

GUÍA DEL JUGADOR PLATA

BIENVENIDO AL EMOCIONANTE MUNDO DE **MAGIC**: EL ENCUENTRO® EN **MAGIC**®, TU Oponente y TÚ SON HECHICEROS QUE PELEAN EN UN DUELO **MÁGICO**.

OBJETIVO DEL JUEGO:

SÉ EL **PRIMERO** EN LLEVAR EL MARCADOR DEL Oponente DE 20 A 0 ¡Y TÚ **GANAS!**



CÓMO USAR ESTA GUÍA:

AHORA JUGARÁS UN JUEGO GUIADO. ASEGÚRATE DE SEGUIR EL JUEGO EN ORDEN.

TU Oponente Y TÚ TOMEN TURNOS LEYENDO EN VOZ ALTA Y HACIENDO LO QUE LA GUÍA LES INDIQUE.

SUS GUÍAS SON DIFERENTES. TÚ SIGUE CON TU GUÍA CUANDO EL JUGADOR ORO ESTÉ LEYENDO.



PREPARACIÓN:

EN ESTE JUEGO, TÚ SERÁS EL JUGADOR PLATA.

PON TU GUÍA DE JUEGO Y TU TAPETE DE JUEGO FRENTE A TI. EL JUGADOR ORO DEBE HACER LO MISMO.

CADA JUGADOR DEBE PONER EL MAZO BOCA ABAJO DONDE DICE "BIBLIOTECA" EN EL TAPETE DE JUEGO. **NO BARAJEN LOS MAZOS.**

SI BARAJASTE TU MAZO POR ERROR, VE A LA PARTE FINAL DE ESTA GUÍA AHORA PARA VER EL ORDEN DE LAS CARTAS.

CADA JUGADOR DEBE PONER EL MARCADOR DE VIDA EN EL NÚMERO 20 EN SU TAPETE DE JUEGO.

CEMENTERIO

BIBLIOTECA



TAPETE DE JUEGO ORO

TOTAL DE VIDA

TOTAL DE VIDA



TAPETE DE JUEGO PLATA

BIBLIOTECA

CEMENTERIO

MARCADOR DE VIDA



2 TURNO 1 DEL JUGADOR PLATA

EL JUGADOR PLATA LEE EN VOZ ALTA AHORA.

¿LISTOS?
¡EMPECEMOS!

PARA COMENZAR EL JUEGO, CADA JUGADOR ROBA 7 CARTAS Y LAS PONE EN SU MANO. HAGAN ESTO AHORA.

ROBA UNA CARTA DE TU BIBLIOTECA Y PONLA EN TU MANO.

¡EN ESTE JUEGO, EMPIEZAS TÚ!

REGLA: CADA TURNO ROBAS UNA CARTA DE TU BIBLIOTECA.

PON UNA CARTA DE LLANURA DE TU MANO A LA MESA EN FRENTE DE TI.

REGLA: PUEDES JUGAR 1 CARTA DE TIERRA POR

LLANURA

AHORA, JUEGA TU PRIMERA CRIATURA: UN CADETE ANSIOSO. GIRA LA LLANURA EN LA MESA PARA PAGAR EL COSTE "BLANCO" (*) DEL CADETE ANSIOSO.

GIRAR SIGNIFICA PONER UNA CARTA DE LADO.



PON EL CADETE ANSIOSO
EN LA MESA ARRIBA DE LA
LLANURA. YA NO TIENES
TIERRAS PARA PAGAR LAS
CARTAS, ASÍ QUE TU
TURNO TERMINÓ.



DESPUÉS DE TU PRIMER TURNO,
LA MESA SE DEBE VER ASÍ.



TOTAL DE VIDA 20

CADETE



LLANURA



TOTAL DE VIDA 20



4 TURNO 1 DEL JUGADOR ORO

TOTAL DE VIDA 20

BOSQUE

EL JUGADOR ORO LEE EN VOZ ALTA AHORA.

TU Oponente ROBA UNA CARTA Y JUEGA UN BOSQUE. AL FINAL DEL TURNO DEL JUGADOR ORO, LA MESA DEBE VERSE ASÍ.

CADETE

LLANURA

TOTAL DE VIDA 20

CUANDO EL JUGADOR ORO TE LO INDIQUE, COMIENZA A LEER NUEVAMENTE EN VOZ ALTA AQUÍ.

REGLA: LO PRIMERO QUE HACES CADA TURNO ES ENDEREZAR TODAS TUS TIERRAS Y TUS CRIATURAS QUE ESTÉN GIRADAS. ESTO TE PERMITE VOLVER A USARLAS.

ENDEREZA TU LLANURA AHORA.

DESPUÉS DE ENDEREZAR, ROBA UNA CARTA.

AHORA, JUEGA UNA ISLA. PONLA JUNTO A TU LLANURA.

¡ES HORA DE ATACAR!

GIRA TU CADETE ANSIOSO PARA MOSTRAR QUE ESTÁ ATACANDO A TU Oponente.

REGLA: TUS CRIATURAS SIEMPRE ATACAN A TU Oponente, NO A OTRAS CRIATURAS.



REGLA: NO TIENES QUE PAGAR EL COSTE DE UNA CRIATURA NUEVAMENTE PARA QUE PUEDA ATACAR A TU Oponente.

MIRA LA FUERZA DEL CADETE ANSIOSO. LA FUERZA ES LA CANTIDAD DE DAÑO QUE HACE LA CRIATURA.

YA QUE LA FUERZA DEL CADETE ANSIOSO ES 1, HACE 1 PUNTO DE DAÑO A TU Oponente.



EL TOTAL DE VIDA DE TU Oponente CAMBIA DE 20 A 19.

NO TIENES CRIATURAS EN LA MANO QUE PUEDAS PAGAR AHORA MISMO.

ASÍ QUE TU TURNO TERMINÓ.

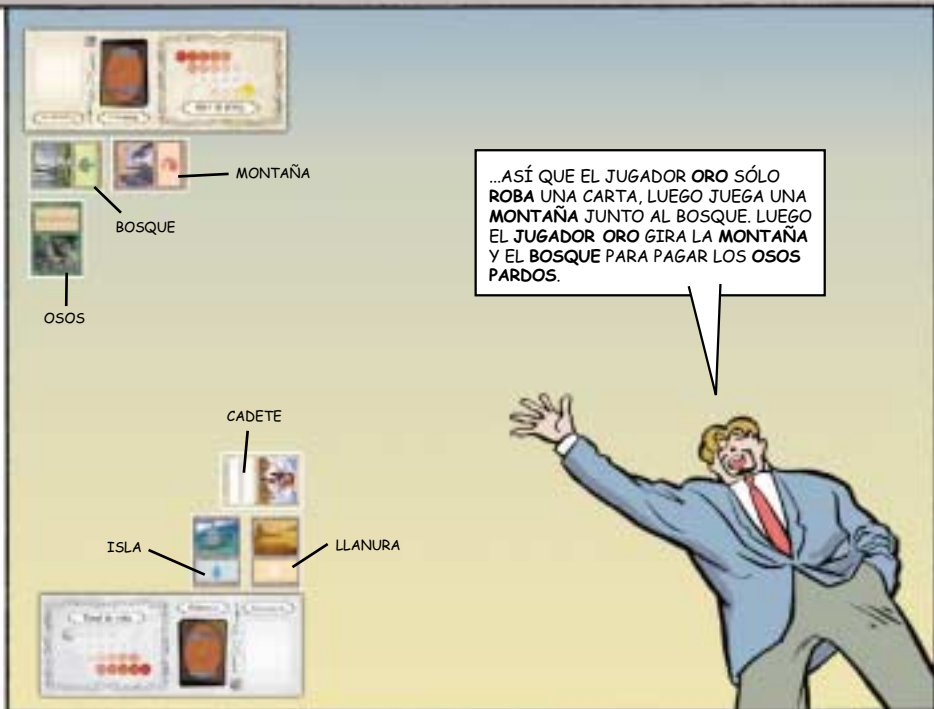
LA MESA DEBE VERSE ASÍ.



EL
JUGADOR ORO
LEE EN VOZ
ALTA AHORA.

TU Oponente NO TIENE
NADA PARA ENDEREZAR...





8 TURNO 3 DEL JUGADOR PLATA

CUANDO EL JUGADOR ORO TE LO INDIQUE, COMIENZA A LEER NUEVAMENTE EN VOZ ALTA AQUÍ.

ENDEREZA TU CADETE ANSIOSO...



...Y ROBA UNA CARTA.



JUEGA UNA LLANURA DE TU MANO.

¿ES HORA DE ATACAR?



SI ATACAS A TU Oponente con tu CADETE ANSIOSO 1/1, EL JUGADOR ORO PUEDE ELEGIR BLOQUEAR con LOS OSOS PARDOS 2/2.

LOS OSOS TIENEN FUERZA 2 y tu CADETE SÓLO TIENE RESISTENCIA 1. LA FUERZA 2 ES MÁS QUE SUFICIENTE PARA MATAR AL CADETE. PERO TU CADETE SÓLO TIENE FUERZA 1. ESO NO ES SUFICIENTE PARA MATAR A LOS OSOS con RESISTENCIA 2. MÁS VALE NO ATACAR ESTE TURNO.

FUERZA/
RESISTENCIA

FUERZA/
RESISTENCIA



ES HORA DE JUGAR TU CABALLERO ANDANTE. JUGAR EL CABALLERO ANDANTE CUESTA "UNO Y BLANCO" (1 *).

GIRA UNA LLANURA PARA PAGAR EL *. PUEDES GIRAR 1 TIERRA DE CUALQUIER CLASE PARA PAGAR EL 1. GIRA LA ISLA AHORA.

PON EL CABALLERO EN LA MESA JUNTO AL CADETE.



CADETE



ISLA



LLANURAS



TOTAL DE VIDA 19



MONTAÑA

BOSQUE



OSOS



CADETE

CABALLERO

ISLA

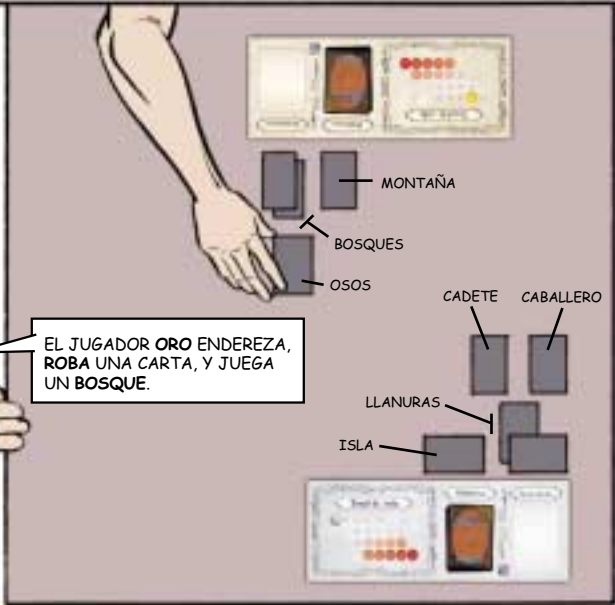
LLANURAS

TOTAL DE VIDA 20



TU TURNO TERMINÓ. LA MESA DEBE VERSE ASÍ.





EL JUGADOR ORO ENDEREZA, ROBA UNA CARTA, Y JUEGA UN BOSQUE.

¡EL JUGADOR ORO TE ATACA CON LOS OSOS PARDOS!

AHORA, TIENES QUE DECIDIR SI DEBES BLOQUEAR.

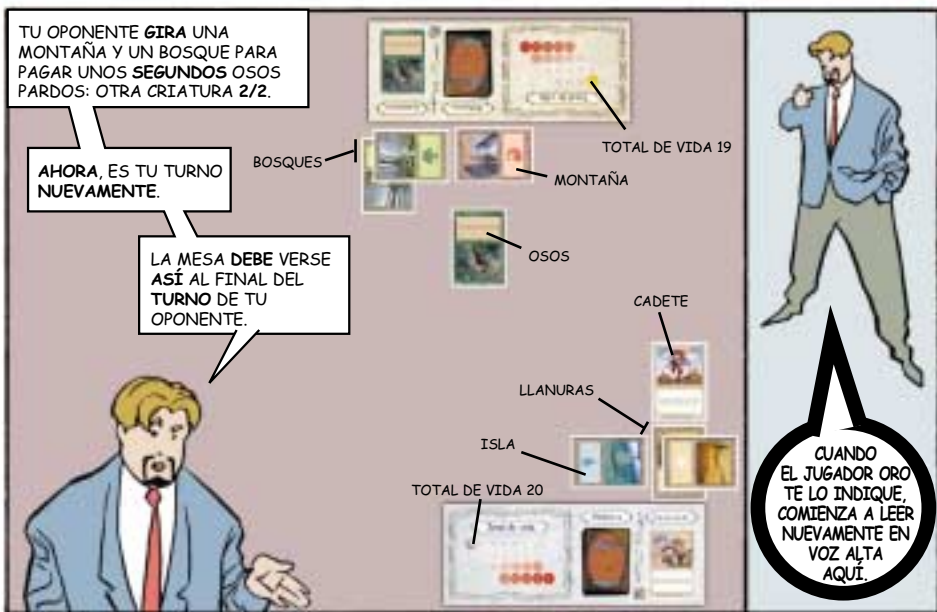
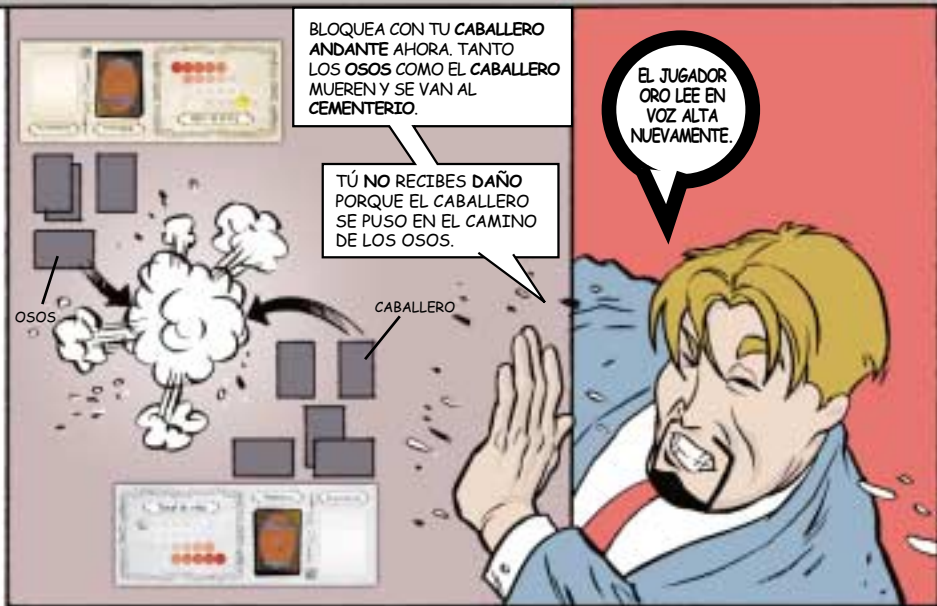


¿DEBERÍAS BLOQUEAR CON UNA DE TUS CRIATURAS? VEAMOS... SI BLOQUEAS CON TU CADETE ANSIOSO 1/1, RECIBIRÁ 2 PUNTOS DE DAÑO DE LOS OSOS Y MORIRÁ. LOS OSOS SÓLO RECIBIRÁN 1 PUNTO DE DAÑO DEL CADETE, ASÍ QUE NO MORIRÁN. NO TE CONVIENE.



PERO SI BLOQUEAS CON EL CABALLERO ANDANTE, TANTO LOS OSOS COMO EL CABALLERO SE HARÁN 2 PUNTOS DE DAÑO ENTRE SÍ. YA QUE AMBOS TIENEN RESISTENCIA 2, AMBOS MORIRÁN. ES UN INTERCAMBIO.

FUERZA
2/2
RESISTENCIA



12 **TURNO 4 DEL JUGADOR PLATA**

ENDEREZA TODAS TUS TIERRAS...



...Y ROBA UNA CARTA.



JUEGA UNA ISLA.



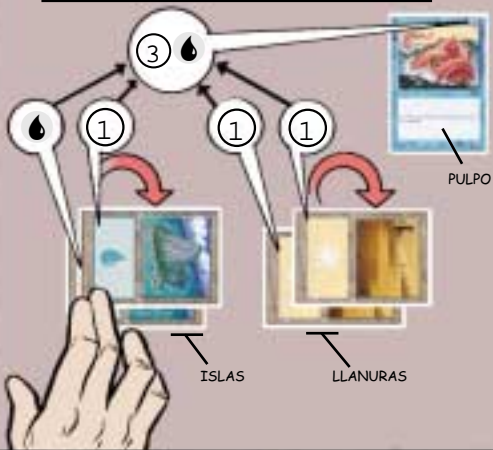
¿DEBERÍAS ATACAR?

SI ATACAS A TU Oponente con el CADETE 1/1, LOS OSOS 2/2 PUEDEN BLOQUEAR. TU CADETE MORIRÁ SIN MATAR A LOS OSOS.

ASÍ QUE NO ATAQUES ESTE TURNO.



AHORA TIENES SUFICIENTES TIERRAS PARA PAGAR EL PULPO GIGANTE QUE TIENES EN LA MANO. JUGAR EL PULPO GIGANTE CUESTA "TRÉS Y AZUL" (3♣). GIRA UNA ISLA PARA PAGAR EL ♣, Y TUS OTRAS 3 TIERRAS PARA PAGAR EL ③.



PON EL PULPO GIGANTE JUNTO AL CADETE ANSIOSO.



TU TURNO TERMINÓ. LA MESA DEBE VERSE ASÍ.



EL JUGADOR ORO LEE EN VOZ ALTA AHORA.



TU Oponente endereza todas sus tierras...



...ROBA UNA CARTA...



...Y JUEGA UNA MONTAÑA.



TU Oponente **DECIDE**
NO ATACARTE. LUEGO, TU
 Oponente **GIRA 4 TIERRAS**
 Y JUEGA UN **CAPATAZ**
OGRO 4/3.



AHORA, ES TU TURNO.

LA MESA DEBE
 VERSE ASÍ.



16 **TURNO 5 DEL JUGADOR PLATA**

CUANDO EL JUGADOR ORO TE LO INDIQUE, COMIENZA A LEER NUEVAMENTE EN VOZ ALTA AQUÍ.

ENDEREZA TUS TIERRAS...



...ROBA UNA CARTA...



...Y JUEGA UNA LLANURA.

MIRA EL CAPATAZ ORO. EL CUADRO DE TEXTO DICE QUE NO PUEDE BLOQUEAR. ¡GRANDIOSO!

AHORA PUEDES ATACAR CON TU PULPO GIGANTE 3/3 ¡Y EL ORO NO PUEDE BLOQUEARLO!

DILE AL JUGADOR ORO QUE LEA EL PRIMER PANEL EN LA PAGINA 17 DE LA GUIA DEL JUGADOR ORO EN VOZ ALTA AHORA.

AÚN NO QUIERES ATACAR CON TU CADETE ANSIOSO 1/1 PORQUE LOS OSOS PARDOS PODRÍAN MATARLO.

GIRA TU PULPO PARA ATACAR A TU Oponente AHORA.

EL JUGADOR PLATA LEE EN VOZ ALTA AHORA.

AHORA QUE TU Oponente DECIDIÓ NO BLOQUEARLO, TU PULPO GIGANTE LE HACE 3 PUNTOS DE DAÑO AL JUGADOR ORO.

3 / 3



TÚ NO TIENES UNA CRIATURA EN LA MANO QUE PUEDES JUGAR AHORA, ASÍ QUE TU TURNO TERMINÓ. LA MESA DEBE VERSE ASÍ.



EL
JUGADOR ORO
LEE EN VOZ
ALTA AHORA.



TU Oponente ENDEREZA TODAS SUS TIERRAS...



...ROBA UNA CARTA...



...Y JUEGA UNA MONTAÑA.

COMIENZA
A LEER EN VOZ
ALTA NUEVAMENTE
CUANDO TE LO
INDIQUE EL
JUGADOR ORO.



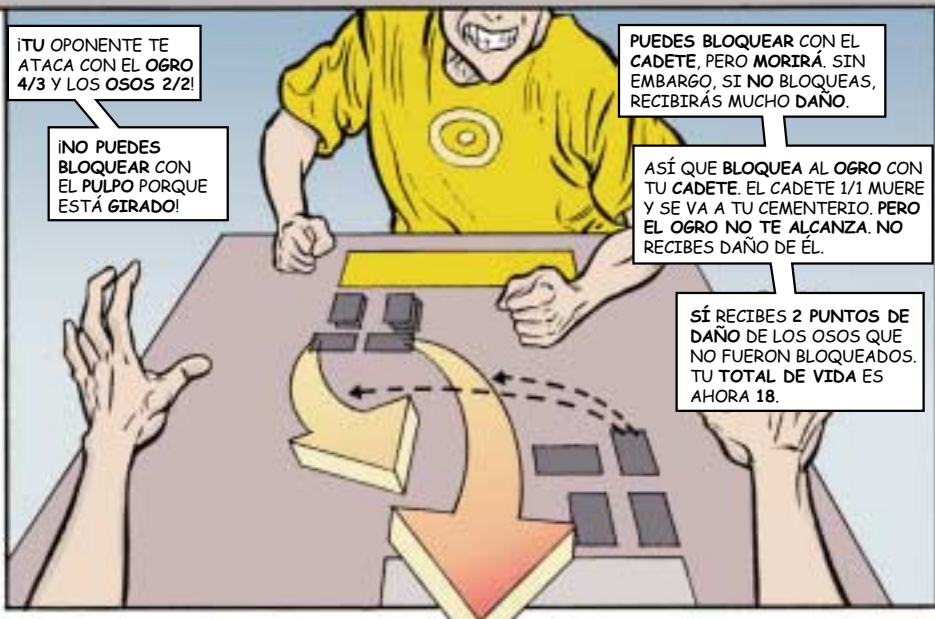
¡TU Oponente TE ATACA CON EL OGRO 4/3 Y LOS OSOS 2/2!

PUEDES BLOQUEAR CON EL CADETE, PERO MORIRÁ. SIN EMBARGO, SI NO BLOQUEAS, RECIBIRÁS MUCHO DAÑO.

¡NO PUEDES BLOQUEAR CON EL PULPO PORQUE ESTÁ GIRADO!

ASÍ QUE BLOQUEA AL OGRO CON TU CADETE. EL CADETE 1/1 MUERE Y SE VA A TU CEMENTERIO. PERO EL OGRO NO TE ALCANZA. NO RECIBES DAÑO DE ÉL.

SI RECIBES 2 PUNTOS DE DAÑO DE LOS OSOS QUE NO FUERON BLOQUEADOS. TU TOTAL DE VIDA ES AHORA 18.



EL JUGADOR ORO LEE EN VOZ ALTA AHORA.

TU Oponente NO HACE NADA MÁS ESTE TURNO. AL FINAL DEL TURNO, LA MESA DEBE VERSE ASÍ.

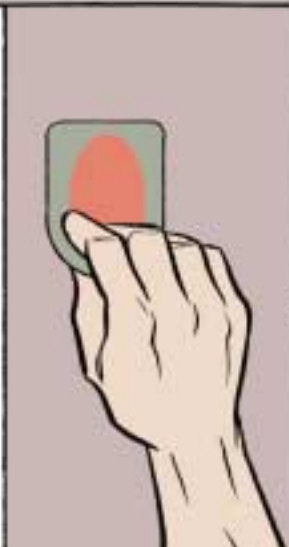


COMIENZA A LEER EN VOZ ALTA NUEVAMENTE CUANDO TE LO INDIQUE EL JUGADOR ORO.





**NUEVAMENTE ES TU TURNO.
ENDEREZA TU PULPO...**



...Y ROBA UNA CARTA.



**TÚ NO TIENES UNA TIERRA EN
LA MANO, ASÍ QUE NO PUEDES
JUGAR UNA ESTE TURNO.**

AHORA JUGARÁS TU PRIMER CONJURO: VENGANZA.

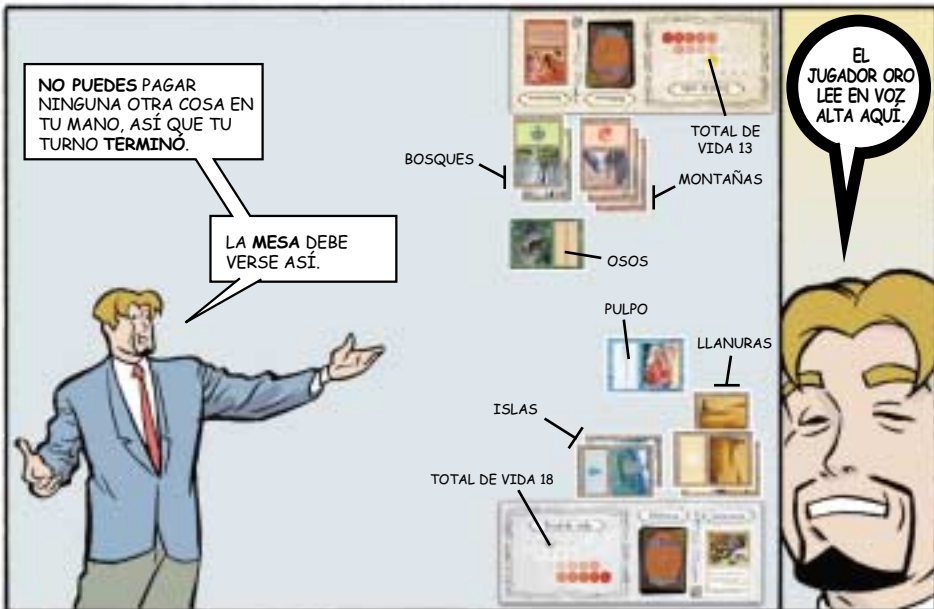
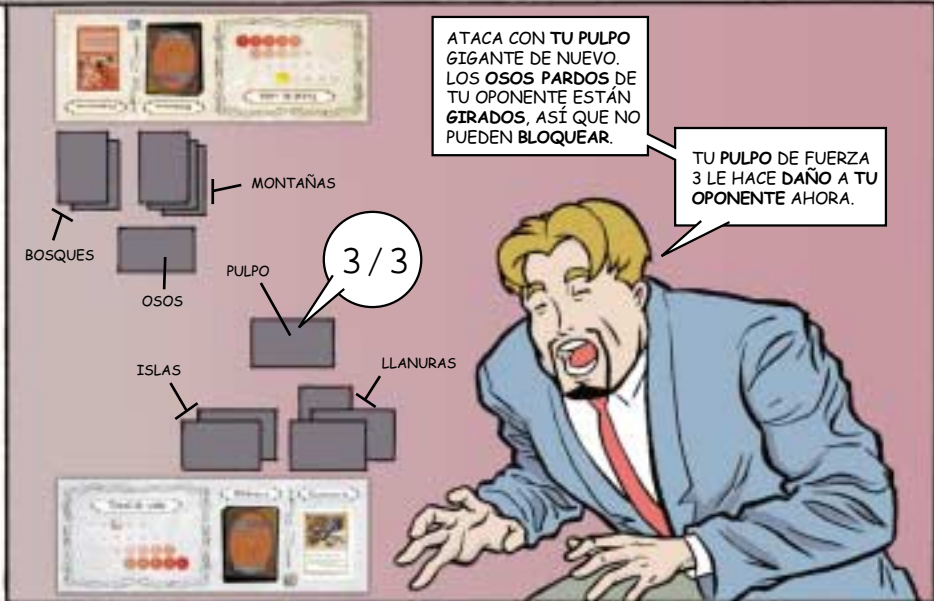
CUANDO JUEGAS UN CONJURO, HACE ALGO BUENO PARA TI O MALO PARA TU Oponente Y LUEGO SE VA A TU CEMENTERIO.

JUGAR LA VENGANZA CUESTA "TRES Y BLANCO" (3*). GIRA UNA LLANURA PARA EL * Y CUALESQUIER OTRAS 3 TIERRAS PARA EL 3 AHORA.

MUÉSTRALE LA VENGANZA AL JUGADOR ORO. DICE: "DESTRUYE LA CRIATURA OBJETIVO GIRADA"

ELIGE EL OGRO GIRADO DE TU Oponente.

TU Oponente TIENE QUE PONER EL OGRO EN SU CEMENTERIO. AHORA, PON LA VENGANZA EN TU CEMENTERIO.



TU Oponente endereza, roba una carta, y juega un bosque. ¡tu oponente luego juega un conjuro de Hacha de Lava sobre ti!

¡EL HACHA DE LAVA TE HACE 5 PUNTOS DE DAÑO!
¡AUNQUE TENÍAS UNA CRIATURA ENDEREZADA, NO PODÍAS DETENER EL HACHA DE LAVA!



REGLA: LAS CRIATURAS SÓLO PUEDEN BLOQUEAR A OTRAS CRIATURAS, NO PUEDEN BLOQUEAR CONJUROS

RECIBES 5 PUNTOS DE DAÑO. TU TOTAL DE VIDA ES AHORA 13. ¡AY!

TU Oponente te ataca con los osos, tu pulpo está girado y no puede bloquear. Recibes 2 puntos de daño de los osos. Tu total de vida es ahora 11.



TU Oponente no juega nada más, así que ahora es tu turno.

LA MESA DEBE VERSE ASÍ.

CUANDO EL JUGADOR ORO TE LO INDIQUE, COMIENZA A LEER NUEVAMENTE EN VOZ ALTA AQUÍ.





ENDEREZA TU CRIATURA Y
TODAS TUS TIERRAS...



...ROBA UNA CARTA...

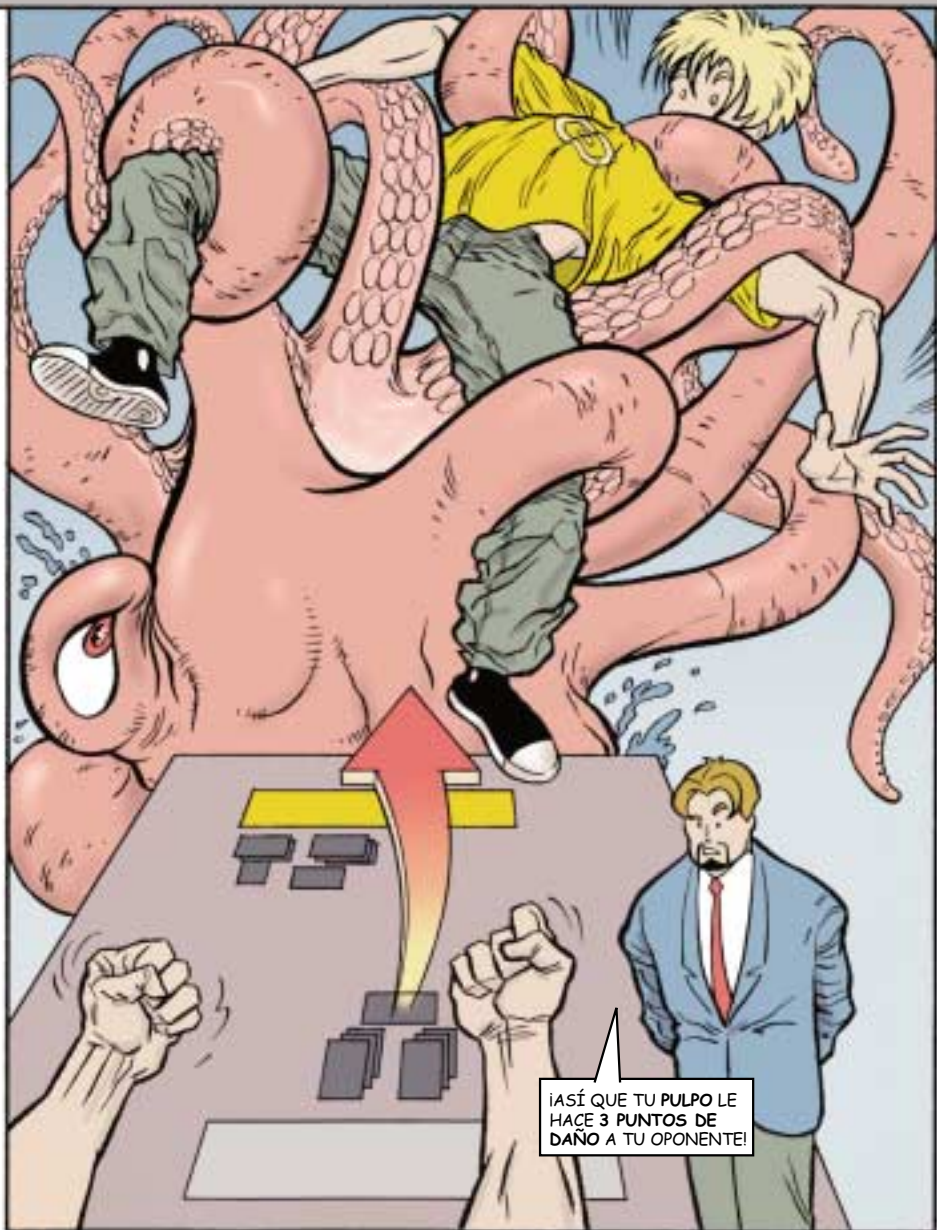


...Y JUEGA UNA ISLA.



ATACA A TU Oponente
CON TU PULPO GIGANTE.
LOS OSOS PARDOS ESTÁN
GIRADOS, ASÍ QUE NO
PUEDEN BLOQUEAR.





AHORA PUEDES JUGAR EL CONJURO NÉCTAR SAGRADO. EL NÉCTAR SAGRADO CUESTA "UNO Y BLANCO" (① *) Y TE DA 4 VIDAS. AGREGA 4 VIDAS A TU TOTAL, LO QUE SUMA 15. ESO ES TODO LO QUE PUEDES HACER ESTE TURNO.

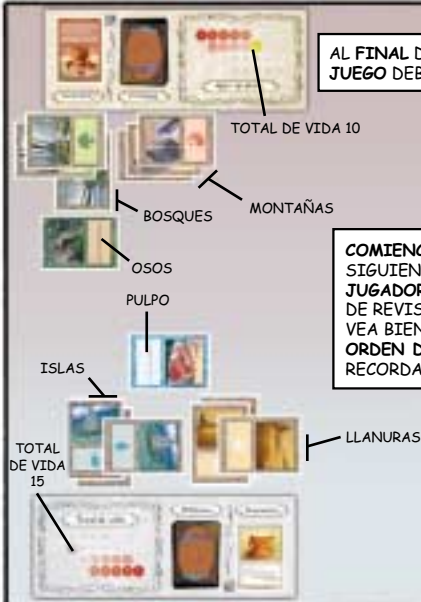


AL FINAL DEL TURNO, EL JUEGO DEBE VERSE ASÍ.

¡AHORA ES HORA DE QUE LOS DOS TERMINEN EL JUEGO SOLOS!

COMIENCEN CON EL SIGUIENTE TURNO DEL JUGADOR ORO. DESPUÉS DE REVISAR QUE TODO SE VEA BIEN AQUÍ, ¡USEN EL ORDEN DEL TURNO PARA RECORDARLES CÓMO JUGAR!

¡CONTINÚEN HASTA QUE ALGUIEN GANE!



SI TIENES PREGUNTAS, PRIMERO REVISA AQUÍ:

- NO PUEDES ATACAR CON UNA CRIATURA EL TURNO EN QUE LA PONES EN JUEGO.
- NO TIENES QUE PAGAR EL COSTE DE UNA CRIATURA NUEVAMENTE PARA ATACAR CON ELLA.
- TUS CRIATURAS ATACAN A TU Oponente. TU Oponente PUEDE ELEGIR BLOQUEAR A UNA ATACANTE CON UNA CRIATURA ENDEREZADA.

- NO PUEDES ATACAR A CRIATURAS, SÓLO PUEDES ATACAR A TU Oponente.
- TU Oponente NO RECIBE DAÑO DE UNA CRIATURA BLOQUEADA, AUNQUE ESTA SEA GRANDE Y LA CRIATURA QUE LA DETENGA SEA PEQUEÑA.

ORDEN DEL TURNO:

- 1) ENDEREZA CRIATURAS Y TIERRAS.
- 2) ROBA UNA CARTA DE TU BIBLIOTECA.
- 3) JUEGA 1 TIERRA DE TU MANO (SI TIENES UNA).

HAZ TANTO DE ESTO COMO QUIERAS:

- ATACA UNA VEZ A TU Oponente CON 1 O MÁS CRIATURAS.
- JUEGA 1 O MÁS CONJUROS.
- PAGA 1 O MÁS CRIATURAS Y PONLAS EN LA MESA.

¡FINAL DEL TURNO!



¿NECESITAS RECONSTRUIR TU MAZO?

Si quieres volver a jugar el juego guiado o barajaste tu mazo por error, pon las cartas en el siguiente orden, de la parte superior del mazo hacia abajo. Luego pon el resto de tus cartas en la parte inferior del mazo (el orden de esas cartas no importa).

Mazo del Jugador Plata

Llanura

Cadete ansioso

Isla

Llanura

Isla

Pulpo gigante

Llanura

Néctar sagrado

Vizzerdrix

Caballero andante

Vizzerdrix

Aliento vital

Venganza

Isla

Todas las marcas registradas, incluyendo los nombres de los personajes y su aspecto distintivo, los símbolos de maná y de girar (* ♣ ♠ ♡ ♢), y el pentágono de colores, son propiedad de Wizards of the Coast, Inc.

©1993–2001 Wizards. Patente en los E.U. 5662332. Patente extranjeras en trámite.