

Cómo jugar Magic the Gathering Arena: iniciarse en MTG

Un desglose de las reglas básicas en MTG y cómo comenzar en Arena

Si estás comenzando en Magic the Gathering, aprender todas las reglas sobre cómo jugar MTG puede ser un poco abrumador. Incluso si has jugado juegos de cartas antes, Magic the Gathering es un CCG colosal, con muchas reglas, mecánicas y una rica tradición para acompañarlo.

La buena noticia es que MTG: Arena es uno de los mejores juegos de cartas para PC y una vez que hayas aprendido cómo jugar MTG y hayas tenido algunos juegos en tu haber, estarás construyendo mazos y derrotando oponentes en ningún momento hora.

Esta guía lo guiará a través de cómo jugar Magic the Gathering, a partir de las reglas básicas, la estructura del juego y qué tipo de mazos puede esperar según las cartas disponibles. Si necesita las reglas integrales para MTG, es útil consultar esta práctica guía si tiene una consulta específica. Por ahora, sin embargo, nos mantendremos al comenzar en Magic the Gathering: Arena y todo lo que necesitas saber antes de tu primer partido.

REGLAS DE MAGIC THE GATHERING

TIERRAS

En MTG, las tierras representan tu reserva de maná. Necesitarás tierras para jugar cartas, ya que cada carta tiene un costo de tierra. Solo puedes jugar una tierra por turno. Tus tierras se acumulan y se pueden usar una vez por turno. Las tierras se sientan en su mazo y forman las 40 cartas, por lo que desea tener alrededor de 17-18 tierras en su mazo para asegurarse de robar lo suficiente como para jugar cartas. En MTG: Arena, el constructor de mazos recomienda las tierras y la cantidad que necesita en función de su mazo, bastante útil. Cada color tiene su propia variante de tierra, que puedes encontrar a continuación.

- Llanuras blancas
- Azul - islas
- Negro - pantanos

- Verde - bosques
- Rojo - montañas

COSTO DE LA TIERRA

Cada tarjeta tendrá un costo de tierra asociado. Puedes encontrar esto en la parte superior derecha. Será un costo genérico (que se puede jugar con tierras de cualquier color) o un costo de tierra específico, por lo que podría costar una tierra azul, por ejemplo.

TOCANDO Y ENDEREZANDO

Tocar y desenmascarar tarjetas es una gran parte de MTG: es una forma de usar una tarjeta y hay un par de maneras en que esto funciona. Visualmente, la tarjeta se girará horizontalmente si se toca, y será vertical si no se aprovecha.

- Todas las cartas se enderezan al comienzo del turno del jugador (excepto si una carta dicta que no)
- Atacar en el turno de un jugador toca una carta (excepto si tiene vigilancia), por lo que no se puede enderezar durante el turno del otro jugador (lo que significa que tu criatura que atacó no podrá defenderse, ya que se toca)
- Hay símbolos de "tocar" y "enderezar" en algunas cartas, que al tocar o enderezar activarán una habilidad
- Todas las criaturas entran al campo de batalla giradas, a menos que tengan la habilidad de palabra clave prisa



ESTRUCTURA DE GIRO

Comenzarás una partida normal de MTG con 20 puntos de vida, el juego termina cuando un jugador alcanza 0 puntos de vida. Hay muchas dificultades en el MTG, pasando de jugador a jugador, y aunque tienes tu propio turno, los hechizos y el combate aún deberán ser resueltos por el jugador no controlador. Hay cinco fases principales por turno en MTG, el orden será algo así:

- **Fase de inicio** - Endereza todas las cartas, roba una carta
- **Fase principal** : se puede jugar una tierra, el jugador que controla puede jugar hechizos
- **Fase de combate** : el jugador controlador declara las criaturas atacantes (si las hay), el jugador no controlador declara las criaturas bloqueadoras (si las hay)
- **Fase posterior al combate** : esto es esencialmente lo mismo que tu fase principal, puedes jugar hechizos con cualquier maná restante que puedas tener
- **Fase final** : es cuando el jugador que controla resuelve cualquier hechizo de 'fin de turno' antes de pasar el control al otro jugador

BIBLIOTECA, CEMENTERIO Y EXILIO

Hay tres pilas de cartas principales en Magic the Gathering, y es importante saber a qué cartas pertenecen las cartas a medida que avanza el juego. Tu biblioteca es tu mazo: esta es la pila de la que robarás una carta al comienzo de cada ronda. El cementerio es donde van todos los hechizos / criaturas gastadas y muertas. Todavía no están exiliados, por lo que aún puedes volver a jugarlos si tienes una carta que te permite obtener cartas de tu cementerio. La pila de exiliados no existe en el tablero en sí, pero es el lugar donde van las cartas cuando están *realmente* muertas y no se pueden volver a jugar.





COLORES DE LA TARJETA MAGIC THE GATHERING

Hay cinco colores en Magic the Gathering y todos tienen su propio sabor, mecánica y estilo de juego único. Puede tener un mazo de un color o combinar colores que se complementan entre sí. También hay tarjetas multicolores u doradas, donde necesitarás dos colores para jugarlas, o una de un color.

BLANCO

El color blanco tiene que ver con la prevención de daños. Es muy defensivo e incluye muchas habilidades curativas y criaturas voladoras. Un mazo blanco presenta muchas criaturas y encantamientos más pequeños, así como cartas de limpieza de tablero. Los mazos blancos se centran en salpicar al oponente, mientras mantienen una buena cantidad de salud, con criaturas más pequeñas que se mejoran con cartas de encantamiento.

AZUL

El color azul es bueno para el control de la placa. Las cartas manipulan el tablero, lanzan muchos hechizos, roban cartas y evitan los grandes movimientos del oponente. Un mazo azul te permite sacar de tu biblioteca y ofrece más opciones cuando juegas a las cartas, es una mezcla entre pequeñas criaturas obstinadas que tienen habilidades que anulan los movimientos de tu oponente y grandes criaturas que tienen habilidades para despejar tableros. Azul también tiene muchas cartas que evitan los hechizos enemigos y devuelven los hechizos a la mano del propietario.

NEGRO

El negro se centra en la muerte y la amoralidad. La mecánica principal es descartar cartas y luego devolverlas a tu mano o campo de batalla. Los mazos negros sacrifican cartas y se benefician al tener un grupo de criaturas en el cementerio, al lanzar hechizos u obtener beneficios en función de la cantidad en el cementerio. Los mazos negros también pueden obligar a otros jugadores a descartar cartas, lo que lo convierte

en uno de los mazos más difíciles de enfrentar.

VERDE

El verde tiene muchas criaturas y bestias grandes, y es capaz de prevenir y destruir muchos hechizos oponentes. Las criaturas de mazo verde tienden a tener más dureza (salud) y se trata de resistir el juego temprano para causar el caos en el juego tardío con bestias de alto poder.

ROJO

El rojo es ardiente y tiene muchas cartas de daño. Es un mazo agresivo lleno de posibilidades de juego temprano para derrotar a los oponentes. Construir un mazo rojo proporciona muchas cartas iniciales para despejar el tablero, pero no es muy defensivo, y depende de eliminar al oponente antes de que te quedes sin cartas en tu mano y agotar tus opciones. Las cubiertas rojas contienen muchas criaturas con prisa, lo que significa que las criaturas entran al campo de batalla sin explotar y pueden atacar de inmediato.



¿QUÉ SON LOS PLANESWALKERS EN MAGIC THE GATHERING?

Los Planeswalkers en MTG son cartas que no actúan como lo haría una carta normal. Todavía cuentan para tu mazo, pero una vez que se sacan de la biblioteca y se juegan, se sientan fuera del campo de batalla. Los Planeswalkers tienen su propia salud, y esta salud se puede gastar en

planeswalkers tienen su propia salud, y esta salud se puede gastar en lanzar habilidades especiales únicas para ese planeswalker. Una vez que la salud de los planeswalkers llega a 0, se dirige a la pila del cementerio. Los oponentes pueden elegir atacar a tu planeswalker en lugar de atacarte, por lo que deberás asegurarte de tener una línea de defensa sólida cuando juegues un planeswalker.

MECÁNICA DE MAGIC THE GATHERING

TIPOS DE TARJETA

Magic the Gathering está formado por permanentes y no permanentes y todas las cartas se denominan hechizos (incluso cartas de criatura). Hay cinco permanentes que son tierra, criatura, artefacto, encantamiento y caminante de planos. Hay dos no permanentes: instantáneo y hechicero. Es algo útil de saber, ya que algunas cartas hablarán sobre 'permanentes' y tienen habilidades que los afectan de alguna manera.

HABILIDADES DE PALABRAS CLAVE

Probablemente ya haya visto que cada tarjeta tiene texto escrito. Este texto determina lo que puede hacer esa tarjeta. Las habilidades de palabras clave son habilidades estáticas, lo que significa que no son una acción y siempre están activas en esa carta, a menos que tu oponente juegue una carta que diga lo contrario. Nuestra guía de todas las [habilidades de palabras clave MTG](#) puede ayudarlo a comprender cómo funcionan.

ACCIONES DE PALABRAS CLAVE

Las acciones de palabras clave son algo que ocurre cuando juegas la carta o pagas un costo de maná para activar. Un ejemplo de esto es Exilio (exilia una criatura objetivo): las acciones de palabras clave casi siempre son verbos. Consulte nuestra guía de todas las [acciones de palabras clave MTG](#) para profundizar en su significado.