



## Informações do pré-Lançamento de Guildas de Ravnica

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 Guildas de Ravnica tem o seguinte conteúdo:

- 5 boosters de Guildas de Ravnica
- 1 booster escalado com 15 cards de uma das 5 guildas de *Guildas de Ravnica* incluindo 1 card promocional foil aleatório, com a data impressa, de qualquer carta mítica ou rara da guilda escolhida.
- 1 Marcador de pontos de vida Spindown

### Qual o Formato de um pré-Lançamento?

Pré-lançamentos podem ser realizados como Deck Selado ou Deck Selado de Gigante de Duas Cabeças (2HG). Detalhes sobre cada formato estão 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 atacam um jogador ou planeswalker e ao invés de um time.

#### 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; ...)

#### Perguntas e Situações de Jogo Prováveis

##### **Por quanto tempo Inverter do card Inverter//Inventar troca o poder e resistencia das criaturas?**

Esse card possui uma errata que segue::

"Permute o poder e a resistência de cada uma de até duas criaturas alvo até o final do turno."

**Eu conjuro Inverter na minha criatura 1/4 e na criatura 4/5 do meu oponente. Como as criaturas ficam depois disso?**

Sua criatura é agora 4/1 e a do seu oponente 5/4.

##### **Quando eu escolho meu alvo de Hipótese Fulminante?**

Hipótese Fulminante vai para a pilha sem alvo. Enquanto aquela mágica está sendo resolvida, você pode descartar um card. Quando você o faz, a habilidade desencadeada reflexiva é desencadeada e você escolhe uma criatura alvo para atribuir dano.

##### **Errata de Mentor**

A habilidade mentor recebeu erratum em português em seu texto explicativo. O card impresso instrui o jogador a colocar um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com o menor poder, em vez de com poder inferior. Seu texto correto é "Mentor (Toda vez que esta criatura atacar, coloque um marcador +1/+1 na criatura atacante alvo com poder inferior.)

## Mecânicas de Guildas de Ravnica

### **Vigiar**

Vigiar está nos cards como “vigiar N”, isso significa olhar os N cards do topo de seu grimório e, sem seguida, colocar qualquer número deles em seu cemitério e o restante no topo de seu grimório em qualquer ordem. Algumas mágicas que instruem você a vigiar exigem alvos. Você não pode conjurar uma mágica que exige alvos sem escolher alvos válidos. Se todos os alvos deixam de ser válidos, a mágica não é resolvida e você não vigia.

Você realiza as ações descritas no card em sequência. Para algumas mágicas e habilidades, você vigiará por último. Para outras, você vigiará e, em seguida, realizará outras ações. Uma habilidade desencadeada “toda vez que você usa vigiar” é desencadeada depois que você termina de vigiar, mesmo que você tenha em seu grimório menos cards do que o número que lhe for instruído vigiar. Ela é desencadeada mesmo que você não tenha nenhum card em seu grimório.

### **Recarregar**

Essa habilidade permite que você conjure uma mágica com Recarregar de seu cemitério por um custo adicional. Você ainda precisa respeitar quaisquer restrições e permissões de tempo, incluindo as baseadas no tipo do card. Por exemplo, você só pode conjurar um feitiço usando recarregar quando poderia conjurar normalmente um feitiço. Uma mágica conjurada usando recarregar será sempre exilada em seguida, seja ela resolvida, anulada ou removida da pilha de alguma outra forma.

Se um efeito permitir que você pague um custo alternativo em vez do custo de mana de uma mágica, você poderá pagar aquele custo alternativo quando Recarregar uma mágica. Ainda assim, você ainda vai descartar um card como custo adicional para conjurá-la. Se um card com recarregar for colocado no seu cemitério durante o seu turno, você conseguirá conjurá-lo imediatamente se isso for válido, antes que os oponentes possam realizar qualquer ação.

### **Necronutriamento**

Necronutriamento é uma palavra de habilidade e não têm significado em termos de regras. Esta mecânica se relaciona com os cards de criatura no seu cemitério. Cards de criatura com outros tipos, como cards de criatura artefato, contam para habilidades de necronutriamento. Como fichas não são cards, elas não contam para habilidades de necronutriamento.

### **Mentor**

Mentor compara o poder da criatura com mentor com o da criatura alvo em dois momentos diferentes: uma vez conforme a habilidade desencadeada é colocada na pilha e outra quando a habilidade desencadeada é resolvida. Se você quiser aumentar o poder de uma criatura para que sua habilidade mentor possa ter uma criatura maior como alvo, a última chance será durante o início da etapa de combate.

Se o poder da criatura alvo não for mais inferior ao da criatura atacante conforme a habilidade for resolvida, mentor não adicionará um marcador +1/+1. Por exemplo, se duas criaturas 3/3 com mentor atacarem e ambas as habilidades mentor tiverem como alvo a mesma criatura 2/2, a primeira habilidade a ser resolvida coloca um marcador +1/+1 na criatura e a segunda não faz nada.

### **Convocar**

Convocar é uma mecânica que retorna na coleção e permite que suas criaturas ajudem a conjurar uma mágica. Você pode virar uma criatura desvirada que você não tenha controlado continuamente desde o início de seu turno mais recente para convocar uma mágica. Convocar não altera o custo de mana nem o custo de mana convertido de uma mágica.

Convocar é aplicado após o custo total ser calculado. Ao calcular o custo total de uma mágica, inclua quaisquer custos alternativos, custos adicionais ou qualquer outra coisa que aumente ou reduza o custo de conjuração. Virar uma criatura multicolorida usando convocar pagará por {1} ou um mana à sua escolha dentre qualquer das cores da criatura.

Se uma criatura que você controla tiver uma habilidade de mana com {T} no custo, ativar aquela habilidade enquanto conjura uma mágica com convocar fará com que a criatura seja virada antes de você pagar o custo da mágica. Você não conseguirá virá-la novamente para convocar. Da mesma forma, se você sacrificar uma criatura para ativar uma habilidade de mana ao conjurar uma mágica com convocar, a criatura não estará no campo de batalha quando você pagar seus custos. Portanto, você não poderá virá-la para convocar.

### **Cards Duplos**

Todos os cards duplos têm duas faces em um único card, e você coloca um card duplo na pilha somente como a metade que você está conjurando. As características da metade do card que você não conjurou são ignoradas quando a mágica está na pilha. Se você copiar uma mágica que seja metade de um card duplo, a cópia copia aquela metade.

Cada card duplo é um único card. Por exemplo, se você descartar um card duplo, você descartou um card, não dois. Se um efeito contar o número de cards de mágica instantânea ou feitiço em seu cemitério, conta uma vez, não duas. Cada card duplo tem dois nomes. Se um efeito instruir você a escolher o nome de um card, você poderá escolher um desses nomes, mas não ambos.

## **Mana Híbrido**

Os símbolos de mana híbrido representam um custo que pode ser pago com uma de duas cores. Por exemplo, o custo  pode ser pago com  ou . Um card com símbolos de mana híbrido em seu custo de mana é de cada uma das cores exibidas em seu custo de mana.

## **Recurso para dúvidas 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/>

No Brasil temos diversos canais de comunicação que podem ser encontrados em:  
<https://bloqs.magicjudges.org/brasil/canais-de-comunicacao/>

Para dúvidas durante o seu pré-release o Slack e o WhatsApp de Dúvidas Urgentes são os melhores canais para procurar por ajuda.

## **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 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.