

Informações do pré-Lançamento de Ixalan

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 Ixalan é projetado para funcionar como uma deckbox e tem o seguinte conteúdo:

- 6 boosters de Ixalan
- 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

Consigo usar meu único Tesouro para pagar o custo de mana e custos adicionais de Pilhagem Custosa?

Não, se você utilizar o Tesouro para pagar o custo de mana ele não estará em jogo para ser sacrificado para o custo adicional e vice versa.

Se não existem outros artefatos ou criaturas em jogo quando a habilidade desencadeada de Tomadora de Reféns é colocada na pilha eu tenho que dar alvo nela?

Tomadora de Reféns recebeu uma errata que impede que ela tenha a si mesma como alvo. O texto do Oráculo correto encontra-se abaixo.

Tomadora de Reféns 2UB
Criatura — Humano Pirata
2/3

Quando Tomadora de Reféns entrar no campo de batalha, exile outra criatura ou artefato alvo até que Tomadora de Reféns deixe o campo de batalha. Você pode conjurar aquele card enquanto ele permanecer exilado, e pode gastar mana como se fosse de qualquer tipo para conjurar aquela mágica.

Mecânicas de Ixalan

Cards Dupla Face e Cards Curinga

Cada lado de um card dupla face tem seu próprio conjunto de características: nome, tipos, subtipos, habilidades e assim por diante. Enquanto um card dupla face estiver no campo de batalha, considere apenas as características do lado que estiver voltado para cima. O outro conjunto de características é ignorado. Enquanto um card dupla face não estiver no campo de batalha, considere apenas as características da face.

Um card dupla face entra no campo de batalha com sua face voltada para cima por padrão, a menos que uma mágica ou habilidade instrua você a colocá-lo no campo de batalha transformado, caso em que ele entra com o reverso voltado para cima. O reverso de um card dupla face não pode ser jogado.

Você pode usar os cards curinga presentes em alguns boosters de Ixalan. Um card curinga substitui um card dupla face nas zonas ocultas ou toda vez que sua identidade estiver oculta. Você precisa ter o card dupla face para usar um card curinga. Você precisa usar cards curinga ou protetores de card opacos (ou ambos).

Raide

Raide é uma palavra de habilidade que retorna. Cada habilidade raide verifica se você atacou com uma criatura durante aquele turno. As habilidades de raide só verificam se você atacou com alguma criatura. Não importa com quantas criaturas você atacou nem qual oponente ou planeswalker controlado por um oponente aquelas criaturas atacaram.

As habilidades de raide avaliam o turno inteiro para verificar se você atacou com alguma criatura. Aquela criatura não precisa mais estar no campo de batalha. Da mesma forma, o jogador ou planeswalker que ela atacou não precisa mais estar no jogo nem no campo de batalha, respectivamente. Algumas habilidades de raide são desencadeadas no início de sua etapa final. Essas habilidades são desencadeadas se você tiver atacado com uma criatura naquele turno, mesmo que o card com aquela habilidade de raide não tenha estado no campo de batalha quando você atacou.

Veículos e Tripular

Veículos possuem a habilidade de tripular, o que permite que eles se tornem criaturas artefato. Cada Veículo tem um poder e uma resistência impressos, mas não é uma criatura. Se ele se torna uma criatura, ele passa a ter aquele poder e aquela resistência. Tripular é uma habilidade ativada de cards de Veículo. “Tripular N” significa “Vire qualquer número de criaturas desviradas que você controla com total de poder igual ou superior a N: Esta permanentemente se torna uma criatura artefato até o final do turno.”

Para que um Veículo esteja apto a atacar, ele precisa ser uma criatura conforme a etapa de declaração de atacantes começa, o último momento em que você pode ativar sua habilidade tripular para atacar com ele é durante o início da etapa de combate. Para que o Veículo esteja apto a bloquear, ele precisa ser uma criatura conforme a etapa de declaração de bloqueadores começa, assim, o último momento em que você pode ativar sua habilidade tripular para bloquear com ele é durante a etapa de declaração de atacantes. Em ambos os casos, os jogadores podem realizar ações depois de a habilidade tripular ser resolvida, mas antes de o Veículo ter sido declarado como criatura atacante ou bloqueadora.

Enfurecer

Enfurecer é uma palavra de habilidade encontrada em algumas criaturas do tipo Dinossauro. Ela indica uma habilidade que é desencadeada toda vez que algum dano é causado àquela criatura. Se uma criatura com uma habilidade enfurecer sofre dano de múltiplas fontes ao mesmo tempo, provavelmente por ter sido bloqueada por múltiplas criaturas, a habilidade enfurecer é desencadeada uma única vez. Se uma criatura com uma habilidade enfurecer sofrer dano letal, aquela habilidade é desencadeada. A criatura com aquela habilidade enfurecer deixa o campo de batalha antes da habilidade ser resolvida e não é afetada pela resolução da habilidade.

Explorar

Explorar é uma ação de palavra-chave. Certas habilidades instruem uma permanente a explorar. Para fazer isso, o controlador da permanente revela o card do topo do próprio grimório. Se um card de terreno é revelado dessa forma, aquele jogador coloca aquele card na própria mão. Caso contrário, aquele jogador coloca um marcador +1/+1 na permanente exploradora e pode colocar o card revelado no próprio cemitério.

Uma permanente “explora” depois que o processo descrito acima tenha sido concluído, mesmo que algumas ou todas as ações sejam impossíveis. Uma vez que uma habilidade que faz com que uma criatura explore comece a ser resolvida, nenhum jogador pode realizar nenhuma outra ação até que ela tenha terminado. Se nenhum card é revelado, a criatura exploradora recebe um marcador +1/+1.

Se uma mágica ou habilidade que esteja sendo resolvida instruir uma criatura em específico a explorar, mas aquela criatura tiver deixado o campo de batalha, ainda assim a criatura explora. Se você revelar um card que não seja um terreno dessa forma, você não coloca um marcador +1/+1 em nada, mas pode colocar o card revelado em seu cemitério. Os efeitos desencadeados “quando uma criatura que você controla explora” são desencadeados se adequado.

Alteração nas regras: os Planeswalkers usam a “regra das lendas”

Com o lançamento da coleção Ixalan, a “regra de singularidade de planeswalker” está sendo retirada das regras, e todos os cards de planeswalker impressos anteriormente estão recebendo erratas para acrescentar o supertipo lendário. Todos os cards de planeswalker de Ixalan foram impressos com o supertipo lendário.

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 juizes 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 juizes 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 vem 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.