

Información sobre la Presentación de La Hora de la Devastación

LA HORA DE LA DEVASTACIÓN

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 Hora de la Devastación está diseñado para servir como caja para tu mazo y contiene los siguientes elementos:

- 4 sobres de La Hora de la Devastación
- 2 sobres de Amonkhet
- 1 carta promocional estampada foil de Presentación escogida al azar
- 1 dado contador vida *Spindown*

¿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 contruidos 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.
- Las criaturas de cada equipo atacan al equipo contrario como un grupo.

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 problemas durante las partidas

Tengo una criatura que debería estar girada por estar Espoleada en el turno anterior. ¿Cómo lo arreglo?

Si se ha detectado rápidamente y volver atrás es relativamente sencillo el juez puede deshacer las acciones hasta el punto donde la acción ilegal ha ocurrido. Si se han tomado decisiones importantes o se ha revelado algún tipo de información oculta es mejor dejar el estado de juego tal y como está.

¿Cómo puede un jugador representar una criatura Embalsamada/Eternalizada si no tengo la ficha recortable?

Puedes representarla con cualquier contador o dado mientras ambos jugadores entendedáis lo que representa. Es posible que el organizador o el juez puedan hacerte una ficha de Embalsamar/Eternalizar usando un trozo de papel.

Las mecánicas de la Hora de la Devastación

Afligir

Afligir es una habilidad disparada. “Afligir N” significa “Cuando esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde N vidas.” Si una criatura tiene múltiples instancias de afligir cada una de ellas se dispara por separado. Si múltiples criaturas bloquean a una criatura con afligir la habilidad sólo se dispara una vez. Afligir causa que el jugador defensor pierda vida; no es daño ni daño de combate. Si una criatura está atacando a un Planeswalker es el controlador de ese Planeswalker el jugador defensor. Afligir se resuelve antes de que el daño de combate se realice. Si esta pérdida de vida reduce la vida del jugador a 0 o menos ese jugador pierde el juego inmediatamente. Una criatura bloqueadora con vínculo vital no podrá hacer daño de combate a tiempo para salvar al jugador.

Eternalizar

Eternalizar es una habilidad activada que funciona desde el cementerio y puede ser activa sólo cuando pudieras lanzar un conjuro. La ficha es un Zombie además de sus otros tipos, es negra en lugar de sus otros colores y no tiene coste de maná. Su fuerza y defensa base es 4/4. Todo esto son valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.

Si la carta copiada por la ficha tenía alguna habilidad de “Cuando entre al campo de batalla” la ficha también las tiene y se dispararán cuando sea creada. Cualquier habilidad de “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla” que la ficha haya copiado también funcionará. Varias cartas tienen un coste de Eternalizar que incluye “Descartar una carta”. No puedes descartar la carta con Eternalizar para pagar su propio coste porque la carta ha de estar en el cementerio para que la habilidad pueda empezar a activarse. Hay fichas complementarias para cada carta con eternalizar que pueden ser encontradas en los sobres de La Hora de la Devastación. Estas fichas no son obligatorias para jugar con cartas con eternalizar.

Espolear

Espolear es una acción de palabra clave que regresa. Para espolear un permanente escoges que no se enderece en tu próximo paso de enderezar. Un permanente puede ser espoleado incluso si no está girado o aunque haya sido espoleado anteriormente en el mismo turno. Si espoleas un permanente varias veces antes de tu próximo paso de enderezar el efecto que causa que no se enderece terminará en el mismo paso de enderezar.

Si una criatura tiene una habilidad disparada que hace objetivo que se dispara cuando la espoleas puedes espolearla incluso aunque no haya objetivos legales para la habilidad. Algunas cartas tienen habilidades que se disparan cuando espoleas a cualquier criatura. Estas habilidades se disparan cuando espoleas cualquier criatura que controles.

No puedes espolear una criatura a menos que algún efecto te permita hacerlo. Si una criatura espoleada está ya enderezada para cuando llegue tu próximo paso de enderezar el efecto que no permite enderezarla termina sin hacer nada. Si tomas el control de una criatura de otro jugador hasta el final del turno y la espoleas se enderezará durante su próximo paso de enderezar.

Cartas partidas con Secuela

Secuela se encuentra en algunas cartas partidas. Secuela significa “Puedes lanzar esta mitad de esta carta partida desde tu cementerio”, “Esta mitad de esta carta partida no puede ser lanzada desde cualquier otra zona que no sea un cementerio” y “Si este hechizo fue lanzado desde un cementerio exíllalo en lugar de ponerlo en cualquier otro lugar en cualquier momento que fuese a abandonar la pila.”

Cada carta partida es una única carta. Si un efecto cuenta el número de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Labrar // Vender cuenta una única vez, no dos. Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide escoger el nombre de una carta puedes escoger uno de ellos, pero no ambos.

Mientras no esté en la pila las características de una carta partida son una combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Destinado // Liderar es una carta verde y negra, es una carta de instantáneo y de conjuro simultáneamente y su coste de maná convertido es 6. Esto significa que si un efecto te permite lanzar una carta de coste convertido 2 o menos de tu mano no podrás lanzar Destinado. Esto es un cambio en relación a las anteriores normas para cartas partidas.

Si otro efecto te permite lanzar una carta con secuela desde una zona diferente al cementerio no podrás lanzar la mitad con secuela. Si otro efecto te permite lanzar una carta con secuela desde el cementerio podrás lanzar cualquiera de las dos mitades. Un hechizo con secuela que sea lanzado desde el cementerio se exilia a continuación, ya sea que se haya resuelto, que se haya contrarrestado o que haya abandonado la pila por cualquier otro motivo.

Ciclar

Ciclar es una habilidad que regresa. Algunas cartas con ciclar tienen habilidades que se disparan cuando las ciclas, y algunas cartas tienen una habilidad que se dispara siempre que ciclas cualquier carta. Estas habilidades disparadas se resuelven antes de que robes la carta por la habilidad de ciclar. Las habilidades disparadas de una carta con ciclo y la propia habilidad de ciclo no son hechizos. Los efectos que interactúan con hechizos no les harán efecto.

Puedes ciclar una carta incluso si tiene una habilidad disparada al ciclarla que no tenga un objetivo legal. Esto es así debido a que las habilidades de ciclo y esa habilidad disparada son dos habilidades diferenciadas. Esto significa que si cualquiera de las dos habilidades es contrarrestada (con Incapacitar, por ejemplo, o si los objetivos de la habilidad disparada se han vuelto ilegales) la otra habilidad seguirá resolviéndose.

Recursos para subsecuentes dudas de reglas

Si durante tu presentación surge una duda sobre reglas y necesitas ayuda puedes unirme 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.