



MANUAL D'USUARI

# Spark

Life Counter & Battle Log

Guia completa per a Magic: The Gathering ·  
Format Commander  
De 2 a 6 jugadors · iOS

# Índex

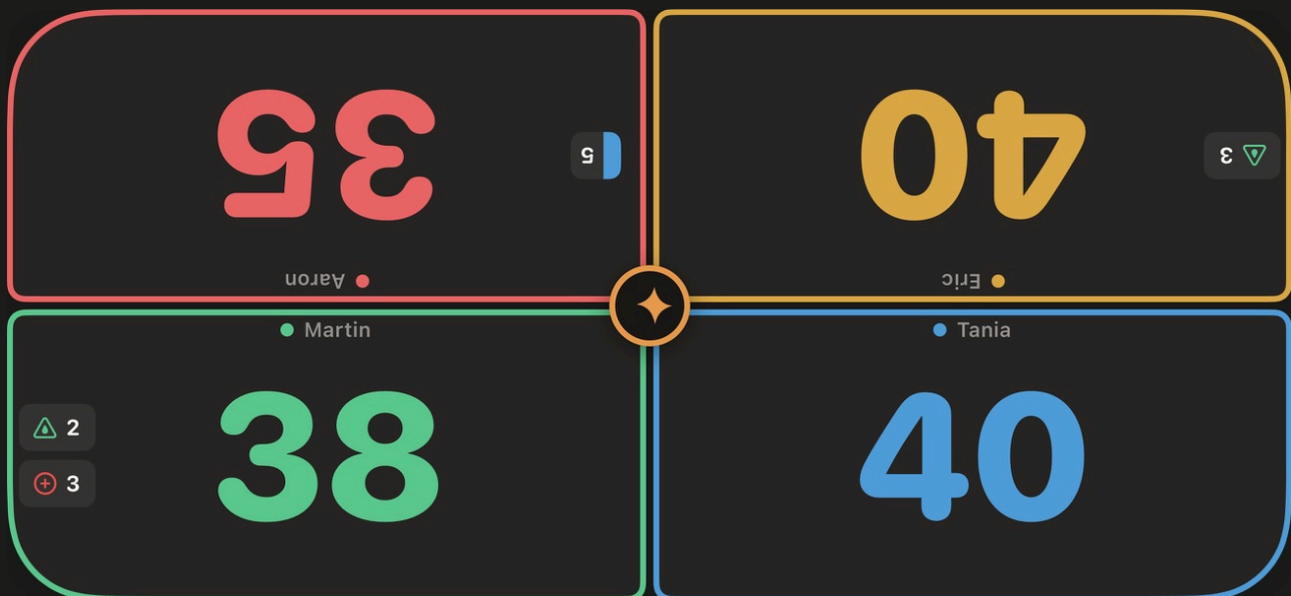
|     |   |       |
|-----|---|-------|
| §1  | Què té Spark que no tenen altres apps             | 03    |
| §2  | Crear la partida: PreGame Setup                   | 04    |
| §3  | Anatomia del tile de jugador                      | 05    |
| §4  | Gestos a taula: tap i swipe                       | 06    |
| §5  | Comptadors: poison, energy, experience, radiation | 07    |
| §6  | Dany de comandant                                 | 08    |
| §7  | Modo combate                                      | 09    |
| §8  | Menú central durant la partida                    | 10    |
| §9  | Battle Book: l'història complet                   | 11–13 |
| §10 | Mode competitiu: Playgroups i rànkung ELO         | 14–15 |
| §11 | Estadístiques globals                             | 16    |
| §12 | Consells finals i recursos                        | 17    |

## PER A JUGADORS DE MAGIC: THE GATHERING · FORMAT COMMANDER/EDH

Spark és un comptador de vides pensat per al teu pod. On la majoria d'apps es queden a sumar i restar PV, Spark guarda cada partida sencera, registra el dany de combat i comandant per parella atacant–defensor, i porta un rànkung ELO real del teu grup. Llegeix-lo d'una tirada el primer cop; torna-hi quan dubtis d'algun swipe.

## Què té Spark que no tenen altres apps

- **Battle Book** — cada partida queda guardada com una línia de temps completa: cada canvi de vida, cada hit de comandant, cada eliminació, en ordre cronològic real.
- **Mode Combat dedicat** — declares atacant, tots els defensors es preparen, i en tancar l'app aplica el dany de cop separant vida, dany de comandant i verí.
- **Dany de comandant por par atacante → defensor** (CR 903.10a) — no un acumulado global; cada par lleva su contador independiente.
- **Death cohorts** — si dos jugadors moren alhora per un board wipe, l'app ho entén. Les posicions finals ho reflecteixen correctament.
- **Rànquing ELO per playgroup** — Bronze → Challenger, subrangs, suma zero, regla de percentil (1 Challenger / 2 Master màx per grup).
- **Estadístiques reals del meta del grup** — winrate per jugador, per comandant, per identitat de color; killing blows desglossats; agressivitat.
- **Per a Commander de 2 a 6 jugadors**, layouts adaptatius per posició de seient.
- **Sense anuncis, sense tracking, sense login obligatori.**



Vista principal: partida 4J amb tiles, rails i menú central

## Crear la partida: PreGame Setup

En prémer **Nova Partida** entres al PreGame Setup. Aquí defineixes tot abans de començar:

### Nombre de jugadors

De 2 a 6. L'app reorganitza el layout automàticament.

### Modo Commander

ON per defecte. En activar-lo, la vida inicial salta a 40 (CR 903.7). Si el desactives, baixa a 20 (mode Normal). Pots ajustar a 20, 30 o 40 igualment.

### Noms dels jugadors

A mà o des de la teva llista de **Friends**. Els noms que escriguis es guarden i s'autocompleten en partides futures.

### Comandantes

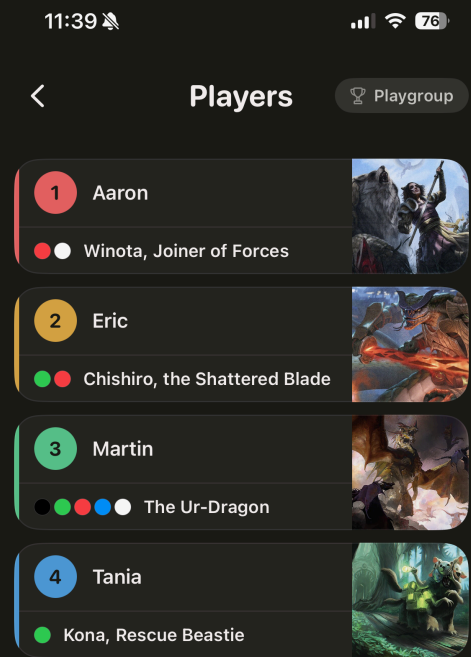
Opcional però recomanat. Cerca per nom — autocompletat en directe des de Scryfall. Si l'assignes, l'app creua estadístiques.

### Modo Competitivo

Activa-ho si la partida compta per al rànquing del Playgroup. Sense ell, la partida és casual i no afecta l'ELO.

#### FLUX D'INICI

En confirmar → pantalla d'**Aleatorització d'ordre** → taula directament.



Pantalla Players amb comandants assignats

## Anatomia del tile de jugador

Cada jugador té una **casella (tile)** amb aquesta estructura:

- 1 **Vida** — número gran central. Zona principal d'interacció.
- 2 **Nom + Comandant** — vora superior. Gir automàtic per posició.
- 3 **Rail interior** (costat menú central) → **dany de comandant** per atacant.
- 4 **Rail exterior** (vora llunyana) → **comptadors** (poison, energy, experience, radiation).
- 5 **Zona de combat** — visible només en mode combat; els rails s'oculten.

### DISSENY DE TAULA

L'app està bloquejada a landscape perquè l'iPhone quedi pla a taula. Els tiles es giren automàticament — cada jugador llegeix la seva vida al dret des de la seva cadira.



*Tile amb rail exterior (counters) i rail interior (cmd damage)*



*Rail interior amb bombolles de dany de comandant per atacant*

## Gestos a taula: tap i swipe

### Tap — ajust $\pm 1$

- Tap meitat superior  $\rightarrow +1$  PV
- Tap meitat inferior  $\rightarrow -1$  PV

La lògica s'inverteix per a jugadors girats  $180^\circ$ .  
Cada tap dispara haptic lleuger.



### Swipe vertical — canvis grans

Arrossega amunt o avall des de la vida. La meitat del tile  $\approx \pm 10-12$  PV. Mentre arrossegues, una **bombolla Life Delta** mostra l'acumulat en directe.

En deixar anar, el canvi es consolida al Battle Book. Diversos swipes seguits sense pausa s'agrupen en un únic event.



*Bombolla de delta durant un swipe (-5)*

### Long press — modo combate

Mantén  $\sim 0.5$  s sobre el tile de l'atacant  $\rightarrow$  entra en mode combat. Long press de nou  $\rightarrow$  surt. Vegeu §7.

# Contadores

El **rail exterior** (vora més llunyana del menú central) és la zona de comptadors. Mostra **poison** per defecte.

## Canviar el valor

- **Tap a dalt del rail** → +1 al comptador actiu
- **Tap a baix del rail** → -1 (no baixa de 0)
- **Swipe vertical al rail** → ajust major



*Rail exterior con counters y rail interior con cmd damage*

## Canviar el tipus de comptador

**Swipe horitzontal al rail** → cicla entre els quatre tipus:

poison → energy → experience → radiation

## Quan usar cadascun

- **Poison** — mor a **10 comptadors** (CR 704.5c)
- **Energy** — recurs (Aether Revolt+). Sense llinard de mort.
- **Experience** — comptador de mèrit (Daghatar, Meren...). Sense llinard.
- **Radiation** — set Fallout. A l'inici del teu pre-combat principal: treus un Rad, mil·leges 1 carta per Rad; si no era terra, reps 1 dany. El Rad no mata directament.

## Dany de comandant

El **rail interior** (vora al costat del menú central) és la zona de dany de comandant. Mostra un cercle per cada altre jugador, amb el dany acumulat del seu comandant contra tu.

### Regla de la parella atacant → defensor

Cada parella atacant-defensor porta el seu propi comptador (CR 903.10a). Si el comandant de l'Aaron et fa 7 i el del Paco et fa 4, són **dues bombolles independents**; no se sumen.

A **21 dany de comandant rebut del mateix comandant**, mors — independentment de la teva vida actual.

### Ajustar fora de combat

Tap o swipe sobre la bombolla de l'atacant al teu rail. Però el flux còmode és **mode combat** (§7).

#### EJEMPLO

L'Aaron et fa 7 amb Atraxa · el Paco et fa 4 amb Krenko → dues bombolles: **Aaron 7** y **Paco 4**.  
Si l'Aaron et fa 14 més → 21 total d'Atraxa → mors.

#### FLUJO RECOMENDADO

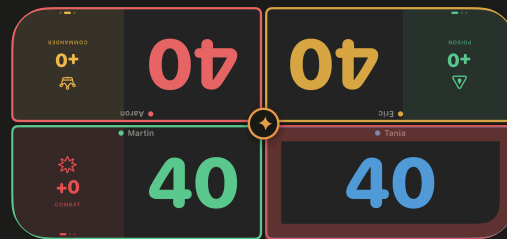
Declara combat (§7) i deixa que l'app reparteixi el dany en tancar. Més ràpid i registrat sense errors.



## Modo combate

### Entrar en combate

**Long press 0.5 s** sobre el tile de l'atacant. El tile s'il·lumina. Tots els defensors veuen una **zona de combat** a la meitat del tile que mira al centre de la taula. Els rails s'oculten.



Tile de l'atacant il·luminat en mode combat

### Asignar daño a defensores

Sobre la **zona de combat de cada defensor**: tap o swipe vertical per dany. El selector de tipus permet canviar entre **vida normal**, **dany de comandant** (compta cap al 21) i **verí**.

L'atacant pot seguir interactuant amb el seu propi tile (lifelink, etc.). Els defensors tenen la zona de vida bloquejada.

### Cerrar el combate

**Long press de nou sobre l'atacant** → surt del mode i aplica tot el dany de cop: vida normal baixa la vida, daño de comandante baixa vida y sube el contador del par, veneno suma contadores. Cada hit queda registrado en el Battle Book con timestamp, atacante y defensor.

#### POR QUÉ ESTO ES DIFERENTE

A la majoria de comptadors vas defensor a defensor amb swipes individuals. Spark deixa que declaris **una sola intenció de combat** i aplica tot en tancar. El Battle Book guarda aquesta fase com una unitat coherent.

## Menú central durant la partida

Al centre de la taula, entre tots els tiles, hi ha un **botó circular** (la Spark mark) que desplega un menú radial.

### End Game

Tanca la partida amb opcions: guardar, declarar guanyador, descartar.

### Battle Book

Obre l'història mentre la partida segueix.

La partida activa apareix com **Live**.

### Counters

Submenú per a comptadors especials més enllà dels quatre tipus del rail.

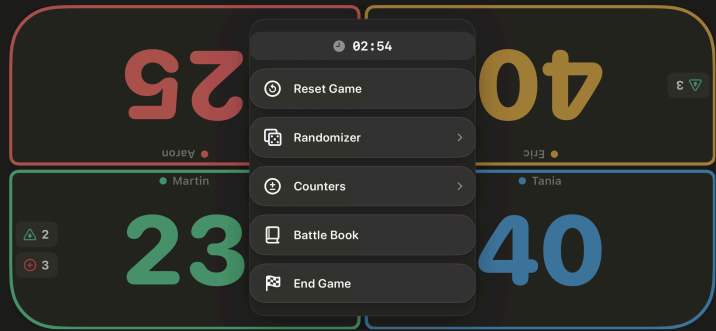
### Randomizer

Dau · coin flip · selecció aleatòria de jugador. Per a Chaos Orb, ordre de mulligan, etc.

### Reset Game

Descarta el registre actual i arrenca una nova partida amb els mateixos jugadors.

La partida avortada **no es guarda**.



Menú central desplegat amb rellotge a dalt i 5 opcions

#### RELOJ DE PARTIDA

El temps transcorregut apareix a dalt del botó central. Es guarda amb la partida al Battle Book.

# Battle Book

## 9.1 · LISTA DE PARTIDAS

11:46

### Battle Book

30 matches recorded

STATS

- 9** MAY

Commander **4** Tania

4 4:03
- 26** APR

Commander **2** Xavi

2 16:23
- 25** APR

Commander **1** Manolo

2 46:08
- 25** APR

Commander **1** Manolo

3 58:38
- 25** APR

Commander **2** Tania

3 81:57
- 25** APR

Commander **1** Paco

3 52:21
- 25** APR

Commander **2** Tania

3 38:27
- 25** APR

Commander **3** Xavi

6 61:37
- 19** APR

Commander **3** Paco

4 101:06
- 19** APR

Commander **1** Xavi

4 85:31

Data · mode · jugadors · durada · guanyador

Tap en una partida → detall. Swipe esquerra → esborrar (90 dies a la paperera). Botó Stats → estadístiques globals.

## 9.2 · DETALLE DE PARTIDA

11:46

Back **Match Detail**

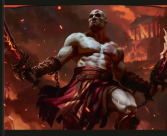
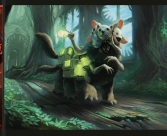
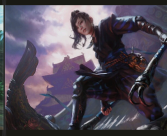
**25 abr 2026, 15:00** Tania

81:57 min

3 players Commander 40 life

79 events recorded

COMMANDERS

MATCH STATISTICS

| TIME  | <b>1</b><br>Paco     | <b>2</b><br>Tania | <b>3</b><br>Xavi |
|-------|----------------------|-------------------|------------------|
| 00:00 | •                    | •                 | •                |
| 03:44 | •                    | -1                | •                |
| 07:52 | •                    | -1                | •                |
| 08:42 | <b>TANIA ATTACKS</b> |                   |                  |

Capçalera amb data, mode, comandants i guanyador

El detall inclou: capçalera · posicions finals · ordre d'eliminació · killing blows ( ) · canvis ELO · combat stats · stats per jugador.

# Life Chart y Timeline de eventos

---

## 9.3 · LIFE CHART

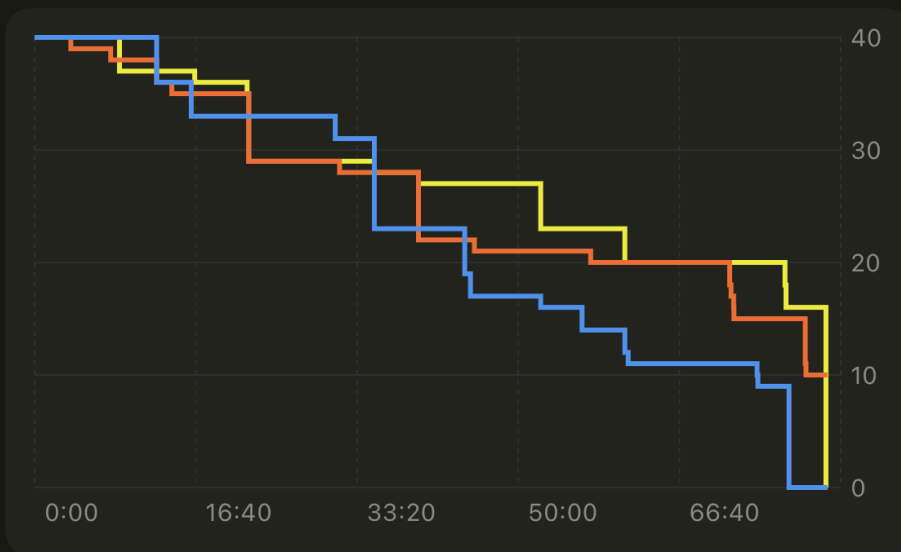
Una línia per jugador, eix X = temps, eix Y = vida.  
D'un cop d'ull veus qui va fer lifelink, qui va aguantar d'1, en quin moment es va torçar tot. És el "replay" abstracte de la partida.

## 9.4 · TIMELINE DE EVENTOS

Cronologia event a event: cada canvi de vida, cada hit de comandant, cada canvi de comptador, inici/fi de combat, eliminacions i killing blows. Permet resoldre disputes post-partida.

| TIME  | 1<br>Paco           | 2<br>Tania | 3<br>Xavi |
|-------|---------------------|------------|-----------|
| 77:58 | ✔ TANIA ENDS ATTACK |            |           |
| 79:39 | .                   | ♥<br>-4    | .         |
| 79:44 | .                   | ♥<br>-1    | .         |
| 81:40 | ✂ TANIA ATTACKS     |            |           |
| 81:47 | ♥<br>-16            | .          | .         |
| 81:47 | ☠ DEATH: PACO       |            |           |
| 81:47 | ✔ TANIA ENDS ATTACK |            |           |
| 81:57 | .                   | .          | .         |

### LIFE HISTORY



— Paco
 — Tania
 — Xavi



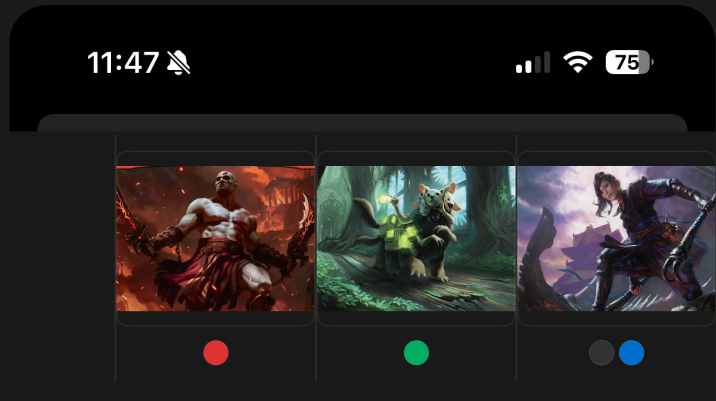
# Estadístiques per partida

Al final del detall de partida, una vista amb els números clau:

- **Posicions finals** — 1r, 2n, etc. amb empats correctament resolts (death cohorts)
- **Ordre d'eliminació** — qui va morir primer i quan
- **Killing blows** — com va morir cada jugador (❤️ vida · 👑 comandant · 💀 verí)
- **Agressió** — quantes vegades va atacar cada jugador
- **Dany infligit / rebut** — total i per tipus
- **Hit més gran** de la partida
- **Canvis ELO** si va ser competitiva — amb desglosament "1000 → 1018"

## PARTIDAS COMPETITIVAS

Si la partida va ser amb Mode Competitiu actiu, el detall també mostra els **canvis d'ELO** de cada jugador amb narrativa de subrang.



### MATCH STATISTICS

#### 🏆 FINAL STANDINGS

|   |   |       |    |
|---|---|-------|----|
| 🏆 | 2 | Tania | 1° |
| 🏆 | 1 | Paco  | 2° |
| 🏆 | 3 | Xavi  | 3° |

#### 💀 ELIMINATION ORDER

|    |   |      |       |
|----|---|------|-------|
| #1 | 3 | Xavi | 77:58 |
| #2 | 1 | Paco | 81:47 |

#### ⚔️ AGGRESSION

|   |       |                  |
|---|-------|------------------|
| 2 | Tania | attacked 8 times |
| 1 | Paco  | attacked 4 times |
| 3 | Xavi  | attacked 2 times |

#### 🌟 DAMAGE INFLICTED

Total damage in match **131**

2 Tania

*Final Standings, Elimination Order, Aggression y Damage*

# Modo competitivo: Playgroups y ELO

Un **Playgroup** és el teu pod fix. Crea'l amb un nom i afegeix membres de la teva llista de Friends. Al PreGame, activa **Mode Competitiu** i tria el Playgroup.

## El sistema ELO

- Cada jugador comença a **1000 ELO** (Gold 3).
- Nous membres arranquen amb la **mediana del grup** (clamped a [800–1200]).
- Després de cada partida, el motor reparteix deltes en **suma zero** segons les posicions finals.
- **Ajuste por sub-rangos**: un Bronze que gana a un Diamond recibe más puntos que el favorito ganando.
- **Empates parciales** (board wipes) → media de las plazas implicadas. Suma cero estricta.

### RANK-UP POST-PARTIDA

Quan algú puja de rang després d'una partida competitiva, apareix una pantalla col·lectiva de **Rank Update** mostrant tots els canvis de la sessió.

The screenshot shows the 'Stats' screen with two tabs: 'General' and 'Playgroups'. The 'Playgroups' tab is active, displaying a list of players ranked by ELO score. Below the player list is a 'COMMANDERS' section showing the performance of three commanders.

| Rank | Player | Rank     | ELO   | Winrate |
|------|--------|----------|-------|---------|
| #1   | Tania  | Gold 3   | 1.030 | 1W-0L   |
| #2   | Aaron  | Gold 3   | 1.010 | 0W-1L   |
| #3   | Eric   | Silver 1 | 990   | 0W-1L   |
| #4   | Martin | Silver 1 | 970   | 0W-1L   |

| Commander                     | Rank | Winrate      |
|-------------------------------|------|--------------|
| Winota, Joiner of Forces      | 1    | 0W-1L = 0%   |
| Chishiro, the Shattered Blade | 1    | 0W-1L = 0%   |
| Kona, Rescue Beastie          | 1    | 1W-0L = 100% |

Ranking del playgroup con ELO y winrate

## §10.2

# Tabla de rangos

|                           |                 |                                      |
|---------------------------|-----------------|--------------------------------------|
| <b>Bronze</b>             | < 800 ELO       | Sense subdivisions                   |
| <b>Silver 3 / 2 / 1</b>   | 800 – 999       |                                      |
| <b>Gold 3 / 2 / 1</b>     | 1000 – 1199     | Rang de sortida — tots comencen aquí |
| <b>Platinum 3 / 2 / 1</b> | 1200 – 1399     |                                      |
| <b>Diamond 3 / 2 / 1</b>  | 1400 – 1599     |                                      |
| <b>Master</b>             | 1600+ (top 2–3) | Reservat al top 2 i top 3 del grup   |
| <b>Challenger</b>         | 2000+ (top 1)   | Només el #1 del grup — un per grup   |

## REGLA DE PERCENTIL INTRA-GRUPO

La regla "**1 Challenger i màxim 2 Master per grup**" és per percentil intra-grup: encara que el teu ELO creui 2000, si no ets el #1 del grup, no ets Challenger. Evita Masters inflats en pods petits.

## Stats



General

Playgroups



EXPORT

#1



Tania

Gold 3 ROOKIE

1.030

1W-0L

#2



Aaron

Gold 3 ROOKIE

1.010

0W-1L

#3



Eric

Silver 1 ROOKIE

990

0W-1L

#4



Martin

Silver 1 ROOKIE

970

0W-1L

## COMMANDERS



Winota, Joiner of Forces

0W-1L • 0%

1



Chishiro, the Shattered Blade

0W-1L • 0%

1



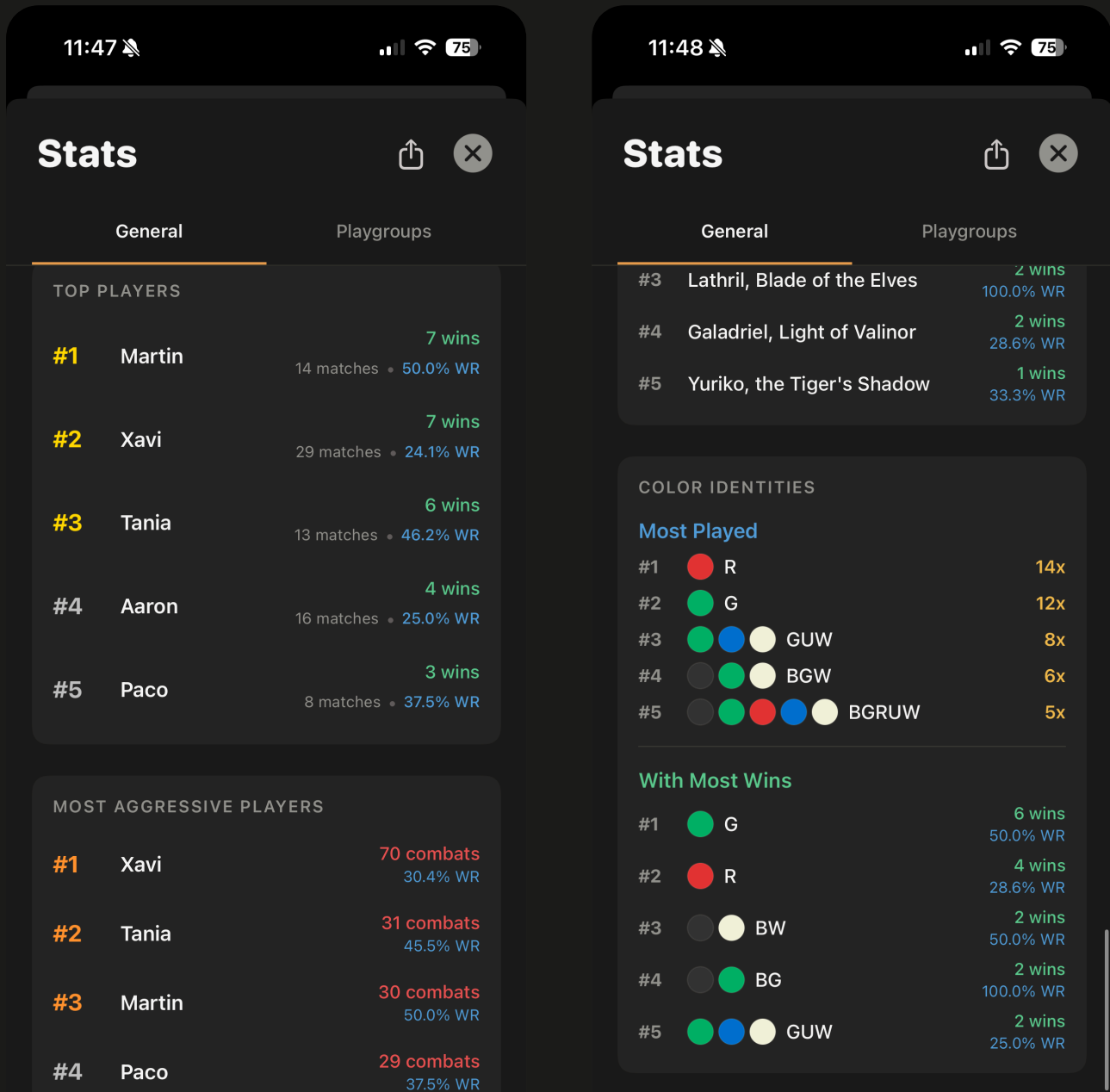
Kona, Rescue Beastie

1W-0L • 100%

1

# Estadístiques globals

Des del botó **Stats** del Battle Book accedeixes a estadístiques agregades de tots els teus jugadors i partides.



Stats General: Top Players y Most Aggressive Players

Stats General: Color Identities más jugadas y con más victorias

## OVERVIEW GENERAL

- Partides totals · temps total · durada mitjana
- Mode més jugat · vida inicial més comuna
- Killing blows desglosados 🩸🔥💀

## POR COMANDANTE / COLOR

- Top comandants més jugats
- Identitats de color i el seu winrate
- El meta del teu pod en agregat

## FREE VS PRO

Usuaris Free: darreres 5 partides. **Spark Pro** desbloqueja stats sobre l'historial complet.



## Consejos finales

- **Posa l'iPhone en horitzontal al centre de la taula** i deixa'l pla. Spark està bloquejat a landscape per a això exactament.
- **Assigna comandants al setup.** Costa 10 segons per jugador i et dóna totes les stats per comandant i identitat de color.
- **Activa el mode competitiu des del primer dia** amb el teu pod. L'ELO només té gràcia quan portes 10+ partides.
- **Fes servir el mode combat** encara que al principi sembli un pas extra. A la segona nit ja l'hauràs interioritzat.
- **Després de la partida, obre el detall al Battle Book.** La gràfica de vida + la timeline és on Spark es guanya el sou.
- **Si esborres una partida sense voler,** és a **Recently Deleted** 90 dies.
- **El sign-in amb Apple és opcional.** Sense signar, tot funciona en local. Si signes, el teu Battle Book fa backup al cloud (Pro).

### RECURSOS

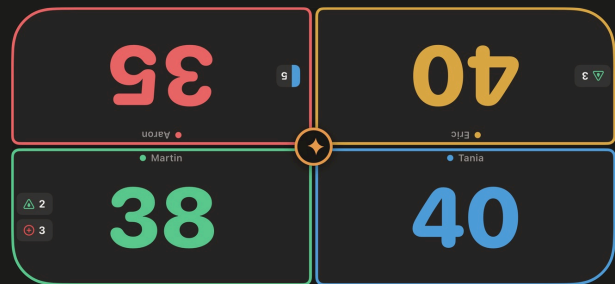
**Web** — [sparkmtg.org](https://sparkmtg.org)

**Suport** — [support@sparkmtg.org](mailto:support@sparkmtg.org)

**Feedback TestFlight** — sacseja el dispositiu o captura pantalla

### REFERENCIA RÁPIDA — UMBRALES

- Vida  $\leq 0$  → 🩸 mort per vida
- Poison  $\geq 10$  → ☠️ mort per verí
- Cmd damage  $\geq 21$  (mateix comandant) → 🏆





# Spark

*Fet a Barcelona per un jugador de Commander per al seu pod.*

[sparkmtg.org](https://sparkmtg.org)

[support@sparkmtg.org](mailto:support@sparkmtg.org)

Disponible a l'App Store · Beta tancada a TestFlight · Android properament