

Información sobre la presentación de la Gremios de Rávnica



Los eventos de Presentación se centran en la diversión y en disfrutar de la próxima expansión de Magic, permitiendo a los jugadores tener la oportunidad de experimentar con las nuevas cartas en un entorno divertido y libre de preocupaciones. Dicho esto, como torneos de mazo cerrado, deben seguir ciertas normas de construcción de mazo y de juego.

Al asistir a una Presentación los jugadores reciben un Kit de Presentación. El Kit de Presentación de *Gremios de Rávnica* contiene los siguientes elementos:

- 5 sobres de *Gremios de Rávnica*
- 1 sobre especial de 15 cartas de uno de los 5 gremios de *Gremios de Rávnica* que incluye 1 carta rara o rara mítica semi-aleatoria con la fecha estampada como carta promocional del gremio elegido
- 1 dado contador de vida *Spindown* decorado con el gremio elegido

¿De qué formato es una Presentación?

Las Presentaciones pueden celebrarse como torneos de Mazo Cerrado o torneos de Mazo Cerrado de Gigante de Dos Cabezas (G2C). Los detalles de cada uno de estos formatos se explican a continuación.

Normas del Mazo Cerrado

- Los mazos deben ser construidos con un mínimo de 40 cartas.
- Los mazos sólo pueden usar las cartas abiertas en los sobres de Presentación asignados al comienzo del evento; ninguna carta externa puede añadirse a excepción de las tierras básicas con un tipo de tierra básica.
- Las cartas de los sobres de Presentación que no uses en tu mazo conforman tu banquillo.
- Puedes cambiar el contenido de tu mazo principal entre juegos y entre partidas. Esto se conoce como Construcción Continua.

Normas del Mazo Cerrado de G2C

- Los mazos sólo pueden usar las cartas abiertas en los sobres de Presentación asignados al equipo al comienzo del evento; ninguna carta externa puede añadirse a excepción de las tierras básicas con un tipo de tierra básica.
- Puedes compartir las cartas de tus sobres de Presentación con tu compañero de equipo.
- Las cartas que no uséis se convierten en vuestro banquillo compartido.
- Las partidas de G2C consisten en un único juego. Los juegos empatados no se tienen en cuenta en este sentido.
- Los integrantes de los equipos pueden comunicarse entre ellos en cualquier momento.
- Cada equipo tiene un total de vidas compartido, empezando en 30.
- Para cada *mulligan* inicial de cada jugador, ese jugador roba una nueva mano de siete cartas.
- El equipo que comienza el juego se salta su paso de robar en su primer turno.
- Los jugadores atacan a un jugador o un Planeswalker en lugar de al equipo.

Comportamientos generalmente no deseados

Queremos que los participantes de la Presentación pasen un buen rato y que puedan jugar a Magic durante todo el evento. Asegúrate de recordar a los jugadores estos comportamientos inaceptables.

- Los comportamientos agresivos, violentos, amenazantes y/o abusivos no serán tolerados.
- Los jugadores no pueden añadir cartas externas al *pool* cerrado a parte de tierras básicas.
- Nada debería ser ofrecido a otro jugador a cambio de una concesión en la partida.
- Los jugadores no pueden decidir el resultado de una partida de una forma distinta que jugando a Magic (por ejemplo: tirando un dado, revelando la carta superior de la biblioteca, piedra/papel/tijeras, etc.)

Potenciales preguntas y escenarios

¿Cuánto dura el efecto de intercambiar la fuerza y resistencia de una criatura de Inversión//Invento?

Esta carta tiene errata desde el primer día y el efecto ahora tiene este texto:

"Intercambia la fuerza y resistencia de cada una de hasta dos criaturas objetivo hasta el final del turno."

Si lanzo Inversión en mi criatura 1/4 y en la criatura 4/5 de mi oponente, ¿cómo quedan las criaturas después?

Tu criatura es ahora 4/1 y la criatura de tu oponente es ahora una 5/4.

¿Cuando escojo el objetivo para Crepitótesis?

Crepitótesis va a la pila sin un objetivo. Mientras el hechizo se está resolviendo, puedes descartar una carta. Cuando lo hagas, la habilidad disparada reflexiva se dispara y escoges una criatura a la que hacer el daño.

Las mecánicas de Gremios de Rávnica

Escrutar

Escrutar se encuentra escrito en las cartas como “Escrutar N”. Esto significa mirar las primeras N cartas de la biblioteca y poner cualquier número de ellas en el cementerio y el resto en la parte superior de la biblioteca en cualquier orden. Algunos hechizos que te permiten Escrutar tienen objetivos. Debes escoger objetivos legales para lanzar un hechizo. Si todos los objetivos del hechizo se vuelven ilegales, el hechizo no se resolverá y no escrutarás.

Sigues las instrucciones de las cartas como una secuencia. Una habilidad que se dispara “cuando escrutes” se dispara cuando termines de escrutar, incluso si tienes menos cartas en la biblioteca que las que te indican escrutar. Se dispara incluso si no te quedan cartas en la biblioteca.

Recargar

Esta habilidad te permite lanzar un hechizo con Recargar desde tu cementerio como un coste adicional. Debes obedecer cualquier restricción temporal y permisos. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando Recargar sólo cuando pudieras lanzar un conjuro. Un hechizo lanzado usando Recargar se exiliará siempre después, ya sea que se haya resuelto, sea contrarrestado o deje la pila de cualquier otra forma.

Si un efecto te permite pagar un coste alternativo en lugar del coste de maná de un hechizo puedes pagar ese coste alternativo cuando recargas un hechizo. Seguirás teniendo que descartar una carta como coste adicional para lanzarlo. Si una carta con recargar es puesta en tu cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si es legal hacerlo, antes de que un oponente pueda realizar ninguna otra acción.

Despojos

Despojos es una habilidad sin ningún significado en las reglas. Esta mecánica observa las cartas de criatura en tu cementerio. Las cartas de criatura con otros tipos, como criaturas artefacto se tienen en cuenta para las habilidades de Despojos. Como las fichas no son cartas nunca se tienen en cuenta para estas habilidades.

Mentor

Mentor compara la fuerza de la criatura con Mentor con la fuerza de la criatura objetivo en dos momentos diferentes: cuando la habilidad disparada es puesta en la pila y cuando se resuelve. Si deseas aumentar la fuerza de una criatura para que su habilidad de Mentor pueda hacer objetivo a una criatura mayor el último momento en que podrás hacerlo es en el paso de inicio de combate.

Si la fuerza de la criatura objetivo ya no es menor que la fuerza de la criatura atacante cuando la habilidad se resuelva, Mentor no añadirá un contador +1/+1. Si la criatura con Mentor deja el campo de batalla con la habilidad de Mentor en la pila, usa la última fuerza conocida de esa criatura cuando estaba en el campo de batalla para determinar si la criatura objetivo tiene menos fuerza.

Convocar

Convocar es una habilidad que vuelve que permite a tus criaturas ayudar a lanzar un hechizo. Puedes girar una criatura enderezada que controles aunque tenga “mareo de invocación”. Convocar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.

Convocar se aplica cuando se calcula el coste total. Cuando calcules el coste total incluye costes alternativos, costes adicionales y cualquier otro efecto que aumente o reduzca ese coste. Girar una criatura multicolor usando convocar servirá para pagar 1 o un maná de tu elección de los colores de esa criatura.

Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná que incluye el símbolo T en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con convocar resultará en la criatura siendo girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla nuevamente para convocar. De la misma manera, si sacrificas una criatura para activar su habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla para cuando pagues los costes de ese hechizo, así que no podrás girarla para convocar.

Cartas partidas

Todas las cartas partidas tienen dos caras de una carta simple, y pones una carta partida en la pila sólo como la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad que no has lanzado se ignoran mientras el hechizo está en la pila. Mientras no está en la pila, las características de una carta partida es una combinación de sus dos mitades. Si copias un hechizo que es una mitad de una carta partida la copia copiará la misma mitad.

Cada carta partida es una única carta. Por ejemplo: si descartas una carta partida has descartado una única carta, no dos. Si un efecto cuenta el número de instantáneos y conjuros en tu cementerio, una carta partida que sea un Instantáneo y un Conjuro cuenta una sola vez, no dos. Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te indica que escojas el nombre de una carta puedes escoger cualquiera de esos dos nombres, pero no ambos.

Maná híbrido

Un símbolo de maná híbrido puede ser pagado con cualquiera de los colores que lo conforman. Por ejemplo, un coste de  puede ser pagado tanto con  como . Un hechizo con un símbolo de maná híbrido en su coste es de ambos colores de ese símbolo.

Recursos para subsecuentes dudas de reglas

Si durante tu presentación surge una duda sobre reglas y necesitas ayuda puedes unirte al canal de IRC de Jueces Magic, donde encontrarás jueces disponibles las 24 horas los 7 días de la semana para conversar.

Canal de IRC de Jueces Magic (generalmente en inglés):
<http://chat.magicjudges.org/mtgrules/>

Algunas regiones han adoptado Slack como herramienta colaborativa. Muchas de ellas tienen un canal disponible con ayuda para problemas encontrados en el piso durante los eventos. Puedes acceder al enlace al Slack de tu región a continuación.

Página en la wiki sobre el Slack de Jueces Magic:
<https://wiki.magicjudges.org/en/w/Slack>

Ayuda a que los jugadores tengan una experiencia positiva en la Presentación

Sé visible -

Preséntate a los jugadores. Viste tu uniforme de juez si no estás jugando el torneo. Asegúrate de que te presentas a ti mismo y al resto de jueces a los jugadores en tus anuncios. Si estás jugando el torneo asegúrate de estar en una posición donde sea fácil encontrarte. Puedes usar un asiento fijo para que sea más fácil encontrarte durante las rondas.

Sé puntual -

Los jugadores tienen ciertas expectativas sobre la hora en que empiezan las rondas y su duración. Haz un gran esfuerzo para empezar el evento a la hora programada. El tiempo de ronda es también muy importante. Presta atención a las partidas sin terminar y asegúrate de obtener los resultados y empezar la nueva ronda puntualmente.

Hazte oír -

Cuando atiendas una llamada tómate un momento para planear tu decisión en tu mente. Esto puede ayudar a que sea clara y concisa. Cuando hagas anuncios asegúrate de que los jugadores están callados. Asegúrate también de hacer tus anuncios de forma alta y clara. Asegúrate de estar haciendo esos anuncios a un ritmo adecuado. Prueba este consejo de otro juez: *si en tu cabeza te parece que es la velocidad perfecta, probablemente estás hablando muy rápido; si en tu cabeza te parece que es un poco lento, probablemente estás cerca de la velocidad correcta.*

Obtén información -

Obtén detalles de los eventos paralelos, de los sorteos y de la estructura de premios por parte del organizador antes de empezar el evento. Con esto te aseguras de que puedes responder rápidamente cualquier pregunta sobre el evento por parte de los jugadores. Antes del evento lee las Notas de Lanzamiento y el documento de Arbitrando en NIR Normal. Los jugadores confían en que serás capaz de resolver las dudas sobre las nuevas cartas.

Sé social y positivo -

Los eventos de Presentación tienen como objetivo ser una experiencia divertida y social. Intenta que los jugadores comprendan esto sin lugar a dudas y haz saber que hablar y conversar durante la construcción de mazos está bien y está permitido. ¡Sé positivo y ameno! Nuestras interacciones con los jugadores, para bien o para mal, tienen más peso en el evento de lo que nos pensamos, incluso en preguntas sencillas de reglas.