

# Magic: el encuentro

*Magic: el encuentro*, originalmente en inglés *Magic: The Gathering* y frecuentemente abreviado como *Magic*, *MTG* y *Cartas Magic*, es un juego de cartas coleccionables diseñado en 1993 por Richard Garfield, profesor de matemáticas, y comercializado por la empresa Wizards of the Coast. *Magic* es el primer ejemplo de juego de cartas coleccionables moderno, con más de seis millones de jugadores en cincuenta y dos países diferentes,<sup>[3]</sup> permaneciendo vigente en la actualidad. *Magic* puede ser jugado por dos o más jugadores, cada uno de ellos usando un mazo individual. También existe una versión digital que puede jugarse on-line.

Cada partida de *Magic* representa una batalla entre poderosos magos. Llamados *planeswalkers* en el juego, cada uno de estos magos es uno de los jugadores de la partida. Los jugadores pueden usar hechizos (conjuros, artefactos, tierras, criaturas fantásticas, etc.), representados individualmente en cada carta, para derrotar a sus oponentes. De este modo, el concepto original del juego se inspira de forma notable en los duelos de magos típicos de los juegos de rol tradicionales, como *Dungeons & Dragons*. La estructura del juego reemplaza los útiles usados en los juegos de aventura de papel y lápiz por una gran cantidad de cartas y unas reglas más complejas que la mayoría de otros juegos de cartas.

Un sistema organizado de torneos y una comunidad de jugadores profesionales se ha desarrollado alrededor del juego, así como un mercado secundario de cartas. Las cartas de *Magic* son valoradas no sólo por su escasez, sino también por su valor en el juego, su antigüedad, por ser cartas de “culto” o por el valor estético de las ilustraciones.

## 1 Forma de jugar

En *Magic: el encuentro* cada jugador, debe derrotar a su enemigo usando sus poderes: criaturas mágicas, artefactos, y encantamientos, extrayendo el poder o *maná* de sus tierras, algunas también con sus propios poderes. El juego fue ideado para dos jugadores, aunque se han agregado nuevas reglas para jugar con más participantes, casi siempre en números pares ya que si es un número impar, por ejemplo 3 jugadores, puede que 2 se alíen para derrotar al otro, lo que constituye una práctica incorrecta.

Cada jugador empieza con 20 puntos de vida y un mazo (*biblioteca*) de al menos 60 cartas (en algunos torneos especiales está permitido usar mazos de 40), de las cuales



Partes de una carta de Magic.

aproximadamente (por consideraciones estratégicas) un tercio son tierras productoras de maná, la energía requerida para jugar las demás cartas (piensen en el Maná como dinero dentro del juego, que se usa para pagar los costes de las cartas a jugar). Las cartas que no son tierras se pueden agrupar colectivamente como hechizos. Requieren una determinada cantidad de maná para ser jugadas, generalmente una combinación de maná de un solo color e incoloro. Se dividen en las cartas que generan un efecto permanente (criaturas, encantamientos, artefactos e incluso las tierras son permanentes existentes en juego) y las que van al cementerio (por norma general) después de ser usadas (instantáneos y conjuros).

Un jugador pierde cuando se queda sin puntos de vida, cuando intenta robar una carta y su biblioteca está vacía, si obtiene diez contadores de veneno o si la condición de alguna carta así lo indica. El último jugador que queda es el ganador, aunque existen cartas que indican nuevas formas de ganar una vez que un jugador las pone en juego, como ganar la partida si ese jugador consigue determinados puntos de vida o si consigue tener en juego cierto número de criaturas, también existen habilidades por las cuales un jugador no puede perder una partida por determinada circunstancia, como por ejemplo: no puede perder si se queda sin puntos de vida o no puede acumular contadores de veneno.

Aunque el juego fue ideado para 2 o más jugadores, existen reglas creadas por jugadores que permiten el juego en solitario. Como por ejemplo la campaña de la Tumba de Eregorn, donde un jugador ha de atravesar cuatro escenarios hasta llegar a hacerse con el poder de la Joya de Eregorn. Una campaña ideal para probar barajas ver-

sátiles contra todo tipo de barajas y colores y para poder desempolvar todas aquellas cartas que ya no utilizan los jugadores.

## 1.1 Colores

En *Magic* hay cinco colores diferentes: blanco, azul, negro, rojo, y verde, cada uno con un significado y personalidad diferente. Cada color representa por así decirlo un estilo de magia.

- **Blanco** (su símbolo es un sol): es el color de la luz, la justicia, y el orden (pero no necesariamente el bien). Este color juega especialmente con hechizos para aumentar la vida, fuerza y resistencia a si mismo. Este color se especializa en poner reglas adicionales al juego, el uso de criaturas débiles pero en gran número y/o potenciadas para abrumar al adversario; también es común ver en sus criaturas tener algún tipo de protección contra algún color, criatura, encantamiento, etc., así como infligir daño a las criaturas atacantes o bloqueantes. Son características las habilidades de vínculo vital, vigilancia, dañar primero, y una cantidad considerable de criaturas voladoras. Los tipos de criaturas que destacan de este color son: clérigos, caballeros, soldados, ángeles y grifos. **Tierra correspondiente:** Llanura
- **Azul** (su símbolo es una gota): es el color del conocimiento, el control, y el engaño. Este color se especializa en el robo de cartas adicionales, regresar permanentes a la mano de su propietario, el contrarrestar hechizos, y “mlear” (que significa tirar cartas de la parte superior de la biblioteca hacia el cementerio, este nombre se deriva de una carta artefacto llamada "Millstone" que tiene básicamente ese propósito y el término es aceptado y usado en otros juegos similares de cartas), tomar el control de permanentes, el copiar de hechizos de conjuro o instantáneo. En este color se encuentran la mayor cantidad de criaturas voladoras e imbloqueables. Las criaturas que destacan en este color son: hechiceros, ilusiones, leviatanes, aves, hadas, tritones y elementales. **Tierra correspondiente:** Isla
- **Negro** (su símbolo es un cráneo): es el color de la oscuridad, la avaricia, el poder, y la muerte (pero no necesariamente el mal). Este color tiene capacidades variadas y potenciadas a las de los demás colores, pero tienen un coste mayor o tienen un efecto perjudicial para quien las usa. Un ejemplo es que hay cartas negras que te permiten robar cartas adicionales, pero se pierde vida por cada carta robada. Las especialidades de este color suelen ser que los jugadores pierdan vida, retornar cartas del cementerio al juego (no necesariamente del cementerio correspondiente), destruir criaturas sin posibilidad de

regeneración así como la misma regeneración. En resumen, la obtención de un enorme poder autodestructivo, que debe usarse con cuidado. La habilidad casi exclusiva de este color es la habilidad de inspirar temor. Las criaturas que destacan son: zombies, vampiros, clérigos (oscuros), asesinos y Demonios. **Tierra correspondiente:** Pantano

- **Rojo** (su símbolo es una llama): es el color de la guerra, el caos, el desorden, la furia, la pasión, la violencia y el fuego. Este color se especializa en causar daño constante mediante hechizos o habilidades y subir estatus de poder. También es un factor importante la destrucción de tierras y artefactos. Otro punto importante de este color es el hecho de que hay cartas que te permiten copiar hechizos de conjuro o instantáneo, tomar temporalmente el control de criaturas, el descarte de la mano para después robar la misma cantidad y dar una segunda fase de combate. Las habilidades comunes en este color son prisa, la capacidad de dañar dos veces y dañar primero. Las criaturas que destacan en este color son: dragones, trasgos, chamanes, bárbaros, ogros y elementales. **Tierra correspondiente:** Montaña
- **Verde** (su símbolo es un árbol): es el color de la vida, la armonía y la naturaleza. Este color se especializa en la creación de criaturas de gran tamaño o de tamaño pequeño pero a gran escala; también el de fortalecer a las criaturas, destrucción de encantamientos y artefactos y el uso de maná o tierras adicionales. En este color hay muy pocas criaturas voladoras, a cambio se especializa en eliminarlas. Las habilidades comunes de este color son: la habilidad de alcance, arrollar, toque mortal y velo. Las criaturas que destacan son: elfos, bestias, serpientes, lobos y druidas. **Tierra correspondiente:** Bosque

Excepciones:

- **Incoloras:** Este tipo de cartas, que no tienen color y se pueden pagar con cualquier tierra (aunque pueden aportar hechizos de un color), son mayoritariamente Artefactos.
- **Multicolores:** Son cartas de más de un color (se pagan con tierras distintas). Normalmente tienen características y habilidades de todos sus colores. Tienen un borde dorado
- **Híbridas:** Tienen costes de maná “mitad y mitad” (cada maná “mitad y mitad” puede ser pagado con uno de dos colores diferentes). A pesar de no tener el borde dorado (tienen ambos colores de borde), se consideran multicolores.

## 1.2 Construyendo mazos

Un jugador necesita un mazo antes de que pueda jugar una partida de *Magic*. Los principiantes usualmente comienzan con un mazo preconstruido. En muchos formatos de juego, los jugadores pueden modificar sus mazos con cualquiera de las cartas que posean, en base a la técnica del contrincante, su estilo de juego, o incluso anticiparse al mazo de un oponente.

En general, los mazos deben estar compuesto por un mínimo de sesenta cartas. Los jugadores no pueden usar más de cuatro copias de cualquier carta, con excepción de las llamadas “tierras básicas”, que actúan como una fuente estándar de recursos en *Magic*.<sup>[4]</sup> Estas dos reglas son menos flexibles en los formatos “limitados”, donde el tamaño mínimo de mazo es de cuarenta cartas. Dependiendo del tipo de juego, algunas cartas más poderosas son “restringidas”, esto es, solamente una sola copia es permitida por cada mazo; o “prohibidas”, es decir, su uso no está permitido.

La decisión acerca de qué colores usar es parte importante en el proceso de crear un mazo. Los hechizos en *Magic* vienen en cinco colores distintos, cada uno con sus fortalezas y debilidades; de ahí que el jugar con más de un color puede ayudar a dar más versatilidad y mejor rendimiento a un mazo. Sin embargo, el reducir el número de colores usados incrementa notablemente las posibilidades de robar las tierras que se necesitan para jugar los hechizos más importantes. Por tanto, en la práctica, los mazos de uno o dos colores son los más comunes, los mazos de tres, cuatro o incluso cinco colores pueden ser exitosos si están bien diseñados.

### 1.2.1 Banquillo

Como ya se ha mencionado anteriormente, un mazo está compuesto por un mínimo de sesenta cartas, pero adicionalmente un jugador puede crear un “banquillo” o sideboard de cartas que se pueden intercambiar por cartas del mazo principal. Durante los torneos por norma oficial para poder ganar una ronda se requiere ganar dos de tres partidas, aquí es cuando entra el uso del banquillo. El banquillo está conformado principalmente por cartas cuyos efectos son muy circunstanciales/específicos y que serían muy útiles en unas ocasiones mientras que en otras solo estorbarían. Después de la primera partida, ya sabiendo a que clase de mazo se enfrentan los jugadores, se les permite modificar sus mazos con el banquillo que traigan (así sepan de antemano a que mazo se enfrentaran no pueden realizar modificaciones en la primera partida), un ejemplo de esto es que si un jugador se enfrenta a un mazo negro, y en su banquillo tiene cartas con protección contra negro, después de la primera partida podrá integrar esas cartas a su mazo y retirar otras que no le son útiles contra ese mazo. El banquillo, con las nuevas normas, puede tener hasta quince cartas y no es necesario meter el mismo número de cartas que se sacan del mazo

en los cambios.

## 2 Juego organizado

Wizards of the Coast organiza todo tipo de reuniones, desde torneos locales hasta torneos profesionales (llamados *Pro Tours*) donde es necesaria una invitación para poder participar. También existen campeonatos regionales, nacionales y un *mundial*, que se celebran anualmente.

### 2.1 DCI

Una organización llamada *Duelist Convocation International* (DCI) es la encargada de establecer las reglas oficiales, proporcionar los mecanismos para organizar y sancionar todos estos torneos, organizar el colectivo de jueces oficiales de torneo, etc.

### 2.2 Tipos de Formatos



Un torneo de Magic jugándose en Rostock, Alemania

Existen varios tipos de formatos en función de las cartas que están permitidas en el juego. Según el tipo de torneo, podrán existir algunas cartas restringidas (es decir, se puede emplear sólo una copia de ellas en un mazo) y otras prohibidas. De las demás (salvo las tierras básicas) se pueden emplear hasta cuatro copias en un mismo mazo. Los torneos se agrupan en 3 tipos:

- **Eternal.** En este tipo de torneos se pueden utilizar todas las cartas existentes (salvo restricciones). Dentro de esta categoría tenemos:
  - *Tipo 1* o *Vintage*. Se permite jugar con todas las cartas de todas las expansiones editadas respetando la lista de cartas restringidas y prohibidas.
  - *Tipo 1,5* o *Legacy*. Tiene una lista de cartas prohibidas, pero no de restringidas, es decir, si una carta está permitida, se pueden jugar 4.
- **Construido:** Se permite jugar sólo con cartas de determinadas ampliaciones (normalmente las más recientes), que rotan periódicamente, con una lista de cartas prohibidas. Dentro de esta categoría tenemos:

- **Modern.** Es el formato construido más amplio, que incluyen los bloques desde la 8.<sup>a</sup>. Edición (Colección Básica) hasta la última expansión del último bloque (actualmente, septiembre 2014, Tarkir, que incluye la ed. Khans of Tarkir)
- **Extendido.** Es el segundo formato construido más amplio, en 2011 las ampliaciones permitidas son las publicadas a partir de octubre de 2008 (bloque de Lorwyn y Magic 2011).
- **Tipo 2 o Estándar.** Se permite jugar únicamente con las cartas de los últimos dos bloques (Theros y Khans of Tarkir) y de la última colección básica (Magic 2015).
- **Bloque.** Sólo se permiten cartas del último bloque que salió al mercado.

Un bloque consta de 2 o 3 expansiones (ediciones o series) de cartas que llevan la misma trama histórica en el universo de Magic y se editan habitualmente un bloque al año.

- **Limitado.** En juego limitado, cada jugador construye su mazo en el momento con una cantidad de sobres. En otras palabras, tu mazo se construye a partir de un conjunto limitado de cartas. Cada mazo debe tener al menos 40 cartas. Las únicas cartas con las que puedes jugar son las que abriste en esos sobres, más cualquier cantidad de tierras básicas. Aquí tenemos:
  - **Mazo Cerrado.** En este formato limitado, construyes un mazo con sobres nuevos. Cada jugador abre seis sobres de 15 cartas y construye un mazo de al menos 40 cartas usando las cartas de sus sobres y cualquier cantidad de tierras básicas.
  - **Booster Draft.** En este formato limitado eliges las cartas con las cuales construirás tu mazo. Cada jugador empieza con tres sobres cerrados de 15 cartas. Cada jugador abre su primer paquete, elige una carta y pasa el resto a la izquierda. No muestres a nadie tus elecciones o lo que hay en los sobres. Elige una carta de cada sobre que te pasan y pasa el resto a la izquierda hasta que se hayan elegido todas las cartas. Repite este proceso con el segundo sobre, pero pásalo a la derecha. Para el último paquete, pásalo nuevamente a la izquierda. Usa tus cartas elegidas más cualquier cantidad de tierras básicas para construir un mazo de 40 cartas.

Como recomendación a los jugadores nuevos aunque la regla dice que se pueden jugar más de 40 cartas en los formatos limitados, lo ideal es jugar las 40 cartas exactas y no más de 3 colores para tener un mazo más competitivo.

También existe otra clasificación de los tipos de torneo, según el nivel de competitividad:

- **Nivel Regular.** Los hay desde torneos encontrar jugadores profesionales, son los “Pre-Lanzamientos” (Prerelease) y los “Lanzamientos” (Release).
- **Nivel Competitivo.** Son torneos que cualquier persona puede jugar, pero ofrecen unas premiaciones considerables, en algunos casos dinero en efectivo y en otros casos ticket’s aéreos ida y vuelta a un lugar del mundo. Aquí encontramos torneos como: “Prueba de Grand Prix” (Grand Prix Trial), “Clasificatorios al Pro Tour” (PTQ, Pro Tour Qualifiers), y “Campeonatos Nacionales” (Nationals). Los torneos mencionados son realizados en todo el mundo, pero también existen otros torneos de nivel medio que solo se realizan en ciertos lugares (Norteamérica y Japón principalmente) como los Champs, los City Champs, entre otros.
- **Nivel Profesional.** No cualquier persona puede participar en un torneo profesional, solo se admiten jugadores invitados. Se puede obtener invitación de varias formas, por ejemplo ganando un “Clasificatorio al Pro Tour” o un “Campeonato Nacional”. También se puede obtener invitación por estar entre los mejores jugadores de un área (Por ejemplo, al Campeonato Mundial de París 2006 se invitó a los 50 mejores jugadores de Latinoamérica según la DCI); por ser uno de los mejores jugadores de un formato específico (Por ejemplo al Pro Tour Kobe 2006, se invitó a los 100 mejores jugadores de “Limitado” en el mundo); por excelentes participaciones anteriores en Torneos Profesionales (Por ejemplo, al Pro Tour Ginebra 2007 se invitó a los jugadores que terminaron entre los 50 mejores en el Campeonato Mundial del 2006); y por pertenecer al “Club de Jugadores Profesionales” (Pro Players Club).

Los torneos profesionales entregan premios de más de 240 mil dólares, repartidos entre los primeros 75 en formato individual.

### 3 Mercado secundario

Aunque Wizards of the Coast sólo vende cartas en sobres y mazos, existe un mercado activo de cartas sueltas entre los jugadores y en muchas tiendas especializadas.

Los precios de las cartas dependen, en buena medida, de su utilidad y su rareza (en los sobres vienen 11 Comunes, 3 Infrecuentes, 1 Rara y, ocasionalmente en las nuevas ediciones, una Mítica o Mythic Rare). Las cartas comunes suelen costar 0.08 €, y a veces superan los 0.30, mientras que las infrecuentes suelen costar entre 0.50 y 1 €. Las cartas raras, sin embargo, tienen precios muy superiores,

a partir de 1 o 2 euros en adelante. Muchas cartas raras y algunas infrecuentes particularmente útiles o antiguas, y necesarias en la mayoría de mazos competitivos, cuestan más de 30 €.

Hay aproximadamente cien cartas que se venden unitariamente por más de 100 €, desde muchas pertenecientes a las primeras ediciones (Alfa/Beta, Legends, Antiquities...) a algunas más recientes debido al nuevo tipo de rareza, “Mithyc Rare”, que las hace aparecer de forma ocasional en los sobres. La carta **Black Lotus**, a partir de 800€ en **Unlimited Edition**<sup>[5]</sup> y a partir de 2500€ en Alfa/Beta,<sup>[6]</sup> es la carta legal tradicionalmente más cara de *Magic: The Gathering*. Sin embargo, hay una edición especialmente costosa, la llamada *Summer Magic*, una tirada concreta de **Revised Edition** (Tercera Edición Core) que fue retirada del mercado antes de vender poco más de unos cientos de sobres; esta edición incluye las cartas legales más caras de la historia del juego, alcanzando más de 100€ una simple carta común (que normalmente vale céntimos de euro) y más de 8000€ si hablamos de la tierra *Magic: el encuentro - Tierras Dobles*,<sup>[7]</sup> debido a la extrema escasez de estas cartas y la casi imposible dificultad para encontrarlas en el mercado secundario.

Existen también tres rarísimas cartas creadas directamente por **Richard Garfield** que, aunque no son legalmente jugables en torneos, están valoradas a precios muy superiores. Dos de estas cartas fueron editadas para conmemorar el nacimiento de sus respectivos hijos y hay 100 copias de cada una de ellas. La tercera fue creada para declararse y sólo existen 2 copias de las mismas. Las cartas más antiguas suben el precio, pero más que nada a causa de la fuerte **especulación** que existe en el mercado. Existen varios medios donde se puede buscar la “cotización” de las cartas de *Magic*, pero hay que tener en cuenta que puede depender fuertemente del país donde uno se encuentre. En algunos casos la cotización de las cartas se ve influenciada por los intereses de las entidades que controlan el mercado. Por ejemplo, si una revista que publica los precios de las cartas, a la vez se dedica a venderlas, adjudicará un precio menor a las cartas que no abundan en su “stock”. En cualquier caso, la gente que habitualmente juega torneos y comercia con cartas sabe el valor real de éstas, siendo el precio dictado por algunos medios una simple orientación.

A medida que salen a la venta nuevas ediciones, a veces se van reeditando cartas antiguas. Si una carta es cara porque es útil, la reedición suele hacer que suba el precio de la carta original, porque hay más formatos de torneos en que se puede jugar con ella y por tanto tendrá una mayor demanda entre los jugadores. Sin embargo, si su precio se debe al **coleccionismo** que suscita, una reedición bajará el precio de la carta original, porque ya no es tan escasa. Para proteger el valor de algunas cartas antiguas y muy deseadas, *Wizards of the Coast* ha formulado una política oficial de reediciones, que incluye una lista de cartas que han declarado no volver a editar; en total unos pocos cientos de cartas, desde Alfa/Beta hasta Destino de Urza,

con el fin de proteger los intereses del coleccionista. Algunas de estas cartas son las pertenecientes al **Power Pack** (**Black Lotus**, los cinco **Mox**, Ancestral Recall, Timetwister y Time Walk), las diez *Magic: el encuentro - Tierras Dobles* originales, el Bazaar of Baghdad y la Mishra’s Workshop.<sup>[8]</sup>

## 4 Aspectos polémicos

### 4.1 Coste del juego

Con 3 o 4 expansiones nuevas apareciendo cada año, muchos jugadores critican el hecho de que se requiere una importante inversión para mantener una colección de cartas que sea competitiva y/o completa. El principal formato competitivo, Estándar o Tipo 2, solo usa cartas del último bloque completo (un bloque es un conjunto de 3 expansiones consecutivas con temas y mecánicas comunes. Ej: Bloque Kamigawa - Campeones de Kamigawa, Traidores de Kamigawa y Salvadores de Kamigawa-), el bloque de la última expansión impresa y el último *Core Set* («baraja principal», por ejemplo la de la novena edición); de esta forma se obliga a los jugadores que juegan competitivamente a tener las últimas cartas que van saliendo. Otros formatos como Extended (Tipo 1.X), Legacy (Tipo 1.5) y Vintage (Tipo 1) oficiales, compran los mazos de torneo con bordes dorados (que también están prohibidos en torneos oficiales debido a que son relativamente muy baratos y a que contienen muchas cartas raras y caras) o usan alguno de los programas para jugar online a *Magic*, como el Apprentice, el *Magic Workstation* o el OCTGN.

### 4.2 ¿Precio o habilidad?

Debido a lo mencionado anteriormente, se critica que en estos tipos de juegos en muchas ocasiones los jugadores, más que enfrentarse en un duelo de habilidades, se enfrentan en un duelo entre los precios de las barajas; ya que muchas de las cartas necesarias para que un mazo sea competitivo son de un gran valor (y asimismo de una gran importancia). Así, se limita el acceso al juego competitivo a personas que, aunque jueguen bien no pueden acceder a las cartas más caras, y de esta forma, los jugadores que cuentan con más dinero son los que obtienen más ventaja, y no los que cuentan con más habilidad. Aun así, el hecho de manejar una baraja de mayor precio, no asegura una victoria, puesto que el factor habilidad y la picardía del jugador, aunque puedan parecer menos importantes, son unas bazas grandes a la hora de desenvolverse en partidas de torneos.

### 4.3 Suerte y habilidad

En *Magic*, como en muchos otros juegos, combina azar y suerte con habilidad y talento. Una queja común es,



sin embargo, de que hay mucha suerte involucrada con el recurso básico del juego: las tierras. Muchas tierras o muy pocas (“Mana Flood” o “Mana Screw” en la jerga del juego respectivamente) en el inicio del juego principalmente, pueden arruinar la posibilidad que el jugador tiene de alcanzar la victoria sin que siquiera haya cometido un error. Una respuesta común a esta queja es que la influencia de la suerte en el juego puede ser minimizada armando apropiadamente un mazo sólido que haya sido “testado” extensivamente. Una cantidad precisa de tierras y buenas técnicas de mezclado del mazo pueden reducir la posibilidad de cualquier problema de maná. También hay cartas que son muy utilizadas y que tienen por objeto reducir la dependencia al maná del jugador. La cantidad de tierras en la mayoría de los mazos competitivos varía de 18 a 26 (un promedio de 22 o 21 tierras por mazo), aunque el uso de ciertos hechizos (como *Seething Song*), de artefactos (como los talismanes de Mirrodin o los Moxes de Alfa/Beta), de criaturas (como las Aves del Paraíso o los Elfos De Llanowar) o de tierras especiales (como las *Watery Grave*, *Windswept Heath* o *Underground River*) y el costo relativo de los principales hechizos de un mazo pueden aumentar o bajar sustancialmente la cantidad de tierras requeridas (Ej: Un mazo con hechizos de un solo color y de muy bajo coste necesita menos tierras que un mazo de muchos colores y hechizos más costosos).

La llamada “regla del Mulligan” fue introducida posteriormente al juego, primero como una opción para partidos informales y más tarde en las reglas oficiales del juego. La regla moderna del Mulligan permite a los jugadores que no estén satisfechos con su mano inicial poder mezclarla en el mazo y luego robar de nuevo una mano inicial pero con una carta menos. Esto se puede repetir cuantas veces se desee, pero cada vez que se lo haga se deberá robar una carta menos (primero 6, luego 5, luego 4 y así sucesivamente). Generalmente, se considera como una “buena mano” a una en la cual se tiene 3 o 4 tierras; y en muy raros casos se utiliza la regla del Mulligan más de 2 ó 3 veces (ya que a la segunda vez que se la utiliza se roban solo 5 cartas). Una reciente actualización de esta regla indica que ambos jugadores tienen que hacer mulligan simultáneamente. Esto no se refiere a que ambos jugadores deban coincidir en querer hacer mulligan, si no, que deben decidir si van a hacer mulligan o no en el mismo momento, empezando por el jugador que va a empezar la partida. Anteriormente hasta que el jugador que iba a comenzar la partida no terminaba de hacer sus mulligan, el otro jugador no podía realizar sus mulligan. Con este anterior sistema se perdía mucho tiempo en sólo establecer la mano inicial. La vieja regla de Mulligan, todavía usada ocasionalmente en ciertos círculos de juego casual y en algunas partidas multijugador por internet, permite robar de nuevo 7 cartas (una sola vez, luego normalmente) si la mano inicial contiene 0, 1, 6 o 7 tierras. Una excelente fuente de información sobre el Mulligan puede encontrarse en el artículo de Mark Rosewater: “Starting Over”.

## 4.4 Net Decking

Internet ha jugado un importante papel en el *Magic* competitivo. Discusiones sobre estrategias y reportes de torneos incluyen frecuentemente un listado de lo que contiene exactamente un mazo y de la descripción de su rendimiento contra otros mazos. Usando un proceso conocido como “Net Decking”, algunos jugadores navegan la internet en busca de esta información y arman un mazo (sin siquiera, tal vez, haberlo jugado nunca antes) conteniendo las mismas, o muy similares, cartas, dependiendo de, esta forma, de la destreza y la experiencia de otros jugadores. Si bien esta técnica es a menudo una muy buena opción, no es seguro de que el mazo (por más de que sea exactamente el mismo) repita su éxito pasado. El jugador podría ser inexperto, podría no estar familiarizado con el funcionamiento del mazo o podría, simplemente, jugar en un metagame en el cual, el mazo que se armó es ineficaz y/o contra el cual los otros mazos están preparados. Hoy en día armarse mazos directamente de Internet es una técnica muy extendida (debido al fácil acceso que se tiene a la Web y a la proliferación de sitios dedicados especialmente a publicar mazos y reportes de torneos) y utilizada por toda clase de jugadores, aunque es cierto también, que la mayoría de estos prueba el mazo en Internet antes de armárselo en la realidad.

## 4.5 Temas demoníacos

En los primeros años de vida, *Magic* presentaba ocasionalmente cartas con nombres o dibujos que implicaban temáticas de ocultismo o demoníacas (Como por ejemplo las cartas *Demonic Tutor* o *Unholy Strength*, en las cuales aparecían pentagramas invertidos- símbolo de la magia negra- en sus ilustraciones). Por razones discutidas en el artículo de Mark Rosewater *Where Have All The Demons Gone?* este tipo de cartas fueron eliminadas de posteriores barajas (o *sets*). Si bien hubo un largo periodo de tiempo en el cual cualquier referencia a demonios era cuidadosamente eludida, el juego todavía recibe críticas por sus temas ocultistas. Por unos pocos años, algunos colegios prohibieron completamente que se jugara a *Magic* en ellos. Posteriormente, creyendo que el concepto de “Demonios” era menos controvertido, Wizards Of The Coast abandonó su política y volvió a imprimir Demonios y cartas con la palabra “Demonic” en su nombre en el 2002. Por ejemplo, en la colección del 2011, una de las cartas *premium* es el muy buscado *Demonio marcado con Runas*. La decisión de volver a imprimir demonios fue prevista en la sección “Ask Wizards”, una columna de preguntas y respuestas en *Magicthegathering.com* con una memorable respuesta en boca de Brady Dommermuth, director creativo de *Magic*:

*“So in short, we would never, ever, ever print anything gross like a Demon in a million million years. Unless it was a fun, happy demon. Like a Grinning Demon, for example. That would be super fun!”*

“Así que, en definitiva, jamás imprimiremos algo tremendo como un demonio en un millón de millones de años. A menos de que sea un demonio divertido, feliz. Como un demonio sonriente, por ejemplo. ¡Eso sería superdivertido!”

Sin embargo, aunque hay un número de cartas que representan demonios, *Magic* tiene más de 8.000 cartas diferentes, de las cuales la gran mayoría no tiene relación alguna con temas demoniacos (De hecho, hay más ángeles en *Magic* que demonios. De las 8.000 cartas del juego, apenas 38 son del tipo “demonio” y de ángeles alrededor de 60). Los temas más comunes de *Magic* son el folclore, el fantasy clásico y culturas inspiradas en el mundo real.

## 5 Trama

Una intrincada trama yace tras las cartas lanzadas en cada expansión y es mostrada en el diseño y en el “texto de ambientación” de cada una de las cartas, así como en las novelas y antologías publicadas por *Wizards of the Coast* (y formalmente por *HarperPrism*). Esta trama toma lugar en el multiverso de *Magic*, originalmente llamado “Dominia” pero que cambió para evitar confusión con *Dominaria*,<sup>[9]</sup> y multiverso que consiste en un número infinito de planos. Los objetos o personajes de la trama aparecen como cartas “Legendarias” en las diversas expansiones, cartas de las que sólo puede haber una en juego a la vez.

Las barajas de expansión que van desde *Antiquities* hasta *Azote* (con la excepción de *Tierras natales*) son barajas ambientadas en el plano de *Dominaria* y conforman una línea temporal aproximadamente cronológica de la historia de ese plano (con la sola excepción del Bloque de la *Saga de Urza*). Los personajes frecuentes incluían a *Urza* y a su hermano *Mishra*.

Las barajas desde *Vientoligero* hasta *Apocalipsis* siguen en particular la historia de la tripulación del *Vientoligero*, aliados de *Urza* contra *Yawgmoth*. *Magic* comenzó a aventurarse fuera de *Dominaria* y entrar en variados otros planos, tales como *Mirrodin*, *Kamigawa*, y *Ravnica*. La trama de *Magic* retornó a *Dominaria* con el bloque de *Espiral del tiempo*, y visitó a *Lorwyn* con el bloque de *Lorwyn*, el bloque de *Páramo Sombrío*, es la baraja ambientada en el plano de *Páramo Sombrío*, el inverso oscuro de *Lorwyn*. En el bloque de *Alara* se exploró los cinco diferentes planos resultantes de la fragmentación del plano *Alara* y su restauración como la nueva *Alara* en donde se empieza a introducir la trama de los nuevos *planeswalkers*. En el bloque de *Zendikar* se explora un indomable plano lleno de tesoros y peligros, que además es la cárcel de los *Eldrazi*, la raza de criaturas más peligrosa del universo de *Magic* y quienes darán un nuevo curso a la trama. En el ciclo de cicatrices de *mirrodin* se regresa al plano de metal, donde resurgen la civilización maligna de *pirexia* y el retorno del creador de *Mirrodin* *Karn*. En

*Innistrad*, se explora un plano donde las peores pesadillas de los humanos son más que reales. En el ciclo de retorno de *ravnica*, volvemos al plano metrópolis, donde la pelea entre los gremios se ha intensificado. En *theros* nos adentramos en un plano que recuerda a la antigua mitología griega donde, héroes y monstruos pelean sin cuartel y los antiguos Dioses dominan el mundo.

Además que en el transcurso del Bloque de *Alara* hasta ahora, se han lanzado libros y cómics que narran y desarrollan la trama de los nuevos *planeswalkers*.

Aunque los libros lanzados después del ciclo de *Lorwyn* se centran más en los propios *Planeswalker* que un plano específico y en cuanto a la novelas sobre el plano del bloque en turno solo se lanza una novela. De igual forma los cómics se centran principalmente en los *planeswalkers*.

## 6 Arte

Cada Carta tiene una ilustración que representa el espíritu (o flavor = sabor) de la carta, muchas veces representando el ambiente de las expansiones para la cual la carta fue diseñada. Buena parte del arte inicial de *Magic's* fue ordenado con poca dirección específica o ideas de cohesión visual.<sup>[10]</sup> sin embargo, después de algunos años de envíos que mostraban seres con alas para criaturas sin habilidad de vuelo,<sup>[11]</sup> o personajes múltiples en el arte de lo que tenía intención de ser una criatura simple, el equipo de dirección artística decidió imponer algunas reglas para que la visión artística estuviera mejor alineada el diseño y desarrollo de las cartas. Cada bloque de cartas tiene su propio estilo con escenas y descripciones de las razas y lugares que juegan un rol principal en el universo de juego de *Magic*.<sup>[12]</sup>

Algunas ediciones al principio experimentaron con arte diferente para la misma carta. Sin embargo, *Wizards of the Coast* pensó que esto impedía el reconocimiento inmediato de una carta a simple vista, y causaba confusión.<sup>[13]</sup> Consecuentemente, el arte alterno se usa con parsimonia actualmente y sobre todo para cartas promocionales.<sup>[14]</sup> Con esto dicho, cuando las cartas viejas son reimpresas en nuevas ediciones, *Wizards* ha asegurado que serán impresas con nuevo arte, para hacerlas más valiosas desde el punto de vista de la colección. Un buen ejemplo es una carta que lleva saliendo en distintas imágenes desde 1995 hasta el 2011, la *Bola de Fuego*.<sup>[15]</sup>

Desde 1995, el derecho de autor de todo el arte es transferido a *Wizards of the Coast* cuando se firma el contrato de adquisición. Sin embargo, al artista se le permite vender la pieza original y las copias impresas de la misma, y para los artistas importantes de *Magic*, esto se convierte en una fuente de ingreso lucrativa.

Mientras *Magic* se expandió a lo largo del planeta, su arte tuvo que adaptarse a su público ahora internacional. El arte ha sido editado o reemplazado para cumplir con estándares gubernamentales. Por ejemplo, la aparición de es-

queletos y casi todos los no-muertos en el arte está prohibido por el Gobierno de la República Popular de China.<sup>[16][17]</sup>

## 7 Película

En 2012, la película independiente *Tap: El Juego de Max* se estrenó no comercialmente en línea. La película independiente acerca de Magic: el encuentro se filmó en República Checa como un proyecto en solitario, y no fue patrocinada ni por Wizards of the Coast ni por Hasbro.<sup>[18]</sup>

## 8 Véase también

- Expansiones de Magic: el encuentro
- Magic: el encuentro (tipos de mazos)
- Magic: el encuentro (reglas de juego)
- Campeonato Mundial de Magic: el encuentro
- Friday Night Magic
- Caminante de planos

## 9 Enlaces externos

-  **Wikimedia Commons** alberga contenido multimedia sobre **Magic: el encuentro** Commons.
- **MagicTheGathering.com** Sitio oficial de *Magic: The Gathering*.
- **MTGOnline.com** Web oficial de *Magic: The Gathering Online*.
- **Gatherer** Base de datos oficial de *Magic: The Gathering*.
- **Magiccards.info** Base de datos de cartas de *Magic*.
- **TC Decks** Base de datos de mazos de todos los formatos contruidos, en varios idiomas.
- **Decklists** Base de datos de mazos de todos los formatos contruidos (en inglés).

## 10 Referencias

- [1] Excluyendo construcción del mazo
- [2] Los juegos pueden demorar mucho más o mucho menos dependiendo de los mazos y estrategias
- [3] Wizards of the Coast. «Nota de prensa». Consultado el 4 de julio de 2008. “There are more than six million *Magic* players in 52 countries”

- [4] Nótese que la “regla de oro” se aplica aquí de tal manera, que hay una carta que rompe con esta regla de las cuatro copias en cada mazo — *Relentless Rats*.
- [5] [https://www.magickcardmarket.eu/Black\\_Lotus\\_Unlimited.c1p5093.prod](https://www.magickcardmarket.eu/Black_Lotus_Unlimited.c1p5093.prod)
- [6] [https://www.magickcardmarket.eu/Black\\_Lotus\\_Beta.c1p5092.prod](https://www.magickcardmarket.eu/Black_Lotus_Beta.c1p5092.prod)
- [7] <https://www.magickcardmarket.eu/?mainPage=browseCategory&idCategory=1&idExpansion=76>
- [8] <http://www.wizards.com/magic/tcg/article.aspx?x=magic/products/reprintpolicy>
- [9] Brady Dommermuth, *Wizards of the Coast*. «Ask Wizards». Consultado el 17 de agosto de 2008.
- [10] Jarvis, Jeremy (1 de enero de 2007). «Ask Wizards». Consultado el 21 de abril de 2007. «In the ‘old days’, art descriptions were vague suggestions of images... Neither continuity nor the idea of worldbuilding (creating distinctive and unique worlds and settings) would become issues until some time later.».
- [11] Buehler, Randy (21 de noviembre de 2003). «Flight of Fancy». Consultado el 21 de abril de 2007.
- [12] Cavotta, Matt (7 de septiembre de 2005). «The Magic Style Guide». Consultado el 21 de abril de 2007.
- [13] Chase, Elaine (17 de junio de 2002). «Ask Wizards». Consultado el 15 de febrero de 2007. «While we don't like to completely rule anything out, there currently aren't any plans to repeat the alternate art within a set model. The main reason is that most players recognize cards through the artwork.».
- [14] A notable exception are Basic Land cards, but those are easily identifiable due to the oversized mana symbol in their text boxes.
- [15] Rosewater, Mark (26 de abril de 2004). «Collecting My Thoughts». Consultado el 30 de junio de 2006.
- [16] *Chinese Skeletons by Magic Arcana*, *MTG.com*, March 2002
- [17] *Alternate Chinese Art in Ravnica, Part 1* by Magic Arcana, *MTG.com*, November 2005
- [18] Beer, Kamil (6 de Diciembre, 2012). «Tap: El Juego de Max». Consultado el 6 de Diciembre, 2012.



## 11 Text and image sources, contributors, and licenses

### 11.1 Text

- **Magic: el encuentro** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/wiki/Magic%3A%20el%20encuentro?oldid=77976743> *Colaboradores:* Youssefsan, Joseaperez, 4lex, Sabbut, Sauron, JorgeGG, Lourdes Cardenal, Julie, Timwi, Frigo, Sanbec, Head, Comae, Dodo, Sms, AlbertoDV, Cookie, Tostadora, Tordek ar, Dianai, Rondador, Yawmoght, Porao, MatiasBellone, Renabot, Boticario, Nikrom, Shalafi, Edub, Hari Seldon, Emijrp, LeCire, Tico, Pauloat, RobotQuistnix, Alhen, Superzerocool, ZimSul, Caiserbot, Yrbot, Amadís, Elrond2000, Oscar ., Davidsevilla, FlaBot, BOTijo, YurikBot, Seamus, Emepol, Equi, Ran 22, Santiperez, Banfield, Milestones, Chlewbob, Smoken Flames, Tomatejc, Isidre-royo, BOTpolicia, CEM-bot, Cokepe, Laura Fiorucci, Greykeeper, Dlyons493, Unic, Raulinhothebest, Nuen, Eltitoskate, Antur, DonPilin, Blasete, Montgomery, FrancoGG, Noprada, Thijs!bot, Botones, Isha, Bernard, Hanjin, Gusgus, Ordago, Segedano, K4rloz, Manbemel, Limbo@MX, Cadogri, SuperJoe, Netito777, Rei-bot, Chabbot, McLaurin, Jaime hernandez, Zagato chan 91, Bucephala, Fremen, Mao Zaluchi, WarddrBOT, Afsuarezr, Luis1970, N'andreu, AlleborgoBot, Wikimagic, Muro Bot, Edmenb, Robertorp, Komputisto, Numbo3, David, SieBot, Mushii, Danielba894, Ctrl Z, SaMex, Ercoman, Darkpsilnx, Bigsus-bot, BOTarate, OboeCrack, Glarecaster, Lobo, Er-Sito, Jimenoj, Niconc8, Galactus, Tirithel, XalD, Franc00!, StarBOT, Aang94, Antón Franchó, Kikobot, Farisori, Demonofthekhmer, Eduardosalg, Botellin, Peneautomatico, Alexbot, Susleriel, Henryl 1986, Kintaro, Kadellar, Azazel696, Camilo, UA31, PMéndezor, AV-BOT, LucienBOT, Pfuentealba, WildFroVII, Ialad, Llanowar, EdBever, InflaBOT, Yuslo, Bionicle31, Gastón4, Aggs, LordboT, Elfabrig, Deimonk, SuperBraulio13, Dongi, Lyon88, Mhytos, Distrimagic, Botarel, AstaBOTh15, Panderine!, TiriBOT, MaxClowReed, Webtebe, HUBOT, PatruBOT, CamusTheOne, Lucashour, GrouchoBot, Grillitus, WikitanvirBot, Breixoo, Line Sletvol, Rezabot, JMPChem, Davooo14, AvocadoBot, MetroBot, The Tank, Robinbot, Laky-Nico, Addbot, Alb2222, BenjaBot y Anónimos: 495

### 11.2 Images

- **Archivo:Cartamagic.png** *Fuente:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/00/Cartamagic.png> *Licencia:* GFDL *Colaboradores:* Trabajo propio *Artista original:* PMéndezor
- **Archivo:Commons-logo.svg** *Fuente:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Commons-logo.svg> *Licencia:* Public domain *Colaboradores:* This version created by Pumbaa, using a proper partial circle and SVG geometry features. (Former versions used to be slightly warped.) *Artista original:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.
- **Archivo:Magic\_Players.jpg** *Fuente:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/Magic\\_Players.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/Magic_Players.jpg) *Licencia:* CC0 *Colaboradores:* Trabajo propio *Artista original:* Sebastian Rittau

### 11.3 Content license

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0