

Torneo de Magic Gigante de dos cabezas.

Día: 27 Abril 2018

Hora: 15:00h

Nº máximo participantes: 16

Premio:

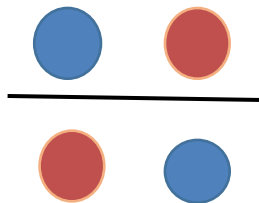
Bases del torneo

El torneo se desarrollará siguiendo las reglas oficiales del juego de cartas "Magic the Gathering". El formato será Gigante de dos cabezas con la expansión de "Ixalan" y "Rivals of Ixalan" con opción a incluir cartas de mazos para principiantes.

1. Sistema de juego:

Gigante de dos cabezas es un formato multijugador en el que equipos de dos jugadores luchan entre sí. Los jugadores actuarán como equipo y no de forma individual.

- Mazo construido de mínimo 60 cartas. No hay limitación en cuanto al tamaño máximo del mazo, siempre y cuando se pueda barajar sin ayuda. Solo se permite compartir 4 copias de cualquier carta, excepto tierras, en cada mazo y una de Planeswalker.
- Cada equipo tiene un total de vidas compartido que comienza en 30.
- Los equipos NO comparten ningún recurso aparte los puntos de vida; esto quiere decir que los jugadores no pueden compartir las cartas de sus manos ni el maná. La manera rápida de recordar esto es teniendo en cuenta que cualquier referencia a "tú" en las cartas se refiere a cada jugador de forma individual.
- Los equipos pueden compartir información y pensar estrategias juntos sin mostrar las cartas. Pero se sentarán cruzados, es decir:



- Las rondas son al mejor de 1. Por lo que no se admite banquillo. Jugando las rondas: el primero con el último, segundo con el penúltimo, etc.
- Antes de empezar el torneo los participantes deberán registrar en una hoja las cartas que tienen en el mazo y el número de cartas.

Daños y derrota

Un equipo quedará derrotado cuando su total de vidas llegue a 0 o menos, cuando acumulen 15 contadores de veneno o más o cuando cualquiera de sus miembros no pueda robar una

carta de su mazo. El daño y la pérdida de vida se realizará a cada jugador de forma individual, pero los efectos se aplicarán al total compartido de vidas. Por ejemplo, una vez que se determinan los bloqueos, cualquier criatura que quede sin bloquear infligirá daño a uno de los dos jugadores. Después, se hará un recuento de los puntos de daño y se restará del total de vidas.

Los efectos que tengan como objetivo a "cada oponente" o "cada jugador" afectarán a cada miembro del equipo de forma individual. Por ejemplo, si la Chupasangre rabiosa entra al campo de batalla, cada jugador perdería 2 vidas; esto significa que cada equipo pierde 4 vidas en total.

Recordatorio regla de mulligan:

103.4. Cada jugador roba una cantidad de cartas igual al tamaño de mano con que comienza, que normalmente es siete. (Algunos efectos pueden modificar el tamaño de mano con que comienza un jugador). El jugador que no esté satisfecho con su mano inicial puede hacer mulligan. En primer lugar, el jugador inicial declara si quiere o no hacer mulligan. Luego cada uno de los demás jugadores por orden de turno hace lo mismo. Una vez que cada jugador declara sus intenciones, todos los jugadores que decidieron hacer mulligan lo hacen al mismo tiempo. Para hacer un mulligan, el jugador baraja su mano de nuevo en su biblioteca. Luego, roba una mano nueva con una carta menos que la que tenía antes. Si un jugador mantiene su mano de cartas, esas cartas se convierten en la mano inicial del jugador y no puede hacer ningún otro mulligan. El proceso se repite hasta que ningún jugador haga mulligan. (Ten en cuenta que si el tamaño de mano de un jugador llega a cero cartas, ese jugador debe mantener esa mano). Luego, comenzando con el jugador inicial y por orden de turno, todos los jugadores cuya mano inicial tenga menos cartas que la mano con que comienzan pueden adivinar 1.

2. Cartas no permitidas

- Vraska, gorgona intrigante
- Angrath, pirata minotauro
- Vraska, relic seeker

3. En caso de dudas con las reglas, los miembros de la organización o la persona en la que estos deleguen actuarán como juez del torneo. La decisión de este juez será última y no admitirá reclamación.
4. Los participantes que no estén presentes cuando se les llame para participar, se les dará la partida por perdida.
5. La participación en el torneo supone la aceptación de las bases.
6. La organización se reserva el derecho a modificar estas bases para mejorar el funcionamiento del torneo.