

Vítejte u pátého dílu **Czech Judge News!**  
Pojďte zjistit, co se v naší komunitě děje zajímavého.

Obsahem tohoto vydání jsou následující body:

- I. Změny v pravidlech s novou sadou
- II. Změny v turnajové policy
- III. Komunitní novinky a drby

## I. Změny v pravidlech s novou sadou

S novou sadou Theros Beyond Death se nám vrátilo několik mechanik a k tomu máme jednu úplně novou.

### Nový Keyword *Escape*

Hráči MtG mají rádi, když mohou z každé karty vytřískat maximální “value”. Takže tu máme další z řady schopností, jež umožňuje kartám v hrobě vdechnout druhý život. A to doslova. *Escape* trochu připomíná dvanáct let starou schopnost *Retrace* v tom, že nám umožňuje kartu z hrobu sesílat opakovaně. Tedy dokud máme čím zaplatit - v případě *Escape*, dokud máme dost zbytečných karet ve hřbitově.

Jedná se o celkem jednoduchou schopnost. Zřejmě bude třeba vypíchnout jen informaci, že karty se z hrobu exilují v okamžiku placení za sesílané kouzlo, a tedy na toto nelze reagovat. Pokud chce soupeř seslání zabránit nějakým svým efektem, který odstraňuje karty z hrobu, musí tak učinit ještě před tím.



#### 702.137. Escape

702.137a Escape represents a static ability that functions while the card with escape is in a player’s graveyard. “Escape [cost]” means “You may cast this card from your graveyard by paying [cost] rather than paying its mana cost.” Casting a spell using its escape ability follows the rules for paying alternative costs in rules 601.2b and 601.2f–h.

702.137b A spell or permanent “escaped” if that spell or the spell that became that permanent as it resolved was cast from a graveyard with an escape ability.

702.137c An ability that reads “[This permanent] escapes with . . .” means “If this permanent escaped, it enters the battlefield with . . .” That ability may have a triggered ability linked to it that triggers “When it enters the battlefield this way.” (See rule 603.11.) Such a triggered ability triggers when that permanent enters the battlefield after its replacement effect was applied, even if that replacement effect had no effect.

## Mechanika Devotion

Nejedná se sice o novou mechaniku, přesto asi nebude na škodu si zopakovat několik obzvláště vypečených rulingů.

### Heliod vs. Thalia

Hráč sesílá Helioda, aktuálně má 4 devotion a soupeř má na bojišti Thalii. Přejde Heliod do hry tapnutý nebo odtapnutý?



614.12. Some replacement effects modify how a permanent enters the battlefield. (See rules 614.1c–d.) Such effects may come from the permanent itself if they affect only that permanent (as opposed to a general subset of permanents that includes it). They may also come from other sources. To determine which replacement effects apply and how they apply, **check the characteristics of the permanent as it would exist on the battlefield, taking into account** replacement effects that have already modified how it enters the battlefield (see rule 616.1), **continuous effects from the permanent's own static abilities that would apply to it once it's on the battlefield**, and continuous effects that already exist and would apply to the permanent.

Heliod přijde odtapnutý. Jeho vlastní statická schopnost se dívá na hodnotu devotion ve chvíli, kdy ještě Heliod na bojišti není, a tedy je pro ni devotion 4. Schopnost tedy Heliodovi sebere typ Creature a

Thalia ho tak ignoruje.

Na druhou stranu, Heliody spustí trigger, které se dívají na to, jestli přichází do hry bytost.

A tohle pak vysvětlujte jako rozhodčí hráčům, že Heliody přijde na bojiště odtapnutý, přestože má protihráč Thalii, ale život za Soul Warden přidá :-)

### Heliody vs. Ichthyomorphosis (vs. Frogify)

Mějme situaci, kdy Heliody je bytostí a hráč ho očaruje auroou Ichthyomorphosis. Co se stane, když v následném průběhu hry devotion klesne pod 5?



Jedná se o krásný příklad na layers.

Vlastnosti Heliody se neustále kontinuálně přepočítávají. Jakmile devotion klesne, proběhne toto přepočítání následovně:

Ve vrstvě 4 se nejprve aplikuje Heliodyova schopnost a Heliody přestane být bytostí. Následně se aplikuje Ichthyomorphosis a pokusí se Heliodyovi přidat subtyp Fish. To se jí ale nepovede, protože Fish je subtyp jen pro bytosti a Heliody bytostí aktuálně již není.

Ve vrstvě 5 změní Ichthyomorphosis barvu Heliody na modrou.

Ve vrstvě 6 přijde Heliody o všechny své schopnosti. Tedy i o tu, jež mu sebrala typ Creature. To ale nic nezmění, protože efekt z této schopnosti už byl aplikován ve 4. vrstvě.

Ve vrstvě 7b se Heliodyovi nenastaví P/T na 0/1, protože není bytostí.

Po tomto cvičení, než nějaký hráč dostane prioritu, se zkontrolují state-based akce. Jedna z nich říká, že

704.5m If an Aura is attached to an illegal object or player, or is not attached to an object or player, that Aura is put into its owner's graveyard.

Ichthyomorphosis jde tedy do hřbitova.

Není bez zajímavosti, že u aury Frogify bude, kvůli jejímu trošku jinému wordingu, výsledek opačný:

Ve vrstvě 4 se nejprve aplikuje Heliodova schopnost a Heliod přestane být bytostí. Následně se aplikuje Frogify a Heliodovi přidá typ Creature zpět a k tomu subtyp Frog.

Ve vrstvě 5 změní Frogify barvu Helioda na modrou.

Ve vrstvě 6 přijde Heliod o všechny své schopnosti.

Ve vrstvě 7b se Heliodovi nastaví P/T na 1/1.

## II. Změny v turnajové policy

Na poli turnajových pravidel došlo jen k několika kosmetickým změnám. Buďto naše policy byla po tolika iteracích dotažena k dokonalosti, nebo se Wizardům nechce za tuhle práci platit :-D

### 1. Magic Tournament Rules

V tomto dokumentu nenajdete žádné změny, které by nás musely nějak trápit. Nejzásadnější změnou je vymazání zmínek o Mythic Championship :-)

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

### 2. Competitive REL policy (Infraction Procedure Guide)

V oblasti IPG se nezměnilo v podstatě nic, odhlédneme-li od čistě technických reformulací. Asi jedinou novinkou je tak situace, kdy hráč mulliganuje, lízne si méně karet než by měl, jednu vybere, dá na spodek balíčku a začnete hrát... když se pak se na to přijde, tak se taková situace posuzuje jako Game Rules Violation a hráč si v rámci partial fixu chybějící kartu dolízne.

Koho zajímá zbytek, výjimečně očištěný o "humornou" nádivku od Tobyho Elliota, pak prosím [zde](#).

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

### 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!

- Regionální konference v Budapešti v lednu se z CZ/SK regionu zúčastnil pouze Jirka Řehák. Pokud vás zajímá, co se tam řešilo/domluvilo, doporučujeme buď se zeptat přímo jeho nebo si přečíst [shrnutí Klausa Lassachera](#).
- Na ostravské minikonferenci se sešlo celkem devět rozhodčích včetně hlavního organizátora Tomáše Kříže. V herně Black Lotus se během cca tří hodin stihly probrat zážitky z prerelease, změny v pravidlech, nové mechaniky a jejich pravidlová úskalí a čas zbyl i na “zabavný ostravský kvíz” (více informací prý může zájemcům poskytnout Bety) a postěžování si na aktuální stav judge programu :-)  
Příkládáme i jedno nicneříkající GDPR-resistent foto.



- V březnu proběhla i opožděná pražská minikonference, a to v herně Najáda pod vedením Tomáše Laňky. Nakonec se sešlo pouze 7 účastníků. Na vině byla asi hlavně epidemie sklerózy a rozličných virů. Kromě klasických témat a diskuse ohledně konferencí a mock turnajů, byl původně na programu i Investigations workshop. Na ten se ale z časových důvodů nedostalo. Tak snad příště.
- Co se podpory (mini)konferencí týče, vypadá to, že “kacíři s Historic levelem” nebudou dále nijak podporováni. Přidruženou otázkou je, jak vysoká bude jejich konverze v úspěšnosti aplikací na MF.
- Když už jsme u těch high-level turnajů, koncem května (29.-31.5.) se koná jeden MF i v Praze. Snad jste se nezapomněli přihlásit. Nezapomeňte, že na MF se přihlašuje pouze přes stránky Judge Academy. V našem regionu pak letos bude již jen jeden Magic Fest a to v Budapešti v listopadu. V listopadu také proběhne Cardmarket Prague.
- Judge Academy se některé první kroky asi nepovedly tak, jak by si přáli. Zejména působí nešťastně časový rozptyl, v jakém byly certifikovaným rozhodčím doručovány promo karty z říjnové a lednové vlny. Snad se to časem vyladí. Náš Community Consultant Stefan Lädstatter bude jistě rád za Váš feedback.
- V Judge Academy se v nejbližší době dočkáme překopání L2 a L3 požadavků. Také se konečně pracuje na nějakém contentu pro L2+. V průběhu dubna bychom se měli dozvědět více.
- Judge Academy, slovy Stefana Lädstattera, je schopna podpořit velké množství konferencí. Aktuálně u nás víme o těchto:
  - 28.4. - Minikonference, Praha (Tomáš Joska)
  - 16.-17.5. - L2+ konference, Berlín (Klaus Lassacher)
  - 11.-12.7. - Regionální konference, Praha
  - 4.-6.9. - CZ/SK/AJ konference, Žďár nad Sázavou (Tomáš Joska)
  - 5.-6.9. - PL/AJ konference, Toruń (Witold Waczyński)
- Rádi bychom připomněli hlavní komunikační kanály pro Judge Academy. Kromě - zatím nepřiliš aktivního - [fóra](#), můžete na stránkách JA občas najít informativní [blog](#). Nicolette Apraez má také jednou týdně úřední hodiny, kdy ji můžete kontaktovat na [Twitchi](#). Pokud jde o náš Judge Academy region, nejvíce informací najdete na našem [Discordu](#).
- Cardmarket Series opět povýšily - od letošní sezóny se vítězové main eventů v “normálních” formátech kvalifikují na Players Tour. To ovšem také ale znamená, že museli původním Trialům sebrat bye a udělat z nich Challenge. To, kdybyste náhodou nějaký pořádali.
- Johanna Virtanen zveřejnila výsledky loňského průzkumu na téma příjmy rozhodčích. Details [zde](#).

## **IV. Hasta la vista**

To je pro dnešek vše. Další vydání očekávejte se sadou Ikorja: Lair of Behemoths.

Děkujeme, že nás čtete i za jakoukoliv konstruktivní zpětnou vazbu!

Tomáš Joska & Milan Majerčík