el exilio de las cuales eres propietario con contadores de tiempo sobre ellas. Ver la regla 701.56, “Viajar en el tiempo”.

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 613.7. Ver también Dependencia.

Ficha
Es un marcador usado para representar a un permanente que no está representado por una carta. Ver la regla 111, “Fichas”.

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 valor de maná. Las cartas impresas con este término 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 (obsoleto)
Es una habilidades de palabra clave obsoleta que ha sido renombrada. Ver la regla 702.89, “Armadura umbra”.

Resistencia
1. Es una parte de una carta que sólo tienen las cartas de criatura. 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.

Tóxico
Es una habilidad de palabra clave que hace que un jugador reciba contadores de veneno debido al daño de combate de criaturas con la habilidad. Ver la regla 702.164, “Tóxico”.

Carta tradicional de *Magic*
Una carta de *Magic* que mide aproximadamente 6,3 cm por 8,8 cm y es incluida en los mazos de los jugadores. Ver la regla 108.2.

Entrenamiento
Es una habilidad de palabra clave que significa “Siempre que esta criatura y al menos una otra criatura con mayor fuerza que esta criatura ataquen, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.” Ver la regla 702.149, “Entrenamiento”.

Arrollar
Es una habilidad de palabra clave que modifica cómo asigna daño de combate una criatura. Ver la regla 702.19, “Arrollar”.

Arrolla planeswalkers
Es una variante de arrollar que modifica cómo asigna daño de combate una criatura que está atacando a un planeswalker. 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 702.71, “Transfigurar”.

Transformar
Es voltear una carta de dos caras para que su otra cara esté hacia arriba. Ver la regla 701.27, "Transformar".

Cartas de dos caras que se transforman(obsoleto)
Es un nombre antiguo para las cartas de dos caras no modales. Ver la regla 712, “Cartas de dos caras”.

Transmutar
Es una habilidad de palabra clave que le permite a un jugador buscar en su biblioteca una carta de reemplazo. Ver la regla 702.53, “Transmutar”.

Ficha de tesoro
Una ficha de Tesoro es una ficha de artefacto incolora con «{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color.” Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

Tribal (Obsoleto)
Es un tipo de carta obsoleto que ha sido renombrado. Ver la regla 308, “Estirpes”.

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 702.104, “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 113, “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”.

Triplicar
Es una acción de palabra clave que aumenta la fuerza y/o resistencia de una criatura. Ver la regla 701.11, “Triplicar”.

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 702.29, “Ciclo”.

Armadura umbra
Es una habilidad de palabra clave que permite a un Aura proteger al permanente al que está encantando. Ver la regla 702.89, “Armadura umbra”.

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 702.125, “Audacia”.

Resiliencia
Es una habilidad de palabra clave que puede regresar una criatura del cementerio al campo de batalla. Ver la regla 702.93, “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 702.84, “Desenterrar”.

No invertida
Es un estatus por defecto que puede tener un permanente. Ver la regla 110.5 y la regla 710, “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 702.98, “Desatar”.

A menos que
Es un término que se usa para indicar un cierto estilo de coste. Ver la regla 118.12a.

Abrir
Es dar una designación de abierta a un permanente que tiene una o más mitades abiertas. Ver la regla 709.5f.

Abierta
Una mitad de un permanente partido está “abierta” si tiene la designación abierta apropiada. Ver la regla 709.5.

Enderezar
Es rotar un permanente nuevamente a su posición derecha desde su posición de costado. Ver la regla 701.26, “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 110.5 y la regla 701.26, “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”.

Vancouver Mulligan
Es un término informar para un sistema anterior para hacer mulligan. Al usar el Vancouver Mulligan, un jugador que hace un mulligan baraja su mano en su biblioteca y roba una carta menos. Después de elegir no hacer más mulligan, el jugador que hizo mulligan mira la primera carta de su biblioteca y puede ponerla en el fondo de su biblioteca. Para ver las reglas actuales de mulligan, ver la regla 103.5.

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 313, "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 702.63, "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 (del-Infinito en español). Los Vehículos pueden convertirse en criaturas artefacto. Ver la regla 301, "Artefactos" y la regla 702.122, "Tripular".

Adéntrate en [Cualidad]
Es una variante de la habilidad adentrarse en la mazmorra que le permite a un jugador traer una carta de mazmorra con [cualidad] al juego o mover el marcador de exploración de un jugador. Ver la regla 701.49, "Adentrarse en la mazmorra".

Adentrarse en la mazmorra
Es una acción de palabra clave que puede traer al juego una carta de mazmorra de fuera del juego o mover un marcador de exploración de un jugador. Ver la regla 701.49, "Adentrarse en la mazmorra".

Marcador de exploración
Es un marcador usado para llevar registro de en qué sala de una carta de mazmorra está actualmente un jugador. Ver la regla 309, "Mazmorras".

Vigilancia
Una habilidad de palabra clave que permite a una criatura atacar sin girarse. Ver la regla 702.20, "Vigilancia".

Visitar
Es una habilidad de palabra clave que se encuentra en cartas de Atracción. Provee un efecto siempre que lances para visitar tus Atracciones y obtener ciertos resultados. Ver la regla 702.159, "Visitar".

Votar
Algunas cartas indican a los jugadores que voten entre distintas opciones dadas. Ver la regla 701.38, "Votar".

Ficha de Walker (Caminante)
Una ficha de Walker (Caminante) es una ficha de criatura negra Zombie 2/2 llamada Walker (Caminante). Para mayor información sobre las fichas predefinidas, ver la regla 111.10.

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.

Rebatir
Es una habilidad disparada que puede contrarrestar hechizos o habilidades que hacen objetivo al permanente con la habilidad de rebatir. Ver la regla 702.21, “Rebatir”.

Teletransportar
Es una habilidad de palabra clave en cartas de permanente que permite que se lancen por un coste alternativo. Ver la regla 702.185, “Teletransportar”.

Controlar el agua
Es una acción de palabra clave. “Controla el agua [coste]” significa que pagues ese coste y, por cada {1} en ese coste, puedes girar un artefacto o criatura enderezado que controlas en lugar de pagar ese maná. Ver la regla 701.67, “Controlar el agua”.

Balanceo
Es una habilidad de palabra clave que permite que hechizos se lancen por un coste alternativo regresando una criatura girada a la mano de su propietario. Ver la regla 702.188, “Balanceo”.

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 702.80, “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

Magic: **Diseño original de *The Gathering*:** Richard Garfield
Diseño y desarrollo de las reglas completas: Paul Barclay, Mark L. Gottlieb, Beth Moursund, Bill Rose, Eli Shiffrin y Matt Tabak, con colaboraciones de Charlie Cactino, 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, Henry Stern, Donald X. Vaccarino, Thijs van Ommen, Ingo Warnke, Tom Wylie y Bryan Zembruski
Edición: Del Laugel (directora), Matt Tabak (director), Nat Moes, Samantha Phelan, Michael Zhang y Hans Ziegler
Encargado de reglas de Magic: Jess Dunks, Eric Levine y Eliana Rabinowitz
Traducción al español: Juan A. Del Compare

Magic: The Gathering fue diseñado por Richard Garfield, con contribuciones de Charlie Cactino, 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 27 de febrero de 2026.

Publicado por Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EE. UU. Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Magic, sus logos respectivos, Mirrodin, Kamigawa, Lorwyn, Zendikar, Innistrad, Ravnica, Kans de Tarkir, Magic Origins, Magic: The Gathering—Conspiracy, Ixalan, Unfinity, Dominaria, Ikoria, Kaldheim, Puerta de Baldur, La guerra de los hermanos y Mazo de Planeswalker son marcas registradas son propiedad de Wizards of the Coast, LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2025 Wizards. Pat. en EE. UU. Nº RE 37.957.

Astartes, C'tan, Custodes, Necrón, Primarca y Tiránido son ® & © Games Workshop Limited 2022. Todos los derechos reservados.

© 2023 Middle-earth Enterprises. Relatos de la Tierra Media y El Señor de los Anillos y los nombres de los personajes, eventos, objetos y lugares incluidos con marcas registradas de Middle-earth Enterprises, LLC usados bajo licencia por Wizards of the Coast LLC. Todos los derechos reservados.

BBC, DOCTOR WHO, TARDIS, DALEK, CYBERMAN y K-9 (word marks and devices) son marcas registradas de British Broadcasting Corporation y se usan bajo licencia. BBC logo © BBC 1996.

Moguri; Qu; Fang, lu'Cie intrépida; Vanille, lu'Cie alegre y Ragnarok, salvación divina ® & © SQUARE ENIX.

© 2025 MARVEL.

© 2025 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Avatar: The Last Airbender and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

© 2026 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Teenage Mutant Ninja Turtles and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.