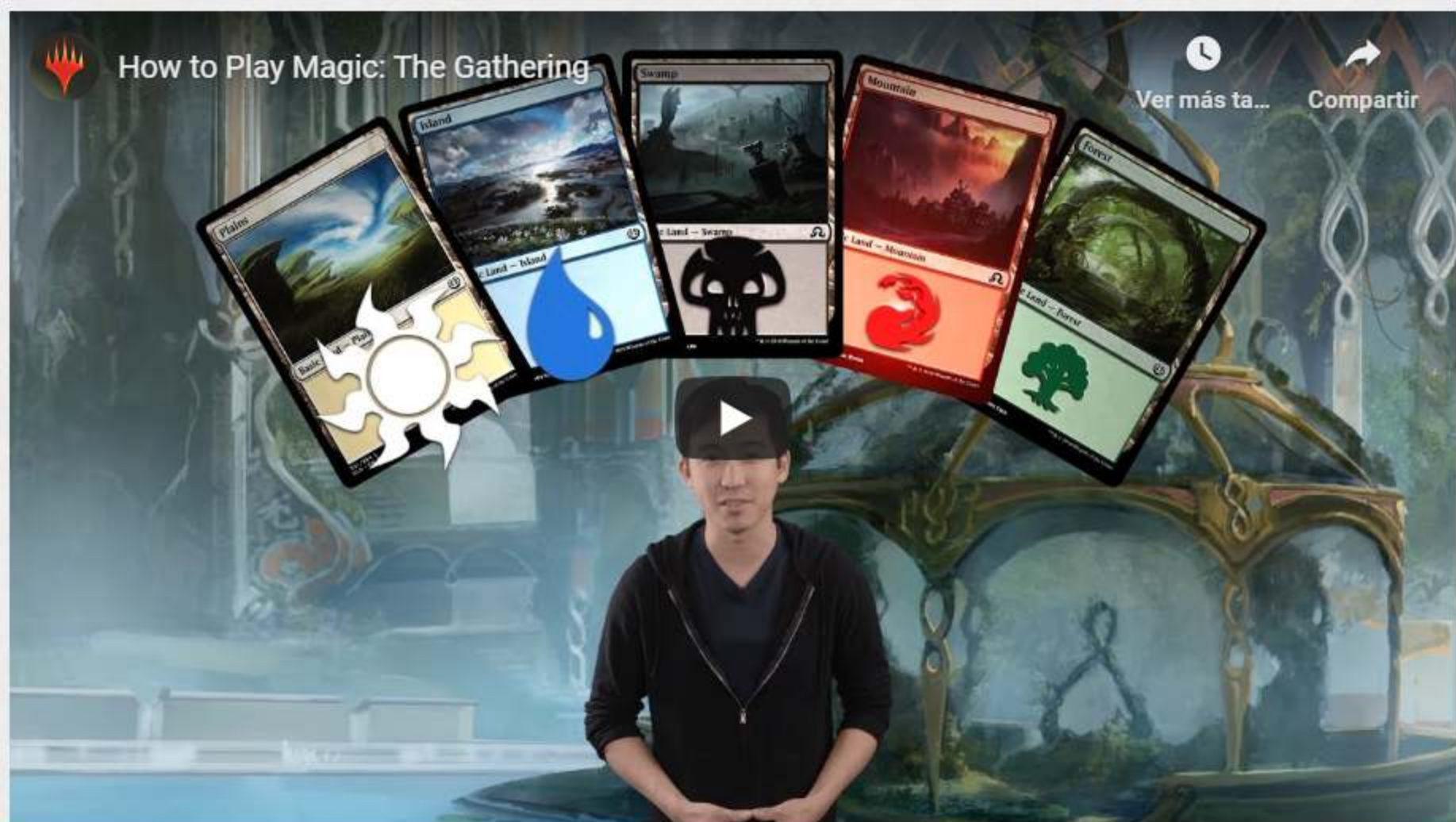


Ahora que conoces el color y el estilo de juego más adecuados para ti, ya podemos dar el siguiente paso: ¡aprender cómo se juega a Magic!

Para ello puedes ver el siguiente vídeo de 5 minutos o leer este artículo.



Con esta guía aprenderás todo lo necesario para empezar a jugar a Magic.

Por otro lado, también puedes inscribirte en MTG Arena, la versión digital de Magic. Es muy accesible para jugadores nuevos y ofrece una experiencia ideal para aprender a jugar.

Descarga MTG Arena [aquí](#).





Si pruebas tanto la versión física del juego como la digital, el reglamento es el mismo, así que ¡adelante con la lectura!

PASO 1. ¡CONSIGUE UN MAZO DE BIENVENIDA!

Puedes recibir un mazo de bienvenida gratuito en cualquier tienda de juegos de la Wizards Play Network.

Sí, has leído bien: ¡hay un mazo de Magic esperando a que lo consigas gratis!

[Haz clic aquí](#) para buscar tu tienda más cercana de la WPN (Wizards Play Network), donde podrás pedir un mazo de bienvenida.

O mejor todavía, donde participar en un evento Magic Open House.

Este evento es para personas que nunca antes jugaron a Magic, necesitan volver a ponerse al día con el juego o desean enseñárselo a un amigo. Tan solo hay que ir, tomar un mazo de bienvenida y jugar a Magic contra otros jugadores nuevos. [Miles de tiendas de juegos](#) organizarán eventos Magic Open House para dar la bienvenida a los jugadores nuevos de Magic. Estos eventos tendrán lugar solo durante dos días, el 22 y 23 de septiembre.

Cuando vayas a un evento Magic Open House, recibirás:

¡un mazo de bienvenida gratuito! Es la mejor forma de aprender a jugar a Magic.

¡una carta promocional especial!

PASO 2. LOS FUNDAMENTOS

En Magic, luchas contra otros jugadores usando mazos como los mazos de bienvenida que tenemos aquí.

Cada uno está lleno de hechizos fantásticos y de poderosa magia. Hay cinco colores de magia con características distintas.

El mazo de bienvenida que elijas representa uno de esos 5 colores.

Magic es un juego para 2 o más jugadores.

Cada jugador empieza el juego con 20 vidas. ¡Si reduces las vidas de tu oponente a 0, ganas!

Abre tu mazo de bienvenida, colócalo boca abajo y roba 7 cartas.

Una buena mano inicial suele contener entre 3 y 5 tierras.

Cada tierra tiene un símbolo de maná que representa uno de los cinco colores de maná.

El maná es el recurso para lanzar hechizos.

Las tierras producen maná cuando las giras.

Para girar una carta, ponla de lado; eso significa que la has usado durante ese turno.

Puedes jugar una tierra por turno.

Cuando juegas una tierra, se queda en el campo de batalla.

Cuanto más tierras juegues, más maná tendrás a tu disposición.

Las cartas que no son tierras tienen costes de maná en la esquina superior derecha, representados con números y símbolos.

El coste de maná es la cantidad y el tipo de maná que debes pagar para lanzar el hechizo.

Los hechizos se lanzan de la siguiente manera:

PASO 3. TU TURNO

Durante tu turno pasarás por las diversas fases del mismo.

1: Endereza.

2: Roba una carta.

3: Juega una tierra y/o lanza hechizos.

4: ¡Combate!

Endereza:

Al comienzo de tu turno, endereza todas tus cartas.

Roba una carta:

Roba la primera carta de tu mazo (también llamado biblioteca).

Tras enderezar y robar, la siguiente parte del turno no ocurre en un orden fijo.

Normalmente realizarás estas acciones:

- Jugar una tierra
- Lanzar hechizos
- Atacar con criaturas

Ya sabes jugar tierras y lanzar hechizos, pero ¿y eso de atacar con criaturas?

Para aprender a combatir, primero debes conocer las criaturas. ¿Cómo son?

Criaturas:

Puedes lanzar hechizos de criatura para que estas luchen por ti.

Con ellas puedes atacar a tus oponentes o defenderte.

La mayoría de las criaturas no pueden atacar en el turno en que las lanzas; esto se conoce como mareo de invocación.

Las criaturas tienen dos valores de combate: fuerza y resistencia.

Las criaturas permanecen en el campo de batalla hasta que son destruidas.

Las criaturas destruidas van al cementerio (un montón de descarte, situado boca arriba junto a la biblioteca).

Ya conoces las criaturas. Ahora, ¡al combate!

Gira a las criaturas para atacar con ellas.

Las criaturas atacan a los oponentes, no a otras criaturas.

Para atacar, una criatura no debe haberse lanzado durante este turno.

Solo las criaturas enderezadas pueden atacar.

Tu oponente puede elegir bloquear a una de tus criaturas con más de una de las suyas... o no bloquearla.

Bloquear no provoca que una criatura se gire como lo hace al atacar.

Tras declarar a los bloqueadores, todas las criaturas atacantes y bloqueadoras hacen daño de combate al mismo tiempo.

Si no se bloquea a una criatura atacante, esta le hace al oponente una cantidad de daño de combate igual a su fuerza.

Si una criatura del oponente bloquea a una criatura atacante, las dos criaturas se harán daño entre ellas.

Toda criatura que reciba una cantidad de daño igual o mayor a su resistencia es destruida (colocada en el cementerio).

Esto concluye los cuatro pasos que puedes realizar durante tu turno.

Sin embargo, ¡en Magic se hacen muchas más cosas que atacar con criaturas! Veamos los diferentes tipos de hechizos que hay.

PASO 4. LOS DIVERSOS TIPOS DE HECHIZOS

Criaturas:

A estas ya las conoces, como acabamos de ver en el paso 3.



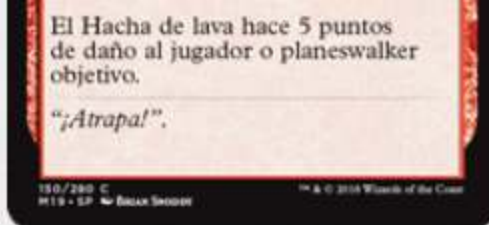
Conjuros e instantáneos:

Los conjuros e instantáneos representan efectos mágicos que suceden una vez.

Nunca están en el campo de batalla. Los conjuros solo pueden lanzarse en tu turno. Los instantáneos pueden lanzarse en cualquier momento.

Los instantáneos son el único tipo de carta que puede lanzarse en cualquier momento, incluso durante el turno de un oponente.





Artefactos y encantamientos:

Los artefactos representan armas mágicas, dispositivos y constructos que puedes utilizar en tus duelos.

Los artefactos no suelen requerir un color de maná específico para lanzarlos, así que pueden utilizarse en cualquier mazo.

Los encantamientos representan hechizos constantes que afectan al juego mientras permanezcan en el campo de batalla.

La mayoría de los encantamientos requieren maná de un cierto color para lanzarlos.

Al igual que las criaturas, estas cartas permanecen en el campo de batalla una vez que las lanzas.

El texto de reglas de la carta te dirá lo que hace cada una.



Con esta explicación deberías entender bien los conceptos básicos de Magic.

¡Enhorabuena! ¡Ya sabes cómo se juega a Magic! Ahora hay un Multiverso entero a tus pies, esperando a que lo explores.

Pero si un Multiverso entero te parece demasiado abrumador, puedes empezar por nuestro siguiente artículo, "Próximos pasos". En él aprenderás dónde y cuándo podrás poner a prueba tus habilidades para jugar a Magic.