

Información sobre la presentación de la La Lealtad 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 *La Lealtad de Rávnica* contiene los siguientes elementos:

- 5 sobres de *La Lealtad de Rávnica*
- 1 sobre especial de 15 cartas de uno de los 5 gremios de *La Lealtad 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.)

Las mecánicas de La Lealtad de Rávnica

Adenda

Adenda es una palabra de habilidad. Las palabras de habilidad aparecen en cursiva y no tienen significado de reglas. Las habilidades de Adenda de los hechizos de instantáneo se aplican mientras el hechizo se está resolviendo, no inmediatamente después de lanzarlo. Si el hechizo se contrarresta no obtendrás el bonus de Adenda. Si un hechizo con Adenda es copiado la copia no tendrá el bonus de Adenda. Esto ocurre porque la copia no ha sido lanzada en ningún momento.

Ultratumba

Ultratumba es una habilidad disparada. “Ultratumba N” significa “Cuando este permanente sea puesto en un cementerio desde el campo de batalla, crea N fichas de criatura 1/1 Espíritu blanco y negro con Volar.” Si un permanente tiene varias instancias de Ultratumba cada una de ellas se dispara por separado. Debido a que los bloqueadores se escogen todos a la vez no puedes bloquear con una criatura con Ultratumba, esperar a que muera, y bloquear con las fichas Espíritu resultantes.

Espectáculo

Espectáculo es una habilidad estática que funciona en la pila. “Espectáculo [coste]” significa “Puedes pagar [coste] en lugar de pagar el coste de maná de este hechizo si un oponente ha perdido vida este turno.” El daño hecho a un jugador provoca que ese jugador pierda esa cantidad de vida. Espectáculo no cambia cuando puedes lanzar la carta. El coste de Espectáculo de una carta es el mismo sin importar cuánta vida han perdido tus oponentes o cuántos de ellos han perdido vida.

En un juego multijugador si un oponente pierde vida y más adelante en ese turno deja el juego, puedes lanzar el hechizo por su coste de Espectáculo. (Si un jugador deja el juego durante su turno, ese turno sigue adelante sin un jugador activo.)

Insurgencia

Insurgencia es una habilidad estática. “Insurgencia” significa “Puedes hacer que este permanente entre al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional. Si no lo haces, gana prisa.” Si un permanente tiene varias instancias de Insurgencia, cada una de ellas funciona por separado.

Insurgencia es un efecto de reemplazo. Los jugadores no pueden responder a tu elección de contador +1/+1 o prisa, y no pueden tomar acciones mientras la criatura está en el campo de batalla sin uno u otro. Si una criatura está entrando al campo de batalla pero no se le pueden poner contadores +1/+1, ganará prisa.

Si decides que la criatura obtenga prisa, la obtiene indefinidamente. No la perderá al final del turno o si otro jugador obtiene su control. Si una criatura entra al campo de batalla con dos instancias de Insurgencia, puedes escoger que obtenga dos contadores +1/+1, un contador +1/+1 y prisa o dos instancias de prisa.

Adaptar

“Adaptar N” significa “Si este permanente no tiene contadores +1/+1 sobre él, pon N contadores +1/+1 sobre él.” Puedes activar en cualquier momento una habilidad que cause que una criatura Adapte. Cuando la habilidad se resuelva, si la criatura ya tiene algún contador +1/+1 por cualquier motivo, simplemente no le pondrás ningún contador +1/+1. Si por algún motivo una criatura pierde todos sus contadores +1/+1, podrá Adaptar de nuevo para obtener más contadores +1/+1.

Cartas partidas

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

Cada carta partida es una única carta. Por ejemplo, si descartas una carta partida has descartado una carta, no dos. Si un efecto cuenta el número de cartas de instantáneo y conjuro en tu cementerio, una carta partida que sea un instantáneo y un conjuro cuenta una vez, no dos. Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te indica que escogas el nombre de una carta puedes escoger cualquiera de esos 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.