

Información sobre la Presentación de Ixalan



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 Ixalan está diseñado para servir como caja para tu mazo y contiene los siguientes elementos:

- 4 sobres de *Ixalan*
- 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

¿Puedo usar mi único Tesoro en juego para pagar los costes adicionales del Saqueo costoso?

No, si usas el Tesoro para pagar el coste de maná entonces no estará en juego para ser sacrificado como coste adicional, y viceversa.

Si no hay ningún otro artefacto o criatura cuando la habilidad disparada de mi Secuestradora es puesta en la pila, ¿tengo que hacerle objetivo a ella misma?

No, la Secuestradora ha recibido errata posterior para evitar que se pueda hacer objetivo a sí misma. El texto de Oracle correcto para esta carta es el siguiente:

Secuestradora 2UB
Criatura - Pirata humano

Cuando la Secuestradora entre al campo de batalla, exilia otra criatura o artefacto objetivo hasta que la Secuestradora deje el campo de batalla. Puedes lanzar esa carta mientras permanezca exiliada y puedes gastar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo.

Las mecánicas de *Ixalan*

Cartas de doble cara y Listas

Cada cara de una carta de doble cara tiene sus propias características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras una carta de doble cara permanezca en el campo de batalla, ten en cuenta sólo las características de la cara que esté boca arriba. El otro conjunto de habilidades se ignora. Cuando una carta de doble cara no esté en el campo de batalla ten en cuenta sólo las habilidades de su anverso.

El reverso de cada carta de doble cara en el set de *Ixalan* es incoloro independientemente del color de su anverso. Una carta de doble cara entra al campo de batalla por su anverso boca arriba por defecto, a menos que un hechizo o habilidad te indique que lo pongas transformado, en cuyo caso entrará con su reverso boca arriba. El reverso de una carta de doble cara no puede ser jugado.

Encontrarás cartas de listado en algunos sobres. Éstas funcionan como sustitutos de tus cartas de doble cara en tu mano o biblioteca. Marca qué carta estás jugando y usa la carta de listado en tu mazo. Debes tener en tu posesión la carta de doble cara real cuando estés usando estas listas. Ten cuidado de no mezclar las cartas verdaderas con tu banquillo, si estás usando uno. Debes usar cartas de listado, fundas opacas, o ambas opciones.

Incursión

Incursión es una palabra de habilidad que vuelve. Cada habilidad de Incursión comprueba si has atacado con una criatura este turno. Las habilidades de Incursión sólo comprueban que hayas atacado con una criatura, no importa cuántas de ellas hayan atacado realmente o a qué oponente o planeswalker controlado por un oponente han atacado.

Las habilidades de Incursión evalúan el turno completo para ver si has atacado con una criatura. La criatura no es necesario que siga en juego. De igual forma, el jugador o planeswalker atacado no necesita seguir en el juego o campo de batalla. Algunas de estas habilidades se disparan en tu paso final. Estas habilidades se disparan si has atacado con una criatura durante ese turno, aunque la carta que realiza el disparo no estuviese en juego cuando atacaste.

Vehículos y Tripular

Los vehículos tienen la habilidad de tripular, que les permite convertirse en criaturas artefacto. Los Vehículos tienen una fuerza y resistencia impresas, pero sólo se tienen en cuenta cuando son criaturas. Si un Vehículo se convierte en criatura, inmediatamente recibe sus fuerza y resistencia impresas. Tripular es una habilidad activada en cartas de Vehículo. "Tripular N" significa "Gira cualquier número de criaturas enderezadas que controles con fuerza N o superior: Este permanente se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno."

Para que un Vehículo pueda atacar debe ser una criatura cuando el paso de declaración de atacantes empieza, así que el último momento para convertirlo es durante el paso de inicio de combate. Para poder bloquear, debe ser una criatura antes de que empiece el paso de declaración de bloqueadores, por lo que el último momento para convertirlo es durante el paso de declaración de atacantes. En cualquier caso, los jugadores pueden realizar acciones cuando la habilidad de tripular se resuelva pero antes de que el Vehículo se declare como atacante o bloqueador.

Enfurecer

Enfurecer es una palabra de habilidad que podemos encontrar en algunos Dinosaurios. Indica una habilidad que se dispara cuando la criatura recibe daño. Si múltiples fuentes hacen daño a la vez a una criatura con Enfurecer, probablemente porque múltiples criaturas la han bloqueado, la habilidad sólo se dispara una vez. Si una criatura con Enfurecer recibe daño letal la habilidad se dispara. La criatura dejará el campo de batalla antes de que la habilidad se resuelva, así que no se verá afectada por la misma.

Explorar

Explorar una acción de palabra clave. Algunas habilidades hacen que un permanente explore. Para explorar el controlador de ese permanente revela la carta superior de su biblioteca. Si la carta revelada es una tierra, el jugador pone esa carta en su mano. En caso contrario, el jugador pone un contador +1/+1 sobre el permanente que ha explorado y puede poner esa carta de vuelta en la parte superior o en su cementerio.

Un permanente ha "explorado" una vez este proceso se completa, incluso si alguna de esas acciones no fuese posible. Una vez la habilidad que causa que una criatura explore se empieza a resolver, ningún jugador puede tomar acciones hasta que ésta termine. Si no se revela ninguna carta, la criatura recibe un contador +1/+1.

Si un hechizo o habilidad hace que una criatura explore pero ésta ha dejado el campo de batalla, la criatura igualmente explora. Si revelas una carta que no sea tierra de esta manera, no se pondrá un contador +1/+1 sobre nada, pero podrás colocar la carta en el cementerio. Los efectos que se disparan "cuando una criatura que controlas explore" se dispararán si procede.

Cambio de normas: Los Planeswalkers usan la "Regla de Leyendas"

Con el lanzamiento de *Ixalan*, la "regla de unicidad de Planeswalker" desaparece, y todos los Planeswalker lanzados con anterioridad reciben errata para añadir el supertipo Legendario. Todos los Planeswalker impresos en *Ixalan* tienen el supertipo Legendario. Este cambio se aplica en todos los eventos de presentación de *Ixalan*.

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.