

Información sobre la presentación de *Dominaria*



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

- 6 sobres de Rivales de Ixalan
- 1 carta promocional estampada foil de Presentación escogida al azar
- 1 carta de criatura legendaria foil escogida al azar de entre todas las de la colección
- 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 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 escogen a qué oponente o Planeswalker atacan con cada criatura en el momento de declarar atacantes. Esto es un cambio en relación con las reglas de gigante de dos cabezas anteriores.

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 Dominaria

Sagas

Las Sagas son un nuevo tipo de encantamiento. En cuanto una Saga entra al campo de batalla su controlador pone un contador de sabiduría sobre ella. En cuanto tu fase principal precombate empieza (inmediatamente tras tu paso de robar), pones otro contador de sabiduría en cada Saga que controlas. Poner un contador de sabiduría de cualquiera de estas dos formas no usa la pila.

Cada símbolo a la izquierda de una Saga representa una habilidad de capítulo. Es una habilidad que se dispara cuando un contador de sabiduría puesto sobre la Saga causa que el número de contadores de sabiduría sea igual o mayor que los de ese número de capítulo. Las habilidades de capítulo son puestas en la pila y se puede responder a ellas.

Una habilidad de capítulo no se dispara si un contador de sabiduría es puesto sobre una Saga que ya tenía un número de contadores de sabiduría iguales o mayores a ese número de capítulo. Una vez que una habilidad de capítulo se ha disparado la habilidad en la pila no se verá afectada si la Saga pierde o gana contadores, o si ésta deja el campo de batalla. Si múltiples habilidades de capítulo se disparan a la vez su controlador las pone en la pila en cualquier orden. Si alguna de ellas requiere objetivos, éstos se escogen en cuanto las habilidades son puestas en la pila.

Si se eliminan contadores de una Saga las habilidades de capítulo correspondientes se volverán a disparar cuando la Saga reciba más contadores de sabiduría. Quitar contadores no provoca que habilidades anteriores vuelvan a dispararse. Una vez que el número de contadores de sabiduría en una Saga es igual o superior al número más grande de sus habilidades de capítulo, su controlador la sacrifica tan pronto como la habilidad de capítulo abandone la pila. Esta acción basada en estado no usa la pila.

Conjuros Legendarios

No puedes lanzar un conjuro legendario a menos que controles una criatura legendaria o un planeswalker legendario. Una vez que empieces a lanzar un conjuro legendario, perder el control sobre una criatura legendaria o planeswalker legendario no afectará a ese hechizo. A parte de la restricción para lanzarlos, el supertipo legendario en un conjuro no conlleva ninguna otra regla adicional. Puedes lanzar cualquier número de conjuros legendarios en un turno, y tu mazo puede contener cualquier número de cartas legendarias.

Estímulo

Estímulo es una palabra clave que vuelve en esta colección y te permite pagar un poco más para proporcionar a tus hechizos efectos adicionales.

- No puedes pagar el coste de estímulo más de una vez.
- Si pones un permanente con una habilidad de Estímulo en el campo de batalla sin haberlo lanzado no puedes pagar el estímulo.
- Si copias un hechizo de instantáneo o conjuro que haya sido estimulado, la copia también se considera estimulada. Si una carta o ficha entra al campo de batalla como una copia de un permanente el nuevo permanente no se considera estimulado, incluso si el original lo fue.

Nuevo término: Histórico

Histórico es un nuevo término de juego que se refiere a una carta que tiene el supertipo legendario, una carta de artefacto o un encantamiento de Saga. Tener dos o más de esas cualidades no convierte a un objeto en más histórico que otro ni proporciona ningún beneficio adicional -un objeto o bien es histórico o bien no lo es.

Algunas habilidades se disparan “cuando lances un hechizo histórico.” Esta habilidad se resuelve antes que el hechizo que causó que se disparara. Se resuelve incluso aunque el hechizo sea contrarrestado. Una habilidad que se dispara “cuando lances un hechizo histórico” no se dispara si una carta histórica es puesta en el campo de batalla sin lanzarse. Las tierras nunca se lanzan, así que las habilidades que se disparan “cuando lances un hechizo histórico” no se dispararán al jugar una tierra legendaria.

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.