

Informações do pré-Lançamento de Hora da Devastação

O foco dos eventos de pré-lançamento é no se divertir aproveitando a próxima expansão de Magic, permitindo aos jogadores uma chance de experimentar os mais novos cards em um ambiente divertido e sem stress. Dito isto, como torneios de Deck Selado, eles seguem certas regras para a construção de decks e jogo.



Ao participar de um pré-lançamento os participantes irão receber um Kit de pré-Lançamento. O Kit de pré-Lançamento de Amonkhet é projetado para funcionar como uma deckbox e tem o seguinte conteúdo:

- 4 boosters de Hora da Devastação
- 6 boosters de Amonkhet
- 1 card promocional foil aleatório com a data impressa
- 1 Marcador de pontos de vida Spindown

Em Qual Formato é um pré-Lançamento?

Pré-lançamentos podem ser realizados como Deck Selado ou Deck Selado de Gigante de Duas Cabeças (2HG). Detalhes sobre cada formato são descritos abaixo.

Regras para Deck Selado

- Os decks precisam ser construídos contendo no mínimo 40 cards.
- Os decks só podem usar cards abertos no Kit de pré-Lançamento entregue ao jogador no início do evento, nenhum card de fora do kit pode ser adicionado com exceção de terrenos básicos com um tipo de terreno básico.
- Cards do Kit de pré-Lançamento não usados no seu deck se tornam sua reserva de cards (sideboard).
- Você pode mudar o conteúdo do seu deck principal entre jogos e partidas. Isso é chamado de Construção Contínua.

Regras para Deck Selado de Gigante de Duas Cabeças (2HG)

- Os decks só podem usar cards abertos nos Kits de pré-Lançamento entregues aos jogadores do time no início do evento, nenhum card de fora dos kits pode ser adicionado com exceção de terrenos básicos com um tipo de terreno básico.
- Você pode compartilhar cards de seu Kit de pré-Lançamento com seu companheiro de equipe.
- Cards dos Kits de pré-Lançamento do time não usados nos decks se tornam sua reserva de cards compartilhada (shared sideboard).
- Partidas de Gigante de Duas Cabeças consistem de um jogo. Jogos empatados não contam.
- Companheiros de equipe podem se comunicar uns com os outros a qualquer momento.
- Cada time compartilha o total de vida, iniciando com 30 de vida.
- Para cada primeiro mulligan de um jogador, o jogador compra uma nova mão de sete cards.
- O time iniciando o jogo pula a etapa de compra no seu primeiro turno.
- Criaturas de um time atacam os outros times como um grupo.

Comportamentos Indesejados

Nós queremos que os participantes do nosso pré-Lançamento tenham uma boa experiência e que possam jogar Magic em todo o evento. Certifique-se de lembrar os jogadores que os seguintes comportamentos são inaceitáveis.

- Agressão, violência, assédio e/ou qualquer comportamento abusivo não serão tolerados.
- Os jogadores não estão autorizados a adicionar cards de fora de seu conjunto de cards abertos que não sejam terrenos básicos.
- Nada deve ser oferecido para outro jogador em troca da concessão de uma partida.
- Os jogadores não estão autorizados a determinar o resultado de uma partida de outra forma que não seja jogando Magic (ex.: Rolando um dado; Revelando o card do topo do grimório; Par ou ímpar; ...)

Possíveis Problemas de Jogo

Eu tenho uma criatura que deveria estar virada por ter sido exaurida no último turno. Como eu resolvo isso?

Se esta situação foi descoberta rapidamente e retroceder é relativamente fácil, o juiz pode desfazer todas as ações até o ponto onde a ação ilegal aconteceu. Se foram tomadas decisões significativas ou informação privada foi revelada é melhor deixar o estado de jogo como está.

Como um jogador pode representar uma criatura embalsamada se ele não tem uma ficha destacável?

Isso pode ser representado por um contador ou um dado, desde que ambos os jogadores entendam o que o item representa. O TO ou o Juiz podem ser capazes de fazer uma ficha de Embalsamar usando um pedaço de papel.

Mecânicas de Hora da Devastação

Afligir

Afligir é uma habilidade desencadeada. "Afligir N" significa "Toda vez que esta criatura se torna bloqueada, o jogador defensor perde N pontos de vida.". Se uma criatura tem múltiplas ocorrências de afligir, cada uma é desencadeada separadamente. Se múltiplas criaturas bloqueiam uma criatura com afligir, afligir é desencadeada apenas uma vez. Afligir faz com que o jogador defensor perca pontos de vida; a habilidade não causa dano normal nem dano de combate. Se uma criatura está atacando um planeswalker, o controlador daquele planeswalker é o jogador defensor. Afligir é resolvida antes que o dano de combate seja causado. Se essa perda de pontos de vida leva um jogador a 0 pontos de vida ou menos, aquele jogador perde o jogo imediatamente. Uma criatura bloqueadora com vínculo com a vida não causa dano de combate a tempo de salvar o jogador.

Eternizar

Eternizar é uma habilidade ativada que funciona apenas enquanto o card com eternizar está em um cemitério e só pode ser ativada nos momentos em que poderia se pode conjurar um feitiço. A ficha é um Zumbi além de seus outros tipos, é preta no lugar de suas outras cores, não tem custo de mana. Seu poder e resistência base são 4/4. Estes são valores copiaveis da ficha que outros efeitos podem copiar.

Se o card copiado pela ficha tiver habilidades do tipo "quando [esta permanente] entrar no campo de batalha", a ficha também terá essas habilidades e elas serão desencadeadas quando a ficha for criada. Da mesma forma, quaisquer habilidades do tipo "conforme [esta permanente] entra no campo de batalha" ou "[esta permanente] entra no campo de batalha com" que a ficha tenha copiado também funcionarão. Diversos cards têm um custo de eternizar que inclui "Descarte um card.". Você não pode descartar o card com eternizar para pagar o próprio custo porque o card precisa estar em seu cemitério para começar a ativar a habilidade eternizar. Cada card com eternizar tem uma ficha suplementar correspondente que pode ser encontrada em boosters de Hora da Devastação. Não é obrigatório usar essas fichas suplementares para utilizar cards com eternizar.

Exaurir

Exaurir é uma nova ação de palavra-chave. Para exaurir uma permanente, você escolhe que ela não será desvirada durante sua próxima etapa de desvirar. Uma permanente pode ser exaurida mesmo que não esteja virada ou já tenha sido exaurida em um turno. Se você exaurir uma permanente mais de uma vez antes de sua etapa de desvirar, cada efeito que a impede de desvirar expira na mesma etapa de desvirar.

Todos os cards na coleção Amonkhet que lhe permitem exaurir uma criatura permitem que você o faça quando a declara como criatura atacante. Você não poderá exaurir mais tarde na fase de combate, e criaturas que são colocadas no campo de batalha atacando não podem ser exauridas. Quaisquer habilidades que são desencadeadas após exaurir uma criatura atacante serão resolvidas antes da etapa de declaração de bloqueadores.

Caso uma criatura tenha uma habilidade que é desencadeada quando ela é exaurida, você pode exaurir mesmo que não haja um alvo válido para a habilidade desencadeada. Alguns cards têm habilidades que são desencadeadas quando você exaure uma criatura. Essas habilidades são desencadeadas quando você exaure aquela criatura ou qualquer outra criatura que você controle.

Você não pode exaurir uma criatura a não ser que um efeito permita que você faça isso. Caso uma criatura exaurida já esteja desvirada durante sua próxima etapa de desvirar, o efeito que impede que esta criatura seja desvirada expira sem ter feito nada. Caso você ganhe o controle da criatura de outro jogador até o final do turno e a exaura, ela será desvirada durante a etapa de desvirar daquele jogador.

Cards duplos com Consequências

Consequências é uma habilidade encontrada em alguns cards duplos. "Consequências" significa que "Você pode conjurar esta metade do card duplo de seu cemitério", "Esta metade do card duplo não pode ser conjurada de nenhuma outra zona além do cemitério" e "Se esta mágica foi conjurada de um cemitério, exile-a em vez de colocá-la em qualquer outro lugar depois que ela sair da pilha".

Todos os cards duplos têm duas faces de card no mesmo card e você coloca na pilha apenas a metade do card duplo que estiver conjurando. As características da metade do card que você não conjurou são ignoradas enquanto a mágica está na pilha.

Cada card duplo é um único card. Por exemplo, você descarta somente um card quando descarta um card duplo, e não dois cards. Caso um efeito conte o número de feitiços e mágicas instantâneas em seu cemitério, Destinado // Liderar é contado somente uma vez, e não duas.

Quando não estiver na pilha, as características de um card duplo são a combinação de suas duas metades. Por exemplo, Destinado // Liderar é um card preto e verde, é uma mágica instantânea e um feitiço, e seu custo de mana convertido é 6. Isso significa que se um efeito permitir que você conjure um card com custo de mana convertido igual a 2 da sua mão, você não poderá conjurar Destinado. Essa é uma mudança em relação a regras anteriores sobre cards duplos.

Caso outro efeito permita que você conjure um card duplo de alguma outra zona além do cemitério, você não poderá conjurar a metade com consequências. Caso outro efeito permita que você conjure um card duplo com consequências de um cemitério, você poderá conjurar qualquer metade. Uma mágica com consequências conjurada de um cemitério sempre será exilada em seguida, mesmo que seja resolvida, anulada ou saia da pilha de alguma outra forma.

Reciclar

Reciclar é uma habilidade regressante. Alguns cards com reciclar têm uma habilidade que é desencadeada quando você os recicla, e alguns cards têm uma habilidade que é desencadeada quando você recicla qualquer card. Essas habilidades desencadeadas são resolvidas antes de você comprar o card do efeito de reciclar. As habilidades que são desencadeadas ao reciclar um card e a habilidade reciclar em si não são mágicas. O efeitos que interagem com mágicas não as afetam.

Você pode reciclar um card mesmo que ele tenha uma habilidade desencadeada de reciclar que não tenha um alvo válido. Isso ocorre porque a habilidade reciclar e a habilidade desencadeada são separadas. Isso também significa que se uma habilidade for anulada (com Desautorizar, por exemplo, ou se os alvos da habilidade desencadeada deixaram de ser válidos), a outra habilidade ainda será resolvida.

Recurso para questões adicionais sobre Regras

Se uma pergunta sobre regras aparecer durante seu pré-lançamento e precisar de ajuda. Você pode entrar no IRC no canal Magic Judge, existem juízes online 24/7 disponíveis para conversar e discutir.

Canal MTG Judge no IRC (em inglês):

<http://chat.magicjudges.org/mtgrules/>

Algumas regiões estão usando o Slack como ferramenta para colaboração. Existem canais disponíveis para ajudar com situações encontradas nos eventos. Você pode acessar o link do site Slack da sua região abaixo.

MTG Judge Slack Wiki (em inglês):

<https://wiki.magicjudges.org/en/w/Slack>

Ajude a fazer com que os jogadores tenham uma Experiência positiva no pré-Lançamento

Seja Visto -

Faça com que os jogadores conheçam você. Se você não está jogando no evento vista o seu Uniforme de Juiz. Garanta que você se apresentou e apresentou os outros juízes para os jogadores nos anúncios. Se estiver jogando no evento, tenham certeza que você está em um local que consegue ser encontrado. Você pode usar uma mesa fixa para facilitar que seja encontrado durante as rodadas.

Seja Pontual -

Os jogadores vêm com uma certa expectativa de horário de início e tempo de rodadas. Faça um grande esforço para que o evento inicie no horário programado. O tempo total da rodada também é muito importante. Esteja atento as partidas pendentes e certifique-se de colocar os resultados e ter as novas rodadas iniciando no devido tempo.

Seja Ouvido -

Quando estiver em uma chamada de juiz, pare um momento antes de dar sua decisão para planejar na sua cabeça como irá explicar sua decisão. Isso pode ajudar a garantir que ela seja clara e concisa. Quando estiver fazendo anúncios garanta que os jogadores estão em silêncio. Certifique-se que seus anúncios são ouvidos e claros. Certifique-se que você está fazendo anúncios em uma velocidade razoável. Experimente essa dica de outro juiz: *Se parece que está com uma velocidade perfeita na sua cabeça, você provavelmente está falando muito rápido; Se parece que está um pouco devagar na sua cabeça, provavelmente está bem perto de estar certo.*

Seja Bem Informado -

Consiga detalhes sobre os eventos paralelos, sorteios e premiação com o Organizador do Torneio antes do início do evento. Isso garante que você possa responder imediatamente perguntas sobre o evento dos jogadores. Leia os documentos Notas de Lançamento e Arbitrando no REL Regular antes do evento. Os jogadores estão confiando em você para resolver dúvidas sobre os novos cards.

Seja Social e Positivo -

Eventos de pré-Lançamento são feitos para se divertir e socializar. Faça com que os jogadores entendam isso, faça com que saibam que se socializar durante a construção de decks é OK. Se mantenha positivo e feliz! Nossas interações com os jogadores têm muita influência no evento para eles (boa ou ruim), mesmo quando respondemos perguntas bobas sobre regras.