

## Resumen

Los formatos son los distintos modos de juego que existen. Algunos de ellos son oficiales (lo que quiere decir que han sido o bien creados por *Wizards of the Coast* o al menos los han reconocido como oficiales), mientras que otros son desarrollados y mantenidos por la comunidad de jugadores. En esta pequeña guía voy a intentar resumir las distintas reglas que se aplican a la hora de construir mazos para cada uno, y abarcar la máxima cantidad de formatos (en principio en las próximas revisiones intentaré incluir los que me faltan, que no son pocos). En el documento se hacen múltiples referencias a cartas, expansiones, mecánicas, etc. Como no es viable explicar todas aquí, he añadido enlaces “ocultos” para aquellos que he pensado que pueden ser relevantes, así que si os encontráis palabras subrayadas, en **negrita**, en *cursiva* o con caracteres monoespaciados, o en general, alguna palabra que pensáis que puede ser “sospechosa” de ocultar algo interesante, podéis probar a hacer click, a ver si pasa algo. No aseguro que suceda siempre. Si alguien quiere sugerir mejoras, o reportar erratas y/o fallos, puede encontrarme en Telegram como @Makinashout.

## Índice

<b>1. Oficiales</b>	<b>2</b>
1.1. Constructed . . . . .	2
1.1.1. Standard . . . . .	3
1.1.2. Pioneer . . . . .	3
1.1.3. Modern . . . . .	3
1.2. Eternal . . . . .	3
1.2.1. Pauper . . . . .	3
1.2.2. Legacy . . . . .	4
1.2.3. Vintage . . . . .	4
1.3. Limited . . . . .	4
1.3.1. Sealed . . . . .	4
1.3.2. Booster draft . . . . .	5
1.4. Multiplayer . . . . .	5
1.4.1. Two-Headed Giant . . . . .	5
<b>2. Casual</b>	<b>6</b>
2.1. Constructed . . . . .	6
2.1.1. Singleton . . . . .	6
2.1.2. Tribal Wars . . . . .	6
2.1.3. Peasant . . . . .	7
2.1.4. Frontier . . . . .	7
2.1.5. Old School . . . . .	7
2.2. Limited . . . . .	8
2.2.1. Cube Draft . . . . .	8
2.3. Multiplayer . . . . .	8
2.3.1. Commander . . . . .	8
2.3.2. Oathbreaker . . . . .	10
2.3.3. Free-4-All . . . . .	11

# 1. Oficiales

## 1.1. Constructed

Se basan en que cada jugador se construya su propio mazo, siguiendo una serie de reglas que son comunes para todos ellos, las cuales son:

- Cada mazo debe contener como mínimo 60 cartas, y como máximo no hay límite pero el jugador debe ser capaz de barajarlo sin ayuda.
- 4 copias de una misma carta como máximo por mazo, identificando a cada carta por su nombre en inglés<sup>1</sup>. Tener cartas que realizan la misma acción o efecto pero con nombres distintos es legal<sup>2</sup>. Las únicas que se libran de esta regla son las tierras básicas, para las que no hay límite, y aquellas cartas que especifiquen en su efecto que una baraja puede llevar tantas copias como se desee (como Persistent Petitioners), o ampliar el límite de copias hasta un cierto punto (como Seven Dwarves).
- *Sideboard* opcional, máximo de 15 cartas. Estas cartas solo se utilizan en el caso de que se esté jugando al mejor de 3 (o al mejor de más de 1 en realidad), ya que sirven para ser cambiadas por algunas cartas del mazo principal en el caso de que fuera necesario (como por ejemplo, si pienso que me podría enfrentar a un mazo que utiliza mucho el cementerio para ganar, una buena idea podría ser llevar algo que elimine el cementerio, como Rest in Peace, Leyline of the Void o Tormod's Crypt, sin embargo llevar estas cartas en el mazo principal podría no ser lo ideal, puesto que son cartas muy situacionales). Las cartas incluídas en el *sideboard* cuentan para la restricción de máximo 4 copias de una misma carta (así que no se pueden meter más copias en el *sideboard* si ya tienes 4 en el mazo principal).
- Cada formato tiene su propia lista de cartas prohibidas y limitadas, así como un rango de expansiones entre las cuales las cartas se pueden jugar. Sin embargo, si una carta que fue impresa en una expansión que está fuera de un cierto formato, pero ha sido reimpressa en otra que sí está permitida en ese formato, se puede usar indistintamente la carta impresa en la expansión antigua como en la nueva, es decir, se consideran la misma carta independientemente de la expansión en la que se imprimió. De esta forma, si yo poseo un Llanowar Elves de **Quinta Edición**, pero en mi formato solo se permiten cartas hasta **Novena Edición**, en principio no se podría jugar. Sin embargo, como Llanowar Elves también se imprimió en **Novena** (y realmente en otras muchas más dentro del rango de legalidad del formato), sí que podría jugar mi carta de **Quinta**.

Pasamos a ver ahora los diferentes formatos oficiales contruidos que se pueden jugar. Hay que tener en cuenta que cada expansión nueva que sale (no se incluyen las expansiones especiales, de estas se hablará más adelante) se incluye en **todos** los formatos contruidos, ya que estos son inclusivos los unos con los otros (es

---

<sup>1</sup>No vale tener 4 copias de la misma en japo y 4 en inglés, se consideran iguales a pesar del idioma.

<sup>2</sup>Este tipo de cartas se conocen como *functional reprints*, y un ejemplo podrían ser Golden Hind y Leaf Gilder.

decir, el formato más restringido, **Standard**, está incluido dentro del siguiente formato más restrictivo, **Pioneer**, y este a su vez dentro del siguiente, **Modern**, y así sucesivamente).

### 1.1.1. Standard

Es con diferencia el formato más restringido, ya que es rotativo (lo que quiere decir que las expansiones son legales solo durante un espacio de tiempo determinado). Actualmente, las expansiones que se pueden jugar en este formato son Gremios de Rávnica (*Guilds of Ravnica*), La Lealtad de Rávnica (*Ravnica Allegiance*), Guerra de la Chispa (*War of the Spark*), Core 2020 y El Trono de Eldraine (*Throne of Eldraine*), al menos al momento de escribir esta guía. Cualquier carta que pertenezca a una expansión que no sea las anteriores (y no se haya reimprimido en alguna de ellas) no se puede jugar. Normalmente suelen coincidir en **Standard** a la vez entre 6 y 8 expansiones. La rotación se realiza una vez cada año, usualmente a la salida de la expansión de otoño, y las expansiones que salen de la legalidad son las dos más antiguas, por lo que normalmente cada expansión se mantiene en **Standard** durante como mucho 2 años. Posee su propia lista de cartas prohibidas (actualmente solo está Field of the Dead). También se le conoce con el nombre de **Tipo 2**.

### 1.1.2. Pioneer

Este formato acaba de anunciarse, y comprende todas las cartas impresas desde Regreso a Rávnica (*Return to Ravnica*) hasta la actualidad, es decir, hasta El Trono de Eldraine (*Throne of Eldraine*). Posee su propia lista de prohibidas, que de momento solo se sabe que contiene al inicio las fetchlands.

### 1.1.3. Modern

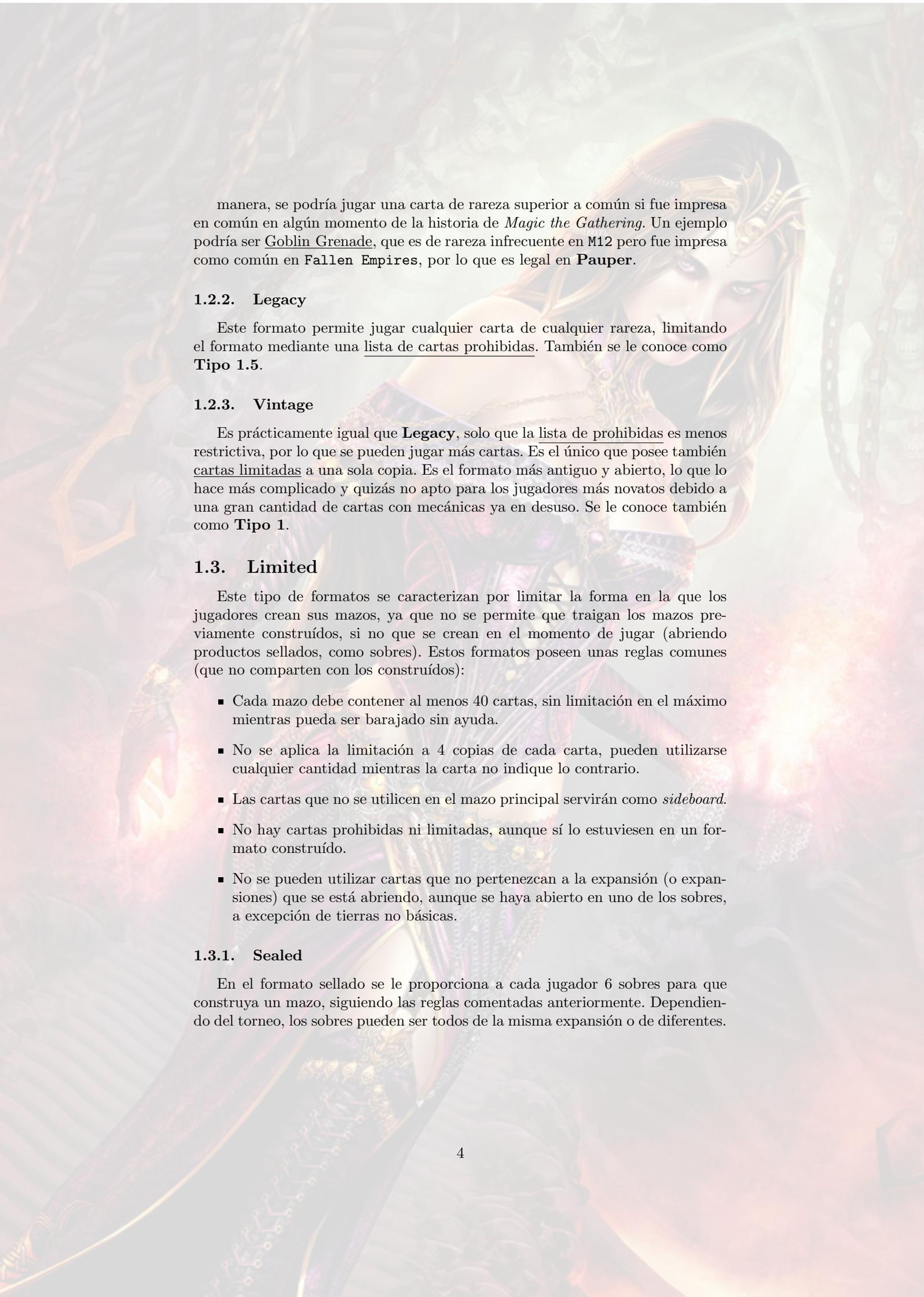
Uno de los formatos más extendidos, debido principalmente a que abarca una gran cantidad de expansiones (desde Octava Edición (*Eighth Edition*) en adelante) y posee una lista de cartas prohibidas bastante cuidada, haciéndolo un formato con mucha variedad de arquetipos y estrategias.

## 1.2. Eternal

Este tipo de formatos tiene la cualidad de que no restringe la legalidad de las cartas en base a un rango de expansiones, por lo que se pueden jugar cartas de todas las expansiones. La diferencia entre cada uno de ellos radica principalmente en las otras formas que utilizan para restringir las cartas jugables.

### 1.2.1. Pauper

Se ha convertido recientemente en un formato oficial en papel (ya que se originó como un formato exclusivo de *Magic Online*) con su propia lista de cartas prohibidas. En este formato solo pueden jugarse cartas que **fueron impresas en rareza común en alguna expansión**. Como se ha comentado anteriormente, se puede jugar una carta de una expansión anterior o posterior en un formato siempre y cuándo sea legal en ese formato. De esta



manera, se podría jugar una carta de rareza superior a común si fue impresa en común en algún momento de la historia de *Magic the Gathering*. Un ejemplo podría ser Goblin Grenade, que es de rareza infrecuente en M12 pero fue impresa como común en *Fallen Empires*, por lo que es legal en **Pauper**.

### 1.2.2. Legacy

Este formato permite jugar cualquier carta de cualquier rareza, limitando el formato mediante una lista de cartas prohibidas. También se le conoce como **Tipo 1.5**.

### 1.2.3. Vintage

Es prácticamente igual que **Legacy**, solo que la lista de prohibidas es menos restrictiva, por lo que se pueden jugar más cartas. Es el único que posee también cartas limitadas a una sola copia. Es el formato más antiguo y abierto, lo que lo hace más complicado y quizás no apto para los jugadores más novatos debido a una gran cantidad de cartas con mecánicas ya en desuso. Se le conoce también como **Tipo 1**.

## 1.3. Limited

Este tipo de formatos se caracterizan por limitar la forma en la que los jugadores crean sus mazos, ya que no se permite que traigan los mazos previamente construídos, si no que se crean en el momento de jugar (abriendo productos sellados, como sobres). Estos formatos poseen unas reglas comunes (que no comparten con los construídos):

- Cada mazo debe contener al menos 40 cartas, sin limitación en el máximo mientras pueda ser barajado sin ayuda.
- No se aplica la limitación a 4 copias de cada carta, pueden utilizarse cualquier cantidad mientras la carta no indique lo contrario.
- Las cartas que no se utilicen en el mazo principal servirán como *sideboard*.
- No hay cartas prohibidas ni limitadas, aunque sí lo estuviesen en un formato construído.
- No se pueden utilizar cartas que no pertenezcan a la expansión (o expansiones) que se está abriendo, aunque se haya abierto en uno de los sobres, a excepción de tierras no básicas.

### 1.3.1. Sealed

En el formato sellado se le proporciona a cada jugador 6 sobres para que construya un mazo, siguiendo las reglas comentadas anteriormente. Dependiendo del torneo, los sobres pueden ser todos de la misma expansión o de diferentes.

### 1.3.2. Booster draft

Los jugadores se sientan juntos formando un círculo, y se les proporciona a cada uno 3 sobres. Cada uno abre el suyo, elige una y pasa el resto del sobre al siguiente jugador, así hasta que cada uno haya abierto todos sus sobres y haya elegido sus 45 cartas, con las cuales tiene que montar un mazo (añadiendo las tierras básicas) siguiendo las reglas de **Limited**.

## 1.4. Multiplayer

Este conjunto de formatos incluye aquellos en los que intervienen más de dos jugadores. Aunque dentro del conjunto de formatos casuales (los no reconocidos como oficiales) hay una buena cantidad de formatos multijugador, *Wizards* solo reconoce como sancionado (es decir, que se puede jugar en un torneo oficial) uno: **Two-Headed Giant**.

### 1.4.1. Two-Headed Giant

En **Gigante de dos cabezas** juegan equipos de dos personas, sentados juntos a un lado de la mesa (elegido arbitrariamente). Las reglas que se aplican a este formato son las siguientes:

- Al igual que en **Constructed**, cada mazo debe tener un mínimo de 60 cartas, sin máximo siempre y cuándo se pueda barajar sin necesidad de ayuda.
- Ambos jugadores comparten un total de 30 vidas, y cuándo un efecto debe comprobar la cantidad de vida de un jugador, en vez de eso se comprueba el total de vidas del equipo. También comparten contadores de veneno (que se han aumentado a 15 para este formato).
- Los jugadores comparten turnos simultáneos, esto quiere decir que ambos realizan las distintas fases y subfases del turno a la vez (**Fase Inicial**, **Fase Principal 1**, **Fase de Combate**, **Fase Principal 2** y **Fase de finalización**).
- Cuándo los jugadores de un equipo declaran atacantes, cada uno indica a qué jugador o *Planeswalker* está atacando. El equipo defensor puede declarar defensores para cualquier criatura (siempre y cuándo sea un objetivo legal), independientemente de a qué jugador esté atacando.
- Los jugadores de un equipo no pueden compartir ninguna carta, a excepción de las tierras básicas. Esto quiere decir que ningún jugador puede poseer en su mazo principal una carta que posea el otro jugador.
- No se permite el uso de *sideboard*.
- Todos los efectos que se apliquen sobre un jugador se aplicarán a todo el equipo1, excepto aquellos que hagan referencia específicamente al jugador atacante o defensor.
- No se pueden utilizar cartas prohibidas o limitadas en otros formatos. La única carta que está prohibida de forma adicional en este formato es Erayo, Soratami Ascendant.

- El primer *mulligan* es “gratis”, es decir, se hace a 7 cartas (como si no se hubiera hecho).

## 2. Casual

Esta es la forma normal de designar los formatos que han sido ideados y mantenidos por la comunidad de jugadores, aunque también se pueden incluir algunos propios de *Wizards* que no se utilizan en torneos sancionados. Son muchos, y algunos se encuentran en desuso, por lo que incluiré de momento los más importantes (en vistas a en un futuro ampliar esta guía), o por lo menos los que podríamos jugar eventualmente en el club. La clasificación es la misma que para los oficiales: **Constructed**, **Limited** y **Multiplayer**.

### 2.1. Constructed

Las reglas básicas son las mismas que las comentadas en **Constructed**, aunque como ya se ha visto anteriormente, es más que probable que cada formato añada su propias reglas adicionales. Por lo tanto, a excepción de que se indique lo contrario, se dará por supuesto que todos los mazos deben cumplir las reglas que se indican en la sección mencionada anteriormente.

#### 2.1.1. Singleton

Este formato aumenta la limitación de 4 copias de cada carta a 1, algo equivalente a aplicar la regla de cartas **legendarias** (ya que en ningún caso pueden coexistir en el campo de batalla más de una carta con el mismo nombre cuyo supertipo sea **legendario/a**, sea el tipo de permanente que sea. Si otro permanente legendario con el mismo nombre entra en el campo de batalla, uno de ellos debe ser sacrificado, a elección del jugador que posea dichos permanentes). Esta limitación se aplica tanto al mazo principal como al *sideboard*, por lo que no se pueden incluir copias de cartas del *main* en el *sideboard*. Solo se pueden repetir tierras básicas. También es conocido por el nombre de *Highlander*<sup>3</sup>, *Legendary*<sup>4</sup> o *Restricted*. Solo posee una lista de cartas prohibidas para *Magic Online*, aunque dependiendo de la organización del evento puede utilizarse también para torneos en físico.

#### 2.1.2. Tribal Wars

Al menos una tercera parte del mazo debe contener criaturas del mismo tipo<sup>5</sup>. Existe una *banlist* para *Magic Online*, aunque dependiendo de la organización de los torneos podría utilizarse también en físico.

---

<sup>3</sup>En la película del mismo nombre, en una escena aparece la frase *There can be only one* (Solo puede haber/quedar uno), de ahí el curioso nombre.

<sup>4</sup>Por la regla de permanentes legendarios, que se ha comentado anteriormente.

<sup>5</sup>Precisamente a los mazos que contienen una gran cantidad de criaturas del mismo tipo, buscando el aprovechamiento de sinergias o mecánicas que proporcionan ventajas a dicho tipo de criatura se les conoce como **mazos tribales**.

### 2.1.3. Peasant

Está basado en el formato **Pauper**, ya que restringe las cartas por su rareza, permitiendo solo cartas comunes y como máximo 5 cartas infrecuentes. Se pueden jugar cartas de todas las ediciones, excepto **Renaissance**, **Rinascimento**, cartas de *sets* promocionales y ediciones de borde plateado (**Unglued**, **Unhinged** y **Unstable**, por el momento), y las pertenecientes a su lista de cartas prohibidas. Posee una página web propia en la que se pueden consultar mazos por arquetipos, reglas, validación de mazos, etc.

### 2.1.4. Frontier

Se trata de una versión de **Modern** en la que la limitación de expansiones empieza en **Magic 2015** en vez de en **Octava Edición**.

### 2.1.5. Old School

Este formato restringe las cartas a los primeros sets de Magic, por lo que se trata de uno bastante complejo (y caro) debido a la gran cantidad de cartas antiguas con mecánicas en desuso. Normalmente se suelen clasificar en diferentes categorías, dependiendo de qué rango de expansiones se permiten jugar (que aquí se suele hacer por años, y no por expansiones en sí). Por lo general, se permiten jugar cartas reimpresas siempre y cuándo posean el arte original.

- **Old School 93-94:** solo permite cartas de los dos primeros años de *Magic*, por lo que se limita a las siguientes expansiones:
  - Alpha.
  - Beta.
  - Unlimited.
  - Arabian Nights.
  - Antiquities.
  - Legends.
  - The Dark.
  - Fallen Empires.

De forma adicional, se permiten las cartas promocionales **Arena** y **Sewers of Estark**<sup>6</sup>, así como las cartas de borde dorado<sup>7</sup>, aunque normalmente se prohíben las cartas *foils*, debido a que empezaron a imprimirse en **Urza's Legacy** (1999).

- **Old School 95:** añade a las expansiones anteriores algunos de las que salieron durante 1995: **Fourth Edition** y **Ice Age**.
- **Old School 96:** al igual que el anterior, añade los sets salidos durante 1996 (y parte de 1995): **Chronicles**, **Homelands**, **Alliance** y **Mirage**.

<sup>6</sup>Solo podían conseguirse comprando los primeros libros de *Magic*.

<sup>7</sup>Pertenecientes a sets conmemorativos, como son **Collector's Edition**, **International Edition**, **Pro Tour Collector Set** y **World Championship Decks**, los cuales normalmente no son legales en otros formatos.

- **Classic Magic:** incluye todos los *sets* de los primeros 10 años, desde Alpha hasta Scourge.
- **Premodern:** desde Fourth Edition hasta Scourge.
- **Middle School:** igual que **Premodern** pero añadiendo los conjuntos suplementarios entre 1995 y 2003.

La comunidad mantiene su propia lista de cartas prohibidas y limitadas, que además puede cambiar dependiendo de la localización del evento.

## 2.2. Limited

### 2.2.1. Cube Draft

Se trata de un formato muy similar a **Booster draft**, pero en este caso no se abren productos sellados de *Magic*, sino que el *pool* que se va a utilizar está definido previamente en forma de **cubo**, es decir, como un conjunto muy grande de cartas pertenecientes a cualquier expansión. Los jugadores suelen diseñar su propio **cubo** dependiendo de los gustos de cada uno (y a veces siguiendo ciertas restricciones, como podría ser un **cubo pauper**, solo con cartas comunes). Este *pool* se reparte en “sobres” aleatorios de 15 cartas cada uno, los cuales se utilizan para realizar el **Booster draft**. Los cubos pueden tener un tamaño variable, aunque suelen ser bastante grandes (por lo general como mínimo unas 360 cartas, aunque para dar variedad se suelen usar 720 o más).

## 2.3. Multiplayer

### 2.3.1. Commander

<sup>8</sup> Es uno de los formatos *casual* más jugados, ya que tanto la comunidad como *Wizards of the Coast* se encargan de mantenerlo vivo (los primeros creando una gran variedad de mazos, y los segundos sacando productos específicos para el formato, como son mazos preconstruidos). Las siguientes reglas específicas se aplican para este formato:

- El mazo debe estar formado por 100 cartas exactamente, teniendo como máximo **una** copia de cada una<sup>9</sup>.
- De las 100 cartas, una de ellas debe ser el **comandante**, y debe ser o bien una **criatura legendaria** o un *Planeswalker* que incluya en el texto que puede ser tu comandante<sup>10</sup>, o bien una pareja de criaturas legendarias o *Planeswalker* con la habilidad **partner**<sup>10</sup>.
- El comandante define los colores que se pueden incluir en el mazo, según el coste de maná del mismo<sup>11</sup>, incluyendo los costes de habilidades. Esto significa que no se puede usar ninguna carta en el mazo cuya combinación de maná no sea la misma que la del comandante (o un subconjunto de ella). Por ejemplo, si el comandante es Gisela, Blade of Goldnight, en el mazo

<sup>8</sup>El formato es también conocido como **EDH** (*Elder Dragon Highlander*).

<sup>9</sup>Excepto tierras básicas y cartas que especifiquen lo contrario, como Shadowborn Apostle.

<sup>10</sup>Solo algunos productos preconstruidos incluyen esta cláusula.

<sup>11</sup>Es lo que se conoce como *identidad de color*.

solo se pueden incluir cartas con coste de maná incoloro, rojo o blanco, en cualquier combinación de los mismos, pero nunca cartas que incluyan azul, verde o negro en su coste o en la activación de alguna habilidad. Las cartas con maná híbrido poseen como identidad ambos colores, por lo que siguiendo el ejemplo anterior, no se podría incluir en el mazo la carta Kitchen Finks porque posee verde como color híbrido con el blanco. De la misma forma, sí que se podría incluir, por ejemplo, Opt en un mazo cuyo comandante es Memnarch, debido a que posee el color azul en uno de sus efectos. Las cartas con doble cara poseen una identidad de color combinada entre los costes de ambas caras, por lo que Elusive Tormentor es negra y azul debido a que por su cara delantera es negra y por la trasera (Insidious Mist) es azul, y no podría entrar en un mazo cuyo comandante no posea al menos estos dos colores en su coste o en algún efecto.

- Las cartas con la habilidad de vacío (*devoid*) cambian su color, pero no su identidad de color, por lo que no son consideradas incoloras a la hora de ser introducidas en un mazo de este formato, y el maná de color que incluyan en su coste o en sus efectos debe coincidir con el de su comandante.
- El comandante comienza la partida en una localización especial llamada *zona del comandante* (que físicamente puede ser dónde se quiera). Mientras se encuentre en dicha zona, no se considera que esté en el campo de batalla (y por lo tanto no se activa ningún efecto que implique que deba estar allí, sin embargo sí que se activarán aquellos efectos que requieran que se encuentre en la zona del comandante, como pasa con The Ur Dragon). Mientras el comandante esté en esta zona, puede ser jugado desde allí (siguiendo las reglas normales para poder jugar una criatura) pagando su coste de maná más un coste adicional<sup>12</sup>. Este coste viene determinado por cuántas veces ha sido jugado anteriormente desde la zona de comandante, costando 2 manás incoloros por cada vez que se aplique esta acción. Si el comandante es puesto de alguna manera en la mano del jugador, no deberá pagar maná adicional por la regla anterior, ni jugarlo de esta manera aumentará la tasa del comandante.
- Cuándo el comandante deja el campo de batalla, ya sea para ir al cementerio, al exilio o a la mano de su propietario, este puede decidir devolverlo a la zona de comandante en vez de ello.
- Si un comandante se transforma o se combina con otra carta, el conjunto (o la carta transformada) siguen contando como el comandante. Si el conjunto fuese a dejar el campo de batalla, la parte que no era originalmente comandante debe ser colocada en la zona correspondiente, mientras que el comandante puede utilizar la regla anterior.
- La cantidad de vidas inicial de cada jugador se ve incrementada a 40.
- Existe una forma adicional de ganar el juego, y se da si uno de los jugadores es capaz de asignar 21 puntos de daño o más con su comandante

<sup>12</sup>Conocido como *tasa del comandante*.

al oponente. Por lo tanto, cada vez que el comandante hace daño debe contabilizarse<sup>13</sup>.

- No se permite *sideboard*, por lo que efectos que interaccionen con cartas que posees fuera del juego no funcionan a menos que se acuerde qué cartas se van a usar para estos efectos previamente.

Existe una lista de cartas prohibidas, que es actualizada y mantenida por *Wizards*.

### 2.3.2. Oathbreaker

Es un formato bastante similar a **Commander**, en el que se sustituye la criatura legendaria que actuaba como comandante por un *Planeswalker*, que será el *Oathbreaker*, además de un instantáneo o conjuro, que será el *Signature Spell* (hechizo insignia). Se aplican las siguientes reglas:

- Un *Planeswalker* con doble cara puede ser el *Oathbreaker* mientras la cara delantera siga siendo un *Planeswalker* (así que los *Planeswalkers* de **Magic Origins**, que por la cara delantera son criaturas y luego se transforman en *Planeswalkers*, no son válidos, pero *Arlinn Kord*, por ejemplo, sí).
- Se pueden tener dos *Planeswalkers* como *Oathbreakers* si poseen la habilidad **partner**<sup>10</sup>.
- El *Signature Spell* está sujeto a la restricción de colores del *Oathbreaker*, como el resto de cartas (para más información ver la sección de **Commander**. En el caso de que se estén utilizando *Planeswalkers* con la habilidad de **partner**, cada uno de ellos tendrá su *Signature Spell* asociado (y claramente debe cumplir la regla anterior).
- El *Signature Spell* solo puede castearse cuándo el *Oathbreaker* está en el campo de batalla (bajo el control de su propietario).
- Al inicio de la partida, se extraen el *Oathbreaker* y el *Signature Spell* y se colocan en sus zonas correspondientes (que pueden ser cualquiera en el campo), y se baraja el resto del mazo.
- La cantidad de vidas inicial es 20.
- Tanto el *Oathbreaker* como el *Signature Spell* aplican las *tasas del comandante*, así como las de salida del campo de batalla.
- No se aplican los efectos relacionados con cartas que poseas fuera del juego.

Este formato permite que se jueguen cartas de todos los sets, aunque se regula con un lista de cartas prohibidas propia.

---

<sup>13</sup>Se cuenta por separado y se aplica una sola vez, así que si un jugador ataca con un comandante con 5 puntos de daño y el oponente no evade el daño, se restan 5 vidas al oponente y además se contabilizan aparte junto con el daño que hiciese durante la partida.

### 2.3.3. Free-4-All

Es el formato más puramente multijugador. 4 personas se enfrentan en una batalla a muerte, en la que solo una puede ganar. Antes de empezar la partida, los jugadores tienen que ponerse de acuerdo en una serie de aspectos:

- Qué formato construido se va a jugar (así como la lista de cartas prohibidas a utilizar).
- De qué manera se van a realizar los ataques: hacia la izquierda (es decir, los jugadores solo pueden atacar al jugador que se encuentra situado justo a su izquierda), hacia la derecha, o sin restricciones (en cuyo caso se pueden declarar atacantes de forma independiente para cada jugador).

Independientemente de las elecciones que se hayan tomado previamente, se puede elegir como objetivo cualquier permanente de cualquier jugador (siempre que no interfiera con el efecto de alguna carta en juego). Los turnos se realizan de forma circular, en el sentido de las agujas del reloj. Para ganar, un jugador debe derrotar al resto de oponentes o activar un efecto que le de la victoria.