

Información de la presentación de Amonkhet

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:

- 6 sobres de *Amonkhet*
- 1 carta promocional de presentación *aleatoria* estampada premium
- 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 *shuffle* 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.

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,...)

Situaciones de Juego Complejas

Una de mis criaturas debería estar girada por haberla esboleado el turno anterior. ¿Cómo puedo solucionar esta situación?

Si lo habéis detectado pronto y volver atrás es relativamente sencillo, el juez puede retroceder todas las acciones hasta el momento en que ocurrió el error. Si se han tomado decisiones importantes o se ha revelado información oculta, puede ser mejor dejar el estado de juego como está.

¿Cómo puede un jugador representar una criatura embalsamada si no tiene la ficha apropiada?

Pueden ser representadas con un contador o un dado, siempre que ambos jugadores tengan claro qué se está representando. El organizador del torneo o el juez puede que sean capaces de hacerte una ficha desde su ordenador.

Mecánicas de Amonkhet

Embalsamar

Embalsamar es una habilidad activada que funciona desde el cementerio. Activa esta habilidad solo cuando puedes lanzar un conjuro. La ficha es un Zombie además de sus otros tipos, es blanco en vez de sus otros colores, no tiene coste de maná y por esto su coste convertido es 0.

Si la carta que copia la ficha tenía alguna habilidad de “Cuando entra al campo de batalla”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando sea creada. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que la ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con”. Existen fichas suplementarias para cada carta con embalsamar, puedes encontrarlas en algunos de los sobres de Amonkhet. No son necesarias para poder jugar una carta con embalsamar.

Espolear

Espolear es una nueva Acción de Palabra clave. Para espolear a un permanente, eliges que no se enderece durante tu próximo paso de enderezar. Un permanente puede ser espoleado incluso si no está girado o si ya fue espoleado en ese turno. Si espoleas a un permanente más de una vez antes de tu próximo paso de enderezar, cada efecto que haga que no se enderece expira durante el mismo paso de enderezar.

Todas las cartas de la colección Amonkhet que te permiten espolear a una criatura te permiten hacerlo en cuanto la declaras como criatura atacante. No puedes hacerlo más tarde en el combate, y las criaturas que sean puestas en el campo de batalla atacando no pueden ser espoleadas. Todas las habilidades que se disparan al espolear una criatura atacante se resolverán antes de que se declaren bloqueadoras.

Si una criatura tiene una habilidad disparada con objetivo que se dispara cuando la espoleas, puedes espolearla incluso si no hay un objetivo legal para esa habilidad disparada. Algunas cartas tienen habilidades que se disparan siempre que espoleas a una criatura. Estas habilidades se disparan cuando espoleas cualquier criatura que controlas.

No puedes espolear a una criatura a menos que un efecto te permita hacerlo. Si una criatura espoleada ya está enderezada durante tu próximo paso de enderezar, el efecto de espolear que impide que se enderece expira sin hacer nada. Si ganas el control de una criatura de otro jugador hasta el final del turno y la espoleas, se enderezará durante el paso de enderezar de ese jugador.

Cartas partidas con secuela

Secuela es una habilidad que se encuentra en varias cartas partidas. Secuela significa: “Puedes lanzar esta mitad de esta carta partida de tu cementerio”, “esta mitad de esta carta partida no puede ser lanzada de ninguna otra zona más que un cementerio” y “si este hechizo fue lanzado de un cementerio, exílíalo en vez de ponerlo en cualquier otro lugar siempre que fuera a dejar la pila”.

Todas las cartas partidas tienen dos caras en la misma carta y, cuando pones una carta partida en la pila, solo pones la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad de la carta que no lanzaste se ignoran cuando el hechizo está en la pila.

Cada carta partida es una sola carta. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Destinado // Liderar cuenta como una, no como dos. Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir uno, pero no los dos.

Mientras no esté en la pila, las características de una carta partida son la combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Destinado // Liderar es una carta verde y negra, es una carta de instantáneo y de conjuro y su coste de

maná convertido es de 6. Esto implica que, si un efecto te permite lanzar una carta de tu mano con un coste de maná convertido de 2, no puedes lanzar Destinado. Esto es un cambio con respecto a las reglas anteriores de las cartas partidas.

Si otro efecto te permite lanzar una carta partida con la habilidad de secuela desde cualquier zona que no sea un cementerio, no puedes lanzar la mitad con secuela. Si otro efecto te permite lanzar una carta partida con la habilidad de secuela de un cementerio, puedes lanzar cualquier mitad. Si lanzas la mitad que tiene secuela, exiliarás la carta si deja la pila. Un hechizo con la habilidad de secuela lanzado de un cementerio siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.

Ciclo

Ciclo es una habilidad que regresa. Algunas cartas con ciclo tienen una habilidad que se dispara cuando activas su habilidad de ciclo; otras tienen una habilidad que se dispara siempre que activas la habilidad de ciclo de cualquier carta. Estas habilidades disparadas se resuelven antes de que robes debido a la habilidad de ciclo. Las habilidades que se disparan como resultado de activar la habilidad de ciclo de una carta y la propia habilidad de ciclo no son hechizos. Los efectos que interactúan con hechizos no les afectan.

Puedes activar la habilidad de ciclo de una carta incluso si tiene una habilidad disparada como consecuencia del ciclo que no tendría un objetivo legal. La razón es que la habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Esto también implica que si una de las dos habilidades es contrarrestada (con Incapacitar, por ejemplo, o si los objetivos de la habilidad disparada se convierten en ilegales), la otra habilidad se resolverá.

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.