

Vítejte u druhého dílu **Czech Judge News (CJN)**!

Obsahem tohoto vydání jsou následující body:

- I. Změny v pravidlech + rulingy s novou sadou
- II. Změny v policy s novou sadou
- III. Komunitní novinky a drby
- IV. Bonus na konec (WAR speciál od Vojty Rabyniuka)

I. Změny v pravidlech s novou sadou

Se sadou War of the Spark se nám vrací stará dobrá schopnost ze Scars of Mirrodin: *Proliferate*.



701.26a To proliferate means to choose any number of permanents and/or players that have a counter, then give each one additional counter of each kind that permanent or player already has.

Pro zajímavost, u *Proliferate* došlo k menší změně, kdy už hráč ponovu nevybírám typ counteru, který se rozmnoží. Přidávají se prostě buďto všechny nebo žádný. Bude tedy možná o něco snazší vysvětlovat tuto schopnost nováčkům.

Jedinou zcela novou schopností ve WAR je *Amass*.

701.43a To amass N means "If you don't control an Army creature, create a 0/0 black Zombie Army creature token. Choose an Army creature you control. Put N +1/+1 counters on that creature."

701.43b The phrase "the [subtype] you amassed" refers to the creature you chose, whether or not it received counters.



Pokud je *Amass* součástí efektu nějakého kouzla, je dobré myslet na to, že *Amass* se neprovede, pokud je celé kouzlo zrušeno; například kvůli nelegálním cílům. A *Amass* samotný na nic necílí.

Dále je důležitá skutečnost, že vytvoření 0/0 Dreadhorde a položení +1/+1 žetonů jsou dvě samostatné akce. Takže když na bojišti Army nemáme a provádíme *Amass 4*, nová Kiara nám kartu nelízne.



Během prvních Limited turnajů také nebylo neobvyklé narazit na problémy s kartou Law-Rune Enforcer. Jelikož hráči nejsou zvyklí na to, že by použití “tapovače” nebylo podmíněné Sílou alebrž Converted Mana Costem, snažili se Enforcera použít k tapnutí velkého Dreadhorde tokena, Ugin's Conjuranta nebo zemí oživených Nissou.

Dalším specifikem nového Limited prostředí je složitost situací na bojišti, způsobená zejména množstvím planeswalkerů. Navíc statické schopnosti planeswalkerů, které ovlivňují soupeře, jsou přímo magnetem na Game Rule Violation.



Mezi další ne zcela intuitivní interakce patří například kombinace Ugin's Conjurant vs. Jaya. Pokud nějaký váš červený zdroj zraní Conjuranta, Conjurantův kontroler si vybírá, jestli se nejprve uplatní preventování nebo zvětšení počtu zranění. Takže Conjurant přijde buďto o N nebo o N+1 counterů.

II. Změny v turnajové policy

Oproti lednovým velkým změnám, je tentokrát na poli turnajové policy vcelku klid. Poslední update obsahuje v podstatě jen kosmetické úpravy.

1. Magic Tournament Rules

Pravidlo hovořící o tom, že „kupičkování“ lze použít jen jednou na začátku hry, bylo napsané způsobem umožňujícím výklad, že poté, co pile shuffle použije jeden hráč, druhý už ho použít nesmí. Pravidlo bylo tedy zpřesněno, aby už nebyl nikdo na pochybách, že i oponent může zkontrolovat počet karet v balíčku.

Pro úplnost uvádíme i link na [článek od Scotta Larabee](#).

2. Competitive REL policy (Infraction Procedure Guide)

I v IPG došlo jen k malým změnám.

Bylo zdůrazněno, že nikdy neudílíme jednomu hráči dva Game Lossy najednou.

Game Losses are applied immediately if the game is still ongoing, or to the player's next game if it is not, unless otherwise specified. If a player would receive two or more Game Losses at the same time, they only receive one. If simultaneous Game Loss penalties are issued to each player, they are recorded, but do not affect the match score.

A dále, že Game Play Error - Looking at Extra Cards se týká karet ve všech herních zónách i v sideboardu.

A player can accidentally look at extra cards easily and this infraction handles situations where a dexterity or rules error has led to a player seeing cards in a library that they shouldn't have.

Tato úprava mimo jiné mění to, jakým způsobem se posuzují problémy s efekty à la Bomat Courier. Před touto změnou **nebylo** náhodné kouknutí na face-down kartu v exilu bráno jako GPE-LEC. [Na nápravě se pracuje](#).

Seznam všech změn můžete najít na [Venser's Journalu](#).

Komentáře k těmto změnám od high-level rozhodčích pak najdete v tradičním [článku od Tobyho Elliota](#).

III. Komunitní novinky a drby

Zde si projdeme různé střípky a informace, které nám přijdou pro judge komunitu zajímavé a mohou na ni mít dopad. Takže pozor, aby vám nějaká pikantní informace neunikla!

- Pokud si chcete přečíst novinky od našich Judge Program Koordinátorů, čtěte [zde](#). Kromě toho, že se dozvíte, jaké jsou [doporučené počty rozhodčích na turnajích](#), a co má mít [rozhodčí na sobě](#), zjistíte také, že i PCs si uvědomují aktuální nedostatek poptávky po našich službách a pracuje se tedy na strategii, jak naši práci “prodat”.
- Aktuálně po celém světě probíhají kvalifikace na červencový Mythic Championship v Barceloně. Kdybyste to náhodou přehlédli, [české MCQ](#) proběhne 1. června v Praze. Oficiální přihlášky jsou už uzavřené, ale vždycky se můžete zkusit domluvit s TO ([Tomáš Gottwald](#)) a HJ ([David Záleský](#)). Co víc si přát než strávit Den dětí (tedy nás samotných) s naší oblíbenou hrou?
- Letní československá konference proběhne o víkendu 23.-25. srpna na Vysočině u Jihlavy. Přihlášky [zde](#). Přihlašte se co nejdříve, abyste organizátorům usnadnili jejich náročnou úlohu.
- Ve statusovém článku od Koordinátorů se vyskytuje i věta “*we are in a situation where it is not possible to sign new contracts with Wizards*”. Těžko říct, co si o tom myslet. Je to ale každopádně ideální drb pro naši rubriku. Znamená to potvrzení dlouhodobého trendu návratu ke kořenům, kdy rozhodčí byli skutečnými dobrovolníky? A co na to Jan Tleskač?
- Mezi Judge proma přibyly [Mox Opal a Mirri's Guile](#). Sexy! Snad již v příští Exemplar vlně i u vás.
- Aktuálně na Judge Apps probíhají změny ve správě uživatelů. Ponovu nové účty nepodléhají schvalování od již existujících uživatelů (L2+). Do Judge Apps tak teoreticky má přístup kdokoliv, i když ne ke všem funkcím. Necháme na vkusu každého soudruha, zda a jak se k tomuto faktu postaví. Shrnutí změn si případně můžete projít [v článku od JA vývojářů](#).
- V dubnu proběhlo druhé kolo Ask Us Anything od CFBE. Projít odpovědi si můžete [zde](#). Zároveň se v tomto kole AUA vyskytl i dotaz ukazující na (rostoucí?) evropofobii některých severoamerických rozhodčích (“berou nám práci” atd.). Anebo to byl třeba jen ojedinelý exces... Mimochodem, tento příspěvek budete v AUA hledat marně; cenzor úřadoval.
- Ekosystém Magicu se v poslední době mění opravdu překotně (místy až chaoticky). Kromě zásadních změn v systému organizovaného hraní, které dopadají přímo na hráče, se letos hodně mění i struktura WPN. Bylo zrušeno staré dělení a aktuálně máme jen dva typy obchodů: normální a Premium. S tím souvisí i kompletní překopání metrik a příchod univerzálních balíčků s promokartami (à la Showdown boostery). Mezi menší změny patří například také možnost pořádat prerelease už v pátek odpoledne (od sady Core Set 2020).
- Připomenutí několika zajímavých projektů: [How To Guides](#), [Missed Trigger Project](#).

- Květnový “banhammer” proběhl celkem [v klidu](#). Změny se vyskytly pouze na formátu Pauper.
- V rámci komunitní osvětové činnosti napsal Tomáš Joska (s laskavou redakcí Davida Záleského) [shrnutí lednových změn ohledně triggerů a IDaW](#). Vzhledem k aktuální sadě by se možná mohl někdo ujmout shrnutí základních pravidel týkajících se planeswalkerů: legendárnost, karty způsobující damage, případně některé zajímavější interakce (nový Sarkhan...). Najde se dobrovolník?

IV. Bonus na konec

Jako bonus zde máme tentokrát od Vojty Rabyniuka úvahu na téma dopadu karet z War of the Spark na rozličné formáty. Dle slov Vojty se jedná jen o “výběr zajímavostí a to navíc psaný v průběhu pražské minikonferencičky”.



Pražská minikonference v plném proudu

1. Eternal formáty



Narset – znemožnit lízání více než jedné karty je obrovská věc a Narset navíc nabízí možnost pohledat si i vlastní odpovědi na případné neplechy, které soupeř chystá.

Rules: Je třeba dávat pozor na přímé „pokládání“ (put) karet do ruky a že limit je na všechna kola, ne jen vlastní.

Teferi – Další třímanový planeswalker, který by mohl na Vintage/Legacy zkusit najít svoje místo. Na formátech, kde karty, jež na sobě nemají napsáno *Instant* nebo *Flash*, hodně pokulhávají, je znemožnění hrát tyto spelly kdykoliv velkou výhodou.

Rules: Pasivní abilita se týká všech kouzel včetně Snapyho. Dále minusová abilita může zkrátka i jen líznout kartu díky wordingu “up to”.

Tomik – kromě solidních statů v podobě 2/3 a létání Tomík přináší i ability, které jsou na Eternalech znát ze všech formátů asi nejvíc. Nepokrytě chrání země ve hře i v hrobě před cílením oponentů a navíc zakazují hrát oponentům země z hrobu.

Rules: Zatímco oponent cílit země nemůže, vy ano. Tomík vypíná například Dark Depths, Wasteland, Crucible a Life from the Loam.

Funny zajímavost: Thought Lash + Jace, Wielder of Mysteries

Jace říká, že když si máte líznout a není co, vyhráváte. Thought Lash exiluje vaši vlastní knihovnu ze hry a to rovnou dvěma způsoby! Máte-li obě karty na stole, vyhráváte. Nestabilní a takřka nehratelné, ale insta win :-D

2. Modern



Liliana's Triumph – Na Modernu až do dnes chyběl Diabolic Edict a tak si Wizardi řekli, proč to nezměnit a navíc na všechny oponenty... a ještě přilepíme malý bonus, kdybys náhodou měl ve hře nějakou kartu, kterou skoro nikdo nehraje... no to poslední se moc nepovedlo. V Modernu velice solidní zabíjení a pokud hrajete Lilianu, což není úplně nepředstavitelná situace, tak máme za dvě many výměnu dva za jednu, která se umí zbavit i Ulamoga. A to není špatné.

Rules: Asi hlavně v EDH je potřeba dávat pozor na správné vyhodnocení karty, kdy hráči vybírají příšery podle pořadí, v jakém hrají, a pak všichni obětují ve stejný okamžik. Následně bez ukazování vyberou ve stejném pořadí karty z ruky, a ty následně najednou zahodí.

Neoform – Stejně jako Eldritch Evolution vyhledává za obětování bytosti potvoru o jedna dražší a dá jí do hry (přidá i +1/+1 cukr, ale to není relevantní). Ovšem Neoform stojí 2 many a to společně s londýnským mulliganem (pokud bude schválen) dává mnohem stabilnější šanci na T1 kill a to není úplně věc, kterou bych na Modernu já a spousty dalších rádi viděli příliš často.

Rules: Možná by to chtělo napsat recept (vše v prvním kole hry):

1. Summoner's Pact pro Allosaurus Ridera a jeho zahrání přes alternativní cenu,
2. jedna modrá země a ukázání Chancellor of the Tangle pro zelenou -> Neoform.
3. Nacházíte Griseldaddyho. Nalížete balíček (s prokládáním Nourishing Shoalem). Win kondice jsou pak další Allosaurus + Borborymos nebo Seismic Assault.

Alternativou na začátek komba pak je 2x Chancellor + Eldritch Evolution. Křehké, ale s londýnským mulliganem možná snadnější než se zdá.

Karn, the Great Creator – na první pohled pěkná modernová karta. Zabudovaný Stony Silence je na Karnovi krásný, možnost oživit nějaký drahý artifact celkem zbytečná (většinou) ale minusová abilita udělala z Karnu nejen dobrého modernového chodce, ale dost pravděpodobně dalšího Tron heavy hittera. Na první pohled se nabízí ve 4. kole (ideální případ pro 10 man) zahrát Karnu a ze sideboardu vytáhnout Mycosynth Lattice a doslova vypnout oponenta, ale Tron může hrát a hraje v sideu

mnohem víc zajímavých věcí, které možná nepřinesou vítězství instantně, ale rozhodně vás k němu zatraceně přiblíží.

Rules: Možná stejně jako já pamatujete, když prvně vyšli wishe v Judgementu a někdo si zkusil vytáhnout kartu “outside of the game”, kterou vlastní a tak sáhl po deskách. Ne, tak to nefunguje a wording je upravený pro exile (nostalgický povzdech po *remove from the game*). Vtipné ovšem je, že Gatherer píše, že během casual hry můžete právě brát z celé svojí sbírky... no od teď už i v hospodě hraju všechno jako tournament :-D

Funny zajímavost: Celestial Kirin + Ugin's Conjurant

Kamigawský Celestial Kirin zničí všechny permanenty, které mají stejnou CMC jako vámi zahraný *Spirit* nebo *Arcane* kouzlo. Ugin's Conjurant stojí X... a je spirit. Proč je tohle silnější než většina podobných interakcí je fakt, že Celestial Kirin neobsahuje slovíčko *nonland*. $X = 0$?

3. Standard

Dvojka samozřejmě přináší s novou edicí mnoho nových balíčků a vylepšuje snad všechny stávající, takže tady se podíváme především na zajímavé interakce a comba.

Turn 3 řezničina – Dreadhorde Butcher je na první pohled celkem nevinný aggro chlapík. Zaútočí dá 1 zranění a pocukruje se. Ve třetím kole už ale zaútočí coby 2/2. Dostane +4 dopředu za Colossus čímž dá za 6 a pocukruje se. Tím pádem máme krásnou 7/5 taplou potvoru a soupeř má 13 životů. Zbyla nám jedna mana na Thud, který střelí do hlavy. Soupeř má 6. Nesmíme ale zapomenout, že Dreadhorde Butcher umřel, takže dal dalších přímých 7 poškození. GG, jdem na další.

Rules: Tahle interakce/combo není na pravidla nijak náročná, ale vždycky je dobré připomenout, že obětování pro Thud je součástí sesílací ceny, takže při zrušení Thudu zůstane sice opponentovi jen 6 životů, ale vy jste zahráli už 6 karet, máte zatapováno a k tomu prázdný board.



Infinite combo jako Feature karty – Asi nejprovařenější combo už od spoiler sezony. Ral, Storm Conduit umí střílet, když hrajete nebo kopírujete *Instant* a *Sorcery*. Stačí zahrát Opt, Shock nebo jiný jednomanový spell. Pokud máte na ruce dvakrát Expansion, zkopírujete původní kouzlo a druhou Expanzí, kopírujete první Expansion, která pak zkopíruje Expanzi, která pak zkopíruje Expanzi...

Rules: Nezapomeňte, že musíte mít dvě Expanze, protože potřebujete cíl pro kopii a tím je spell, který by v případě minusové ability Ral zkopíroval. Takže byste skončili i tak se solidním počtem spellů na stacku a tím pádem i solidním počtem damage. Ty na výhru můžou stačit ale není to tak cool. **Nekonečná žízeň** – Sorin je žíznivý upír, ale ťuká jenom za jedno zranění za kolo. To není moc. Ovšem umí zabít planeswalkera, dává všem potvorám *Lifelink*, oživuje potvory z hrobu, a aby toho nebylo málo, tak umí i nekonečné combo. Recept je jednoduchý. Stačí mít ve hře Famished Paladin + Sorcerer's Wand + Sorina. Famished Paladin má equiplou Wandu a tapne se pro damage. Díky Sorinovi má lifelink a vy získáte život. Tím spustíte trigger paladina, který ho odtapne. GG.

Rules: Z pohledu pravidel je potřeba jen dávat pozor na to, že to není nekonečné nezastavitelné combo, ale na každý trigger, který Paladina odtapne se dá vesele reagovat.



Citadela – Bolas's Citadel je karta, která jasně říká combo nebo nic. Pokud se vám podaří do hry dostat Path of Discovery, dáte všem vašim potvorám *Explore*. Když budete mít ve hře jednoho Wildgrowth Walkera (nebo několik) a v balíčku dostatečný počet levných příšer, můžete takto zahrát z Citadely za jedno kolo hodně permanentů.



To, co začalo jako celkem bláznivý durdle balíček, který toho moc neumí, se ale změnilo v celkem fungující combo deck, který umí vyhrát. Základ je přidání dvou karet – Wayward Swordtooth a Gaea's Blessing. Swordtooth vám poskytne dostatek rampy, aby se vše spustilo relativně rychle a aby bylo co dělat s explorovanými zeměmi, a Blessing udělá celou magii okolo. Zahrajete levné příšery z vršku knihovny s Explore (klasická sada Branchwalkerů, Jadelight Rangerů a Seeker's Squire by měla stačit). Když explorujete do Blessingu, obětujete deset permanentů přes Citadelu a pak zamícháte hřbitov do hry. To je sice jen 10 damage, ale Golgari je dost aggro, aby těch 10 dmg předtím stihla. Případně druhá zahraniá Citadela z vršku a opakujeme pořád dokola. Pro mě velmi nečekaný vstup do mety sice ne na top tieru, ale určitě ne úplně nesmyslná záležitost.

Tezzeret the zabiják – I buy-a-box promo má na kontě nekonečné combo: Tezzeret, Karn, Sai a ideálně 5 toptér nebo jiných artefaktů už ve hře a dva (či více) Guardian of Koilos v sideboardu. Karnem vytáhneme Guardianu, který je zadarmo (afinita z Tezzereta) a ETB vrátí do ruky Karna a vytvoří toptéru, Karn je zdarma (afinita z Tezzereta) vytáhne Guardianu, který je zdarma a vrátí Guardianu a vytvoří toptéru – x tisíc toptér. A následná aktivace Tezzereta vysaje všechny opponenty za každý váš artifact. Asi jediná plusová abilita Planeswalkera, která dá hravě stovky dmg...

Noví bozi – interakce, se kterou jsem se setkal už během preview sezóny, je druhá abilita nových bohů. Jde o trigger abilitu, která boha vrací do knihovny třetího odshora, pokud bůh odchází ze hry do hrobu či exilu. Když jde bůh do hrobu, tak se na tuto abilitu dá samozřejmě reagovat exilováním, a tím pádem ho do exilu poslat bez dalšího spuštění triggeru. Ten totiž explicitně vyžaduje odchod z battlefieldu.

Honorable mention – Karta hratelná na všech formátech a ve všech balících? Ano! Blast Zone. Utility land, který umí Powder Keg. Nuff said.

To je pro dnešek vše. Další vydání očekávejte o prázdninách. P
Děkujeme, že nás čtete!

Tomáš Joska & Milan Majerčík