

## Información de la presentación de La Revuelta del Éter

Los eventos de presentación se enfocan en divertirse y disfrutar la próxima expansión de Magic, permitiendo a los jugadores la posibilidad de experimentar las nuevas cartas en un entorno divertido y libre de estrés. Dicho esto, dado que es un torneo de mazo sellado, se siguen ciertas reglas para la construcción del mazo y el juego del mismo.



Durante una presentación los asistentes reciben un Kit de Presentación. El Kit de Presentación de La Revuelta del Éter está diseñado para ser utilizado como caja para el mazo y contiene lo siguiente:

- 4 sobres de *La Revuelta del Éter*
- 2 sobres de *Kaladesh*
- 1 carta promocional de presentación *aleatoria* estampada
- 1 contador de vidas "spindown"

### ¿Qué formato es una Presentación?

Las presentaciones pueden ser realizadas como Mazo Sellado o Mazo Sellado de Gigante de Dos Cabezas (G2C). Los detalles de cada formato se explican a continuación.

#### Reglas Mazo Sellado

- Los mazos deben ser construidos con un mínimo de 40 cartas.
- Los mazos pueden utilizar sólo cartas abiertas en los Kits de Presentación asignados al principio del evento; no se pueden añadir cartas externas a excepción de tierras básicas con un tipo de tierra básica.
- Las cartas de los Kit de Presentación que no utilices en tu mazo serán tu banquillo.
- Puedes cambiar el contenido de tu mazo principal entre juegos y rondas. Esto se denomina Construcción Continua.

#### Reglas Sellado 2HG

- Los mazos sólo pueden utilizar cartas abiertas en los Kits de Presentación asignados al equipo al principio del evento, no se pueden añadir cartas externas a excepción de tierras básicas con un tipo de tierra básica.
- Puedes intercambiar las cartas de tus Kits de Presentación con tu compañero.
- Las cartas que no uséis en vuestros mazos serán vuestro banquillo compartido.
- Las partidas de 2HG consisten en un juego. Los empates no cuentan para este juego.
- Los compañeros pueden comunicarse entre ellos en cualquier momento.
- Cada equipo tiene un total de vidas compartido que empieza en 30 vidas.
- Para el primer *mulligan* de cada jugador, ese jugador roba una nueva mano de siete cartas.
- El equipo inicial se salta su paso de robar en su primer turno.
- Las criaturas de cada equipo atacan a los otros equipos como un grupo.

#### Guía de Construcción de Mazo

- Trata de ceñirte a un mazo de dos colores o añade un poco de un tercer color si tienes la base maná adecuada para ello.
- Mantente lo más cerca posible del mínimo de 40 cartas.
- Necesitarás usar alrededor de 16-18 tierras.
- Deberías intentar tener 11-15 criaturas, la mayoría con coste entre 2 y 4 maná.
- Llena el resto del mazo con una combinación de trucos de combate y hechizos de "removal".

#### Comportamiento Generalmente No Deseado

Queremos que nuestros participantes del Presentación pasen un buen rato y puedan jugar Magic a lo largo de todo el evento. Asegúrate de recordarles a los jugadores sobre estos comportamientos inaceptables.

- Los comportamientos agresivos, violentos, molestos y/o abusivos no serán permitidos.
- No se les permite a los jugadores añadir cartas de fuera de su "pool" sellado distintas a tierras básicas.
- Nada debe ser ofrecido a otro jugador a cambio de la concesión de una partida.
- No se les permite a los jugadores determinar el resultado de una partida de otra forma distinta que sea jugando Magic (Ejemplo: Tirar un dado, mostrar la carta de la parte superior de la biblioteca, Jugar piedra, papel o tijeras,...)

## **Mecánicas de La Revuelta del Éter**

### **Energía**

Los contadores de energía son un tipo de contador que un jugador puede obtener. No están asociados a ningún permanente específico. Los jugadores son responsables de llevar la cuenta de cuántos contadores de energía tienen. Si un efecto dice que obtienes Energía, obtendrás esa cantidad de contadores de energía. Para pagar Energía, pierdes esa cantidad de contadores de energía. No puedes pagar más contadores de energía que los que tengas. Los efectos que interactúan con los contadores que un jugador obtenga, posea o que pierda, pueden interactuar con sus contadores de energía. Los contadores de energía no son maná. Un jugador no pierde Energía al finalizar una fase o paso. Algunas habilidades disparadas señalan que “puedes pagar” cierta cantidad de Energía. No puedes pagar esa cantidad varias veces para multiplicar el efecto. Simplemente elige si pagas o no esa cantidad de Energía cuando la habilidad se resuelva y ningún jugador puede realizar acciones que detengan el efecto de la habilidad después de que realices tu elección.

### **Vehículos y Tripular**

Vehículo es un nuevo subtipo que aparece en algunos artefactos. Los vehículos tienen la habilidad tripular, lo que les permite convertirse en criaturas artefacto. Los vehículos tienen impresión fuerza y resistencia, pero tendrán estas características sólo si son una criatura. Si un Vehículo se convierte en criatura, inmediatamente tendrá su fuerza y resistencia impresas.

Tripular es una habilidad activada de las cartas de Vehículo. “Tripular N” significa “Gira cualquier número de criaturas enderezadas que controlas con una fuerza total combinada de N o superior: Este permanente se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno”. Una criatura “conduce un Vehículo” cuando se gira para pagar el coste de la habilidad tripular de un Vehículo. Sí un efecto indica que una criatura “no puede tripular Vehículos”, esa criatura no puede ser girada para pagar el coste de la habilidad tripular de un Vehículo.

### **Improvistar**

Improvistar es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de improvisar está en la pila. “Improvistar” significa que “Por cada maná genérico en el coste total de este hechizo, puedes girar un artefacto enderezado que controlas en vez de pagar ese maná”. Incluye cualquier coste alternativo, coste adicional o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo cuando determines el coste total del hechizo. Girar un artefacto no hace que sus habilidades dejen de funcionar a menos que esas habilidades así lo indiquen. Múltiples instancias de “Improvistar” son redundantes.

Improvistar no puede pagar por los símbolos de maná {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} que estén en el coste total de un hechizo. Si un artefacto que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de improvisar hará que ese artefacto esté girado cuando pagues los costes del hechizo. No podrás girarlo de nuevo para la habilidad de improvisar. De igual manera, si sacrificas un artefacto para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de improvisar, ese artefacto no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarlo para la habilidad de improvisar.

### **Revuelta**

Revuelta es una nueva palabra de habilidad, aparece en letras itálicas y no tiene significado de reglas. Las habilidades que empiezan con la palabra de habilidad “revuelta” verifican si un permanente que controlabas dejó el campo de batalla este turno. No se aplican varias veces si más de un permanente que controlabas dejó el campo de batalla. No verifican si el permanente que dejó el campo de batalla aún está en la zona a la que se movió. Para las habilidades de revuelta, no importa por qué el permanente dejó el campo de batalla, quién causó que se moviera ni a donde se movió. Las fichas que dejan el campo de batalla satisfacen una habilidad de revuelta. Los contadores de energía no son permanentes. Pagar {E} no satisfará una habilidad de revuelta.

Todas las cartas de la colección *La Revuelta del Éter* con habilidades de revuelta disparadas usan una cláusula del “si” interviniendo. Un permanente que controlabas debe haber dejado el campo de batalla antes para que se disparen estas habilidades; de lo contrario, no hacen nada. En otras palabras, es imposible que se dispare la habilidad si ningún permanente que controlabas dejó el campo de batalla ese turno, aunque tu intención sea que uno lo haga en respuesta a la habilidad disparada.

## **Recurso para preguntas adicionales de Reglas**

Si surgen preguntas de reglas durante tu presentación y necesitas ayuda puedes acceder al canal de jueces en IRC. Allí contarás con jueces en línea disponibles para conversar y debatir tus dudas.

Canal de Jueces MTG en IRC:

<http://chat.magicjudges.org/mtgrules>

Algunas regiones han adoptado Slack como una herramienta para colaborar. Muchos tienen algún canal disponible para ayudar con situaciones que ocurran durante algún evento. Puedes acceder al enlace de Slack para cada región donde se utiliza en el sitio a continuación.

Página Wiki del Slack de Jueces MTG:

<https://wiki.magicjudges.org/en/w/Slack>

## **Ayuda a realizar una Experiencia de la Presentación positiva para los jugadores**

### **Sé visible -**

Familiarízate con los jugadores. Viste tu uniforme de juez si no estás jugando el evento. Asegúrate de que te presentas a ti y a los otros jueces a los jugadores en tus anuncios. Si estás jugando el evento asegúrate de estar en una ubicación en la que puedas ser encontrado. Puedes usar un asiento fijo para hacer más fácil que te localicen durante las rondas.

### **Sé puntual -**

Los jugadores llegarán con ciertas expectativas de hora de inicio y tiempo de duración de rondas. Haz tu mayor esfuerzo para comenzar el evento a la hora programada. El tiempo de reacción también es importante. Está atento a las partidas pendientes y asegúrate de obtener los resultados para que la siguiente ronda se inicie de manera oportuna.

### **Hazte oír -**

Cuando estés entregando una respuesta de arbitraje, tómate un momento antes de entregar tu respuesta oficial para pensar un momento en ella. Esto puede ayudarte a asegurar de que sea clara y concisa. Cuando hagas anuncios asegúrate de que los jugadores estén tranquilos. Asegúrate de que tus anuncios son fuertes y claros. Asegúrate de realizar los anuncios a un ritmo razonable. Prueba este consejo de otro juez: *si suena perfectamente rápido en tu cabeza, es que probablemente estás hablando muy rápido; si suena un poco lento en tu cabeza, probablemente estás muy cerca de lo correcto.*

### **Infórmate -**

Obtén detalles de los eventos paralelos, sorteos, la estructura de premios del TO antes de iniciar el evento. Esto asegurará que puedas responder rápidamente a cualquier pregunta sobre el evento. Lee las notas de lanzamiento y el documento Arbitrar en NIR Normal antes del evento. Los jugadores ponen en ti su confianza para responder a sus dudas de las cartas nuevas.

### **Socializa y sé positivo -**

Los eventos de presentación son una experiencia para divertirse y socializar. Haz que este hecho sea algo claro para los jugadores, hazles saber que socializar durante la construcción está bien. ¡Sé positivo y agradable! Nuestras interacciones con los jugadores tienen más influencia en su evento (para bien o para mal) de lo que nos podemos imaginar, incluso al responder preguntas de reglas que podríamos considerar obvias.