

ESCUELA DE MAGIC

Todas las sesiones tendrán una primera parte teórica y posteriormente una parte práctica donde los alumnos aplicaran los conocimientos adquiridos en situaciones de juego y practicarán con sus mazos.

Sesión 1: Día 2 de febrero

Presentación de la Asociación Megagumi y del Proyecto Escuelas de Ocio y Asociacionismo 2013.

Presentación de los monitores. Entrega del Temario: Contenidos de las sesiones y Material que se utilizara durante la escuela.

Entrega a los alumnos de un cuestionario básico para saber el grado de conocimientos previos sobre el juego.

¿Qué es Magic. El Encuentro? Origen y evolución del juego. Proyección de videos promocionales y anuncios sobre Magic.

Entrega a los alumnos de varias cartas al azar para que se familiaricen con ellas y las utilicen en sesiones posteriores.

Sesión 2: Día 9 de febrero

Los colores en Magic El Encuentro.

Habilidades y debilidades de cada color.

Las cartas. Partes de una carta. Tipos de cartas. El Arte de las cartas.

Entrega a los alumnos del Reglamento Básico del Juego.

Sesión 3: Día 16 de febrero

¿Cómo se juega a Magic El Encuentro?

Elementos básicos para jugar: Mazo, banquillo y oponente.

Zonas de juego.

Acciones básicas: Obtener Mana, Girar las Cartas, Jugar Hechizos.

Sesión 4: Día 23 de febrero

El Turno de Juego: Fases y Pasos del Turno de Juego.

Entrega a los alumnos de material para el juego (Mazo de Inicio, Fundas, Tapete de Juego y Contadores - este material se recogerá de nuevo al finalizar cada sesión-).

Sesión 1 Nivel Avanzado (23 de febrero)

- Introducción al curso avanzado de MTG

- Reglas de oro de Magic El Encuentro.

- Acciones basadas en el estado

- Estructura del turno

Sesión 5: Día 2 de marzo

Habilidades de las cartas. Habilidades de criaturas.

Sesión 6: Día 9 de marzo

Jugar hechizos y habilidades. La pila. Resolución de hechizos y habilidades. Efectos.

Se representaran varias situaciones de juego y los alumnos podrán resolver sus dudas.

Sesión 7: Día 16 de marzo

La Fase de Combate. Atacar y bloquear con criaturas. Daño de combate.

Se representaran varias situaciones de combate y los alumnos podrán resolver sus dudas.

Sesión 8: Día 23 de marzo

Construcción de un Mazo de juego:

- Requisitos mínimos.
- Estrategias básicas.
- Registro del Mazo de juego

Sesión 9: Día 30 de marzo

Composición de un Mazo:

Base de Maná, Curva de Maná, Temática, Colores, Hechizos.

Se pedirá a los alumnos que construyan un nuevo mazo de juego a partir del material que se les entrega (Mazo de iniciación y sobre de refuerzo).

Sesión 2 Nivel Avanzado (30 de marzo)

- Zonas de Juego
- Como lanzar y resolver Hechizos
- Manejo de habilidades
- Reglas Adicionales y Acciones especiales.

Sesión 10: Día 6 de abril

Construcción del banquillo:

- Requisitos mínimos.
- Estrategias básicas.

Se pedirá a los alumnos que construyan un banquillo acorde con el mazo que construyeron en la sesión anterior.

Evaluación del alumno: Presentación del mazo y banquillo al resto de la clase.

Sesión 11: Día 13 de abril

Torneos Oficiales de Magic El Encuentro.

Formatos de Torneos Oficiales. Construido (Tipo II, Modern, Legacy) y Limitado (Sellado y Booster Draft)

Material para Torneos.

La D.C.I. El jugador profesional de Magic El Encuentro.

Se inscribirá a los jugadores en la D.C.I. y se les hará entrega del Carnet Oficial de Duelista.

Sesión 12: Día 20 de abril

Formatos Multijugador (Gigante de Dos Cabezas, Emperador, Grand Melee)

Formatos Casuales y Alternativos (Comandante, Archienemigo)

Los alumnos se dividirán en Equipos y jugaran entre sí varias partidas de formatos Multijugador.

Sesión 13: Día 27 de abril

Recursos para el jugador: Guías de estrategia. Revistas especializadas.

Páginas Web especializadas: Artículos de estrategia, Listas de Mazos. Foros de discusión. Compra-Venta-Intercambio de cartas.

Evaluación: Test de conocimientos adquiridos durante el curso.

Sesión 3 Nivel Avanzado (27 de abril)

- Tipos de torneos de la DCI y niveles de reglamento (Rules Enforcement Level)
- Roles principales dentro de un torneo de la DCI
- La labor del árbitro en los torneos de la DCI
- Niveles de arbitro dentro de la DCI
- Cómo convertirse en árbitro oficial de MTG:

Requisitos, Funciones. El examen de Juez Nivel 1.

Sesión 14: Día 4 de mayo

Otras formas de jugar a Magic El Encuentro:

- Magic On Line.
- Magic: The Gathering: Duels of the Planeswalkers
- Software alternativo para jugar “on line”: Magic Workstation. Cockatrice

Demostración a los alumnos de varias formas de jugar a Magic y otros videojuegos relacionados con Magic.

Sesión 15: Día 11 de mayo

El coleccionismo de cartas. Rareza de las cartas. Colecciones básicas, Ampliaciones, Cartas Promocionales y Únicas. Cartas Alteradas.

Materiales de almacenamiento y clasificación.

Software específico para organizar colecciones.

Merchandising y otros objetos relacionados con Magic El Encuentro.

La historia detrás de las cartas. El Multiverso y los Caminantes de Planos. Novelas y comics relacionados.

Sesión 16: Día 18 de mayo

Repaso al Reglamento Básico de Juego.

Resolución de dudas y conflictos con las cartas.

Preguntas y Respuestas al Juez.

Sesión 4 Nivel Avanzado (18 de mayo)

- Documentación útil para un jugador de MTG

Recursos para el jugador: Reglamentos y F.A.Qs.

- Comprehensive Rules (CR)

- Magic Tournament Rules (MTR)

- Infraccion Procedure Guide (IPG)

- Judge Center

Sesión 17: Día 25 de mayo

Torneo Oficial Magic El Encuentro "Escuela de Ocio 2013"

Torneo Tipo II, valedero para el Ranking D.C.I.

Premios para el Top 8 y sorteos entre los asistentes.

Participación exclusiva para los alumnos de la Escuela de Ocio.

CLAUSURA DE LAS ESCUELAS DE OCIO Y ASOCIACIONISMO 2013