

## 810. Variante Gigante de dos cabezas

810.1. Las partidas de Gigante de dos Cabezas se juegan con dos equipos de dos jugadores cada uno.

810.2. La variante Gigante de dos cabezas usa la Alternativa de turnos compartidos en equipo. (Ver la regla 805.)

810.3. Cada equipo se sienta junto en un lado de la mesa. Cada equipo decide el orden en el cual se sientan sus jugadores.

810.4. Cada equipo tiene un total de vida compartido, que comienza en 30 vidas.

810.5. A excepción del total de vidas y contadores de veneno, los recursos de un equipo (cartas de la mano, mana, etc.) no son compartidos en la variante de Gigante de dos Cabezas. Los compañeros de equipo podrán ver la mano del otro jugador y discutir estrategias en cualquier momento. Un jugador no puede manipular las cartas ni permanentes de su compañero de equipo.

810.6. El equipo que juega primero se salta el paso de robar de su primer turno.

810.7. La variante Gigante de dos Cabezas usa reglas de combate diferentes de otras variantes para varios jugadores

810.7a Las criaturas de cada equipo atacan al otro equipo como un grupo. Durante la fase de combate, el equipo activo es el *equipo atacante* y cada jugador en el equipo activo es un jugador atacante. Del mismo modo, el equipo no activo es el *equipo defensor* y cada jugador en el equipo no activo es un jugador defensor.

810.7b Cualquier efecto que no se repite que se refiera al “jugador defensor” se refiere a un jugador defensor en concreto, no a los dos jugadores defensores. El controlador del efecto elige a cuál de ellos se referirá el hechizo o habilidad en el momento en que el efecto es aplicado. Ocurre lo mismo para efectos que no se repiten que se refieran al “jugador atacante”. Cualquier habilidad que defina características que se refiera al “jugador defensor” se refiere a un jugador defensor en concreto, no a los dos jugadores defensores. El controlador del objeto con la habilidad que define características elige a cuál de ellos se refiere la habilidad en el momento en que los jugadores no activos se convierten en los jugadores defensores.

Cualquier otro caso que se refiera al “jugador defensor”, se refiere a los dos jugadores defensores. Si la referencia implica una comparación positiva (como preguntar si el jugador defensor controla una isla) o una comparación relativa (como preguntar si controlas más criaturas que el jugador defensor), recibe una sola respuesta. Esta respuesta será “sí” si cualquier jugador defensor devolviera un “sí” por respuesta comparándolo individualmente. Si la referencia implica una comparación negativa, (como preguntar si el jugador defensor no controla ningún permanente negro), también obtiene una sola respuesta. Esa respuesta es “sí” si la comparación positiva análoga fuera a obtener un “no” por respuesta. Ocurre lo mismo para todos los demás casos que se refieran al “jugador atacante”.

810.7c En cuanto empieza el paso de declarar atacantes, el equipo activo declara atacantes. Si un efecto de un objeto controlado por un jugador defensor prohíbe que una criatura le ataque, esa criatura no podrá atacar al equipo defensor. El equipo activo tiene un ataque combinado, y ese grupo de criaturas atacantes debe ser legal como un conjunto. Ver la regla 508.1.

*Ejemplo: Un jugador en una partida de Gigante de dos cabezas controla Foso de Teferi, que dice, “En cuanto el Foso de Teferi entre en el campo de batalla, elige un color” y “Las criaturas del color elegido que no tengan la habilidad de volar no pueden atacarte”. Las criaturas del color elegido que no tengan la habilidad de volar no podrán atacar al equipo de ese jugador.*

810.7d En cuanto empieza el paso de declarar bloqueadores, el equipo defensor declara bloqueadores. Las criaturas controladas por los jugadores defensores pueden bloquear a cualquier criatura atacante. El equipo defensor tiene un bloqueo combinado, y ese grupo de criaturas bloqueadoras debe ser legal como un conjunto. Ver la regla 509.1.

*Ejemplo: Si una criatura atacante tiene la habilidad de cruzar bosques, y algún jugador defensor controla un bosque, esa criatura no podrá ser bloqueada.*

810.7e Una vez que los bloqueadores han sido declarados, por cada criatura atacante que haya sido bloqueada por varias criaturas, el equipo activo anuncia el orden de asignación de daño entre las criaturas bloqueadoras. Luego, por cada criatura que esté bloqueando varias criaturas, el equipo defensor anuncia el orden de asignación de daño entre las criaturas atacantes.

810.7f Al comenzar el paso de daño de combate, el equipo activo anuncia cómo asignará su daño de combate cada criatura atacante. Si una criatura atacante fuera a asignar daño de combate al equipo defensor, el equipo activo elige a sólo uno de los jugadores defensores para que esa criatura le asigne su daño de combate. Luego el equipo defensor anuncia cómo asignará su daño de combate cada criatura bloqueadora. Ver la regla 510.1.

810.8. La variante de Gigante de dos Cabezas usa las reglas normales para ganar y perder la partida (Ver la regla 104), con las siguientes adiciones y especificaciones.

810.8a Los jugadores ganan o pierden el juego sólo como un equipo, no como individuos. Si cualquier jugador de un equipo pierde el juego, el equipo pierde el juego. Si cualquier jugador de un equipo gana el juego, el equipo completo gana el juego. Si un efecto fuera a prevenir que un jugador gane el juego, el equipo de ese jugador no puede ganar el juego. Si un efecto fuera a prevenir que un jugador pierda el juego, el equipo de ese jugador no puede perder el juego.

*Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador controla Trascendencia, que en parte dice “No pierdes el juego por tener 0 o menos vidas”. Si el total de vida del equipo de ese jugador es 0 o menos, ese equipo no pierde el juego.*

*Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador intenta robar una carta mientras no hay cartas en su biblioteca. Ese jugador pierde el juego, por lo que todo el equipo de ese jugador pierde el juego.*

*Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador controla un Ángel de platino, que dice “Tú no puedes perder el juego y tus oponentes no pueden ganar el juego”. Ni ese jugador ni su compañero de equipo pueden perder el juego mientras el*

*Ángel de platino esté en el campo de batalla, y ningún jugador del equipo oponente puede ganar el juego.*

810.8b Si un jugador concede, su equipo deja el juego inmediatamente. Ese equipo pierde el juego.

810.8c Si el total de vidas de un equipo es 0 o menos, el equipo pierde el juego. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

810.8d Si un equipo tiene quince o más contadores de veneno, ese equipo pierde el juego. (Esta es una acción basada en estado. Ver la regla 704.)

810.9. El daño, la pérdida y la ganancia de vida suceden a cada jugador individualmente. El resultado se aplica al total de vidas compartido del equipo.

*Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador lanza Fisura llameante, que dice “La Fisura llameante hace 4 puntos de daño a cada jugador”. Cada equipo recibe un total de 8 puntos de daño.*

810.9a Si un coste o efecto necesita saber el valor del total de vidas de un jugador individual, en vez de eso ese coste o efecto usa el total de vidas del equipo.

*Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador de un equipo que tiene 17 vidas es objetivo de un Faro de inmortalidad, que dice, en parte “Duplica el total de vidas del jugador objetivo”. Ese jugador gana 17 vidas, por lo que su equipo termina en 34 vidas.*

*Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador controla Prueba de resistencia, un encantamiento que dice “Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes 50 o más vidas, ganas el juego”. Al comienzo del mantenimiento de ese jugador, el equipo del jugador gana el juego si el total de vida del equipo es 50 o más*

*Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador de un equipo que tiene 11 vidas controla Mal furtivo, un encantamiento que dice “Pagar la mitad de tus vidas, redondeado hacia arriba: El Mal furtivo se convierte en una criatura Horror 4/4 con la habilidad de volar”. Para activar la habilidad, ese jugador debe pagar 6 vidas. El equipo termina con 5 vidas.*

810.9b Si un coste o efecto permite que ambos miembros de un equipo paguen vidas simultáneamente, la cantidad total de vidas que pueden pagar no puede exceder el total de vidas del equipo. (Los jugadores siempre pueden pagar 0 vidas.)

810.9c Si un efecto fija el total de vidas de un único jugador a un número específico, el jugador pierde o gana la cantidad de vidas necesaria para terminar con el nuevo total. El total de vidas

del equipo se ajusta con la cantidad de vidas que ha ganado o perdido ese jugador.

*Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un jugador de un equipo que tiene 25 vidas es objetivo de una habilidad que dice “El total de vidas del jugador objetivo es 10”. El total de vidas del jugador se considera 25, así que el jugador pierde 15 vidas. El equipo termina con 10 vidas.*

810.9d Si un efecto fuera a fijar el total de vida de cada jugador de un equipo, ese equipo elige a uno de sus miembros. En ese equipo, sólo ese jugador es afectado.

*Ejemplo: En un juego de Gigante de dos cabezas, un equipo tiene 7 vidas y el otro tiene*

*13 vidas. Un jugador lanza Devolver el favor, que dice “El total de vidas de cada jugador es igual al menor del total de vidas entre todos los jugadores”. Cada equipo elige a uno de sus miembros para que sea afectado. El resultado es que el jugador elegido en el equipo que tiene 13 vidas pierde 6 vidas, por lo que el total de vidas del equipo termina en 7.*

810.9e Un jugador no puede intercambiar totales de vidas con su compañero de equipo. Si un efecto haría que eso sucediera, el intercambio no sucede.

810.9f Si un efecto le indica a un jugador que redistribuya cualquier número de totales de vidas de jugadores, ese jugador no puede afectar a más de un miembro de cada equipo de esta manera.

810.9g Si un efecto dice que un jugador no puede ganar vidas, ningún jugador en su equipo puede ganar vidas.

810.9h Si un efecto dice que un jugador no puede perder vidas, ningún jugador en su equipo puede perder vidas o pagar una cantidad de vidas distinta de 0.

810.10. Los efectos que hacen que un jugador obtenga contadores de veneno suceden a cada jugador individualmente. Los contadores de veneno son compartidos por el equipo.

810.10a Si un efecto necesita saber cuántos contadores de veneno tiene un jugador individual, ese efecto usa la cantidad de contadores de veneno que tenga el equipo de ese jugador. Si un efecto necesita saber cuántos contadores de veneno tiene el oponente de un jugador, ese efecto usa la cantidad de contadores de veneno que tengan los equipos oponentes.

810.10b Si un efecto dice que un jugador pierde contadores de veneno, el equipo de ese jugador pierde esos mismos contadores de veneno.

810.10c Si un efecto dice que un jugador no puede obtener contadores de veneno, ningún jugador en ese equipo puede obtener contadores de veneno.

810.10d Un jugador está “envenenado” si su equipo tiene uno o más contadores de veneno.

810.11. La variante Gigante de dos cabezas también se puede jugar con equipos del mismo tamaño de más de dos jugadores. Por cada jugador que un equipo tenga por encima del segundo, el total de vidas del equipo se aumenta en 15 vidas y la cantidad de contadores de veneno necesarios para que el equipo pierda se aumenta en cinco. (Estas variantes son llamadas Gigante de tres cabezas, Gigante de cuatro cabezas, etc).