

Magic ha despertado tu interés, pero ¿cómo decidir qué quieres jugar?

Puedes conseguir un mazo de bienvenida gratuito en [tu tienda de juegos local](#), pero ¿qué color te conviene elegir?

Cada mazo tiene un estilo de juego diferente, que depende de las características de su color.

¡Descubramos los diversos colores de Magic!

En Magic existen cinco colores: el blanco (W), el azul (U), el negro (B), el rojo (R) y el verde (G), cada uno con sus propias especialidades.

- El blanco es el color del orden, la protección y la luz. La magia blanca cura y defiende, pero también puede limpiar el campo de batalla con una ola de luz purificadora. Tiene acceso a enormes ejércitos de ángeles, caballeros y campeones que te ayudarán a controlar el campo de batalla.
- El azul es el color del engaño, la lógica y las ilusiones. La magia azul evade y engaña, pero también puede ser la fuente de un conocimiento sin fin. Puede invocar enormes criaturas de las profundidades de los océanos o un ejército volador de las nubes.
- El negro es el color de la muerte, la ambición y la oscuridad. La magia negra puede reanimar a los muertos, provocar la locura y absorber la vida de los seres vivos. Puede invocar vampiros, zombies, demonios y una horda de otros seres sombríos e impuros para que cumplan tu voluntad.
- El rojo es el color de la libertad, la emoción y el impulso. Utiliza fuego y rayos para destruir a sus enemigos y terremotos para abrir la mismísima tierra. El ejército rojo puede ser rápido y temerario, pero también tiene acceso a enormes dragones que pueden sobrevolar y devorar a los enemigos.
- El verde es el color del crecimiento, el instinto y la naturaleza. La magia verde puede crear criaturas enormes a partir de otras más pequeñas, inundar el campo de batalla con maná y dar caza a las criaturas enemigas. El ejército verde está lleno de depredadores feroces, poderosas bestias y otros habitantes del bosque.

¿Cómo se representa todo esto en el sistema de juego?

Cuando juegues con el color blanco, podrás invocar un enorme ejército y protegerlo del daño con poderosos hechizos y habilidades. Podrás ganar vida y anular los esfuerzos de tu oponente mientras envías a tus fuerzas para acabar con él. Tus criaturas son tu mejor defensa, así que no tienes que preocuparte tanto por el ataque de las criaturas de tu oponente.

Puede que el blanco sea el color de la defensa, ¡pero puede dar un buen golpe!

Cuando juegues con el color azul, podrás manipular tanto tu mazo como el del oponente en tu propio beneficio. Robarás un montón de cartas adicionales. Podrás anular las criaturas de tu oponente antes siquiera de que lleguen a la mesa y asegurarte de que sus hechizos fallan. Gobernarás los cielos invocando todo tipo de criaturas voladoras y, como el oponente lo tendrá más difícil para bloquearlas, podrás sobrevolar a sus defensores para alcanzar la victoria.

El azul consiste en frustrar los planes de tu oponente mientras allanas el camino hacia la victoria.



Cuando juegues con el color negro, podrás destruir a las criaturas de tu oponente y, a veces, traerlas de entre los muertos para que luchen a tu lado. Obligarás a tu oponente a descartar cartas de su mano, neutralizando sus fuerzas antes de que pueda usarlas contra ti. Tu ejército tendrá una mezcla de muertos vivientes muy resistentes y horrores difíciles de bloquear, así como las criaturas que hayas sacado de tu cementerio o del de tu oponente.

La magia negra hará cualquier cosa para ganar poder, sin importar el coste.

Cuando juegues con el color rojo, causarás daño a cualquier cosa que esté en tu camino: criaturas enemigas, Planeswalkers enemigos e incluso a tu propio oponente. Podrás romper sus artefactos y devastar sus tierras. Invocarás una horda de trasgos rápidos como el rayo o cubrirás los cielos con gigantescos dragones.

La magia roja no es sutil ni limpia. Es simplemente fuerza en estado puro.

Cuando juegues con el color verde, siempre tendrás acceso al maná que necesitas para llevar a cabo tus planes. Tus hechizos potenciarán a tus criaturas y las mantendrán en el campo de batalla incluso cuando parezca que están perdidas. Tu ejército estará lleno de grandes y resistentes monstruosidades que golpearán a tu oponente hasta cuando las bloqueen.

La magia verde toma el control de las fuerzas de la naturaleza y las lanza contra tu oponente.

Después de probar tu mazo de bienvenida y ver qué color te gusta, puedes hacerte con uno de los mazos de Planeswalker que te hemos enseñado. En ellos encontrarás temáticas parecidas y algunas cartas que ya reconocerás, pero estos mazos son más poderosos y complejos.

Tanto los mazos de bienvenida como los de Planeswalker se pueden conseguir en tu [tienda de juegos local](#).

Y ahora, ¡pasemos a las reglas para jugar a Magic!