

Cambios de reglas de *Magic 2010*

La colección básica *Magic 2010* incluye varios cambios que corregirán algunas partes confusas de las reglas. Las nuevas reglas entran en vigencia el 11 de julio y está planeado que entren en vigencia en **Magic Online** el 29 de julio. Este documento contiene la información básica que necesitas para jugar con las nuevas reglas, ignorando algunos detalles y casos extremos.

1) Mulligans simultáneos

Los mulligans ahora se manejarán simultáneamente en vez de secuencialmente.

2) Cambio de terminología

2A) Campo de batalla

La zona en-juego fue renombrada a "campo de batalla". Los permanentes ahora "entran al campo de batalla" o son "puestos en el campo de batalla" mientras antes "entraban en juego" o eran "puestos en juego".

2B) Lanzar, jugar y activar

"Lanzar" es nuevamente el verbo usado para referirse al acto de jugar hechizos o tipos de hechizos. "Jugar" todavía es el verbo asociado con las tierras (y con cartas sin tipo específico). Las habilidades activadas ya no se "juegan" sino que se "activan".

2C) Exiliar

La frase "removido del juego" se cambió a "exiliar". La zona ahora se llama "zona de exilio" y las cartas en él se llaman "cartas exiliadas".

2D) Comienzo del paso final

En vez de "al final del turno", las habilidades como la de la Bola de rayos ahora se disparan "al comienzo del paso final". "Hasta el fin del turno" se sigue usando para los efectos con una duración como el Crecimiento gigante.

3) Reservas de maná y quemadura de maná

3A) Vaciando reservas de maná

Las reservas de maná ahora se vacían al final de cada paso y fase, lo que significa que el maná ya no "flota" del mantenimiento al paso de robar, ni entre los pasos del combate.

3B) Quemadura de maná eliminada

La quemadura de maná es eliminada como concepto de juego. El maná no usado al final de los pasos o fases simplemente desaparece, sin una pérdida de vida. Si dejas maná "flotando" después de lanzar un hechizo o activar una habilidad, ahora debes anunciar su tipo(s) y cantidad.

4) Propiedad de las fichas

El propietario de una ficha (en la rara ocasión que el juego necesite saber quién es) es ahora el jugador bajo cuyo control entra al campo de batalla en lugar del jugador que controlaba el efecto que hizo esa ficha.

5) El daño de combate ya no usa la pila

Tan pronto como el daño es asignado en el paso de daño de combate, se resuelve. El combate es igual que antes hasta el paso de declarar bloqueadores. Desde allí, es así:

- Paso de declarar bloqueadores
 - Cuando comienza este paso, el jugador defensor declara los bloqueadores.
 - Para cada criatura atacante bloqueada por más de una criatura (si hay), su controlador inmediatamente anuncia el orden en el cual esa criatura hará daño a sus bloqueadores.
 - Después de que los bloqueadores fueron declarados (y ordenados, si corresponde), los jugadores tienen una última oportunidad de lanzar hechizos o activar habilidades antes del daño de combate.

- Paso de daño de combate
 - Si cualquier criatura tiene la habilidad de dañar primero o dañar dos veces, hay dos pasos de daño de combate, como siempre.
 - Cuando comienza el paso de daño de combate correspondiente, cada criatura que todavía está en el campo de batalla y todavía en combate asigna y resuelve un daño igual a su fuerza.
 - Para cada atacante con varios bloqueadores, se debe asignar daño letal al primer bloqueador antes de poder asignar daño al segundo, y así sigue. Durante cada paso de daño de combate, todo el daño se hace simultáneamente.

Esto significa que ya no puedes sacrificar una criatura, regresarla a tu mano, o de alguna otra manera removerla del campo de batalla y que todavía haga daño de combate.

6) Toque mortal

Primero, toque mortal se convierte en una habilidad estática en vez de una habilidad disparada; ahora destruye las criaturas al mismo tiempo que el daño letal. Como efecto secundario, varias copias de toque mortal ya no son acumulativas. Segundo, toque mortal permite a una criatura bloqueada por varias dividir su daño como elija su controlador.

7) Vínculo vital

Vínculo vital, al igual que toque mortal, se convierte en una habilidad estática. Si una fuente con vínculo vital hace daño, su controlador gana esa misma cantidad de vida cuando se hace el daño. Eso significa que si bloqueas con una criatura con vínculo vital, ganarás vidas al mismo tiempo que recibes daño (sin contar dañar primero o dañar dos veces). Como efecto secundario, varias copias de vínculo vital ya no son acumulativas.

Para más información sobre los cambios de reglas, visita www.magicthegathering.com.