

13+

A close-up, high-contrast image of a metallic, horned creature's face. The creature has a glowing purple eye with a red center. The background is a light purple and white geometric pattern with scratches and dust.

MAGIC

The Gathering

GUIA RÁPIDO



PERSIGA ALVOS MAIORES

Bem-vindo ao **Magic: The Gathering**, o melhor jogo de estampas ilustradas do mundo. Você está prestes a descobrir por que milhões de pessoas ao redor do mundo jogam **Magic**: estratégias complexas, mundos belíssimos, personagens fortes e uma comunidade mundial.

Se você já possui cards de **Magic**, fique com eles em mãos! Esses cards representam as ferramentas que você vai usar para derrotar seus oponentes. Você evocará criaturas temíveis, usará encantamentos e itens místicos e conjurará mágicas incríveis. Os cards são as peças do seu jogo, e você pode combiná-los de várias maneiras.

Existem milhares de cards para escolher, então por onde começar? Cada jogador precisa de um deck com pelo menos 60 cards e um **Première Pack** é uma ótima maneira de conseguir um. Os **Première Packs** contêm tudo que você precisa para começar a jogar: um deck de 60 cards pronto para jogar, cheio de criaturas, terrenos e outras mágicas. Você também recebe dois boosters de 15 cards, o que lhe dá mais cards para personalizar seu deck.



PRIMEIROS PASSOS

Para começar um jogo, embaralhe seu deck, que também é conhecido como grimório. Compre uma mão de sete cards e verifique quantos terrenos você tem. Você pode conferir qual é o tipo do card no texto logo abaixo da ilustração. Neste primeiro jogo, se você não tiver ao menos dois cards de terreno, reembalhe seu deck (incluindo sua mão antiga) e compre uma nova mão.

Você e seu oponente começam com 20 pontos de vida, e cada um vai precisar de uma maneira de contabilizar os totais de pontos de vida (como um dado ou lápis e papel). Reduza o total de pontos de vida de seu oponente a 0 para vencer o jogo!

MÃO

VOCE
16 pontos de vida restantes

GRIMÓRIO

CEMITÉRIO

CAMPO DE BATALHA

GRIMÓRIO

CEMITÉRIO

EU
18 pontos de vida restantes

MÃO

O diagrama ilustra o layout de um jogo de cartas. No topo, uma seção rotulada 'MÃO' mostra três cartas de terreno. À direita, um cartão de vida rotulado 'VOCE' indica 16 pontos de vida restantes, com um lápis ao lado. Abaixo, a seção 'GRIMÓRIO' contém duas cartas de terreno e um cartão de cemitério rotulado 'CEMITÉRIO'. O 'CAMPO DE BATALHA' centralizado contém várias cartas de terreno e combate. À direita, outra seção 'GRIMÓRIO' mostra duas cartas de terreno e um cartão de cemitério rotulado 'CEMITÉRIO'. No canto inferior direito, um cartão de vida rotulado 'EU' indica 18 pontos de vida restantes, com um lápis ao lado. Na base, uma seção rotulada 'MÃO' mostra três cartas de terreno.

TIPOS DE CARDS

Seu deck é composto de terrenos e criaturas, mas também pode conter feitiços, **mágicas** instantâneas, artefatos, encantamentos e planeswalkers! Nas próximas páginas, nós veremos quais são os tipos de cards e como usá-los.



TERRENOS

Os cards de terreno são a base dos decks bem-sucedidos de **Magic**. Os terrenos fornecem mana, a energia mágica necessária para conjurar todos os outros cards do deck. Você pode jogar um terreno durante a sua fase principal em cada um dos seus turnos. Os terrenos ficam no campo de batalha, em frente ao jogador. Os terrenos desviram (recarregam) no início de cada turno, de modo a serem usados novamente.

Existem cinco tipos de terrenos básicos, e cada um corresponde a uma das cinco cores de magia. Cada cor de magia têm suas vantagens e pontos fortes. Você vai conhecer mais sobre as cores conforme jogar.

Nem todos os terrenos são terrenos básicos. Alguns terrenos não básicos viram para gerar diversas cores de mana, enquanto outros viram para gerar mana incolor (**1**, **2**, etc.), mas possuem habilidades únicas.

TIPO DE TERRENO BÁSICO	PODE SER VIRADO PARA GERAR
Planície	(branco)
Ilha	(azul)
Pântano	(preto)
Montanha	(vermelho)
Floresta	(verde)

MÁGICAS

Todos os cards que não forem terrenos podem ser jogados como mágicas. Alguns tipos de mágicas são colocadas no campo de batalha e se tornam “permanentes”. Outros tipos causam um efeito e vão para o seu cemitério (monte de descarte).



Artefatos e Encantamentos

Artefatos e Encantamentos são permanentes que representam itens mágicos e manifestações mágicas estáveis. A maioria dos artefatos é incolor, o que significa que eles não precisam de uma cor específica de mana para serem conjurados. Alguns artefatos também são criaturas. Você pode conjurar mágicas de artefatos e de encantamentos durante a sua fase principal.

Feitiços e Mágicas Instantâneas

Feitiços e mágicas instantâneas representam sortilégios poderosos que podem ter uma vasta gama de efeitos. Depois que esses efeitos são ativados, essas mágicas são colocadas no cemitério. Você só pode conjurar um feitiço durante a sua fase principal, no mesmo momento que conjurar criaturas e outras mágicas de permanentes. Você pode conjurar mágicas instantâneas a praticamente qualquer momento, no turno de qualquer um dos jogadores, até mesmo em resposta a outra mágica!



Planeswalkers

Os planeswalkers são aliados poderosos que você pode convocar para lutar ao seu lado. Para saber mais sobre os planeswalkers, visite Wizards.com/PlaneswalkerRules.

Criaturas

As criaturas são permanentes que representam seus laçaios. Durante o combate, elas podem atacar seus oponentes e defendê-lo de ataques. Você pode conjurar mágicas de criatura durante a sua fase principal.





CONJURAR MÁGICAS

Todos os cards que não são terrenos apresentam um custo de mana no canto superior direito. Este custo é representado por diferentes símbolos, os quais dizem que tipo de mana você deve gastar para conjurar aquela mágica.

Para conjurar um Dragão de Shiva, você precisa pagar o custo de mana destes símbolos. O símbolo  representa um mana vermelho. O símbolo  representa quatro manas de qualquer tipo. Ou seja, você tem que pagar dois manas vermelhos e quatro manas de qualquer tipo.



Para pagar o custo de mana, vire (na horizontal) os terrenos necessários no campo de batalha. Isso mostra que você usou os terrenos para gerar mana. Os cards virados são desvirados no início de cada um dos seus turnos, de modo a serem usados novamente. Você pode virar duas Montanhas para gerar mana vermelho e outros quatro terrenos para conjurar Dragão de Shiva. Os quatro terrenos podem ser Montanhas, Florestas, ou qualquer outra combinação de terrenos.

Ilust.: Winona Nelson

PARTES DO CARD



As mágicas têm um custo de mana que mostra a quantidade de mana necessária para conjurá-las.

Cada coleção de **Magic** tem um símbolo único. A cor do símbolo mostra a raridade do card: preto para os cards comuns, prateado para os incomuns, dourado para os raros e alaranjado para os míticos raros.

As habilidades do card estão na caixa de texto. Algumas habilidades são acompanhadas por um texto explicativo entre parênteses para ajudar a explicar sua função. Alguns cards têm um texto ilustrativo em itálico que diz alguma coisa sobre o mundo de **Magic**. O texto ilustrativo não tem efeito no jogo.

Informa qual é o tipo de card, por exemplo, criatura ou terreno. Cada criatura pertence a um ou mais tipos de criatura. Esta informação é exibida depois do travessão.

As criaturas apresentam dois números no canto inferior direito. O primeiro número é o poder, que mostra a quantidade de pontos de dano que a criatura causa em combate. O segundo número é a resistência. Se uma criatura sofre um número de pontos de dano igual ou superior à sua resistência em um turno, ela é destruída e colocada no cemitério de seu dono (monte de descarte).

COMBATE

Você vence o jogo quando consegue reduzir o total de pontos de vida de seu oponente a 0. A maneira mais comum de fazer isso é atacar seu oponente com criaturas durante o combate.

ATACAR E BLOQUEAR

Durante o seu turno, você decide se vai atacar e, se sim, com quais criaturas. Você não pode atacar com criaturas viradas, nem com criaturas que tenham entrado no campo de batalha no mesmo turno. Você tem uma fase de combate no meio do seu turno, e todas as criaturas que você decidir usar para atacar atacam ao mesmo tempo.

Após decidir com quais criaturas vai atacar, vire-as. As criaturas viradas, assim como os terrenos virados, serão desviradas no início do seu próximo turno.

Na maioria das vezes, suas criaturas atacarão o oponente. Às vezes, elas também atacam os planeswalkers. Mas uma criatura nunca ataca outra criatura. Você as envia para o campo de batalha e seu oponente decide o que acontece em seguida.

Agora imagine que você está do outro lado do campo de batalha. Seu oponente atacou você com algumas criaturas. Se você tem criaturas desviradas, pode usá-las para bloquear. Ao bloquear, você não tem que virar a criatura. Cada criatura só pode bloquear uma criatura atacante. É possível usar várias criaturas para bloquear uma mesma criatura atacante. Neste caso, o jogador atacante decide quantos pontos de dano a criatura atacante causará a cada uma das criaturas bloqueadoras.



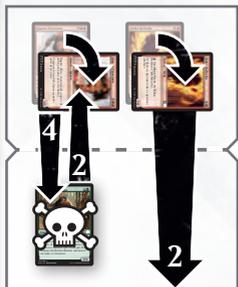
JOGADOR ATACANTE



A

JOGADOR DEFENSOR

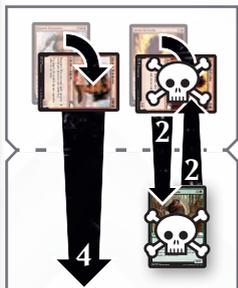
JOGADOR ATACANTE



B

JOGADOR DEFENSOR

JOGADOR ATACANTE



C

JOGADOR DEFENSOR

EXEMPLO DE COMBATE

Nos seguintes exemplos de combate, seu oponente atacou você com um Gigante Trovejante (4/3) e um Diabo da Tocha (2/1). Sua única criatura desvirada é um Urso Garra de Runa (2/2). Quem você bloqueará?

Opção A: Você não bloqueia

As criaturas atacantes que não são bloqueadas causam ao oponente uma quantidade de pontos de dano equivalente ao seu poder. Neste caso, as criaturas causarão um total de 6 pontos de dano a você, ou seja, você perderá 6 pontos de vida. Você pode escolher não bloquear se seu total de pontos de vida estiver alto e você quiser guardar a criatura para um contra-ataque.

Opção B: Bloquear Gigante Trovejante

Seu Urso Garra de Runa causa 2 pontos de dano a Gigante Trovejante. O Gigante tem resistência 3, então sobrevive. Esta quantidade de dano será curada no final do turno. Gigante Trovejante causa 4 pontos de dano a Urso Garra de Runa, que tem 2 de resistência, e ele é destruído (colocado no seu cemitério). Diabo da Tocha, que não foi bloqueado, causa 2 pontos de dano a você. Você não destruiu nenhuma das criaturas do seu oponente, mas pode bloquear desta maneira se seu total de pontos de vida está baixo.

Opção C: Bloquear Demônio da Tocha

Seu Urso Garra de Runa causa 2 pontos de dano a Diabo da Tocha, que tem 1 de resistência; o Diabo da Tocha causa 2 pontos de dano ao seu Urso Garra de Runa. As duas criaturas são destruídas. Gigante Trovejante, que não foi bloqueado, causa 4 pontos de dano a você. Você pode bloquear desta maneira se quiser destruir uma das criaturas do seu oponente e não se importa em sofrer um pouco de dano.

RESPOSTAS E PILHA

Ao conjurar uma mágica, ela não se resolve (produz efeito) imediatamente. Ela tem que esperar na pilha. Cada jogador, inclusive você, tem uma chance de conjurar uma mágica instantânea ou ativar uma habilidade em resposta. Se um jogador faz isso, aquela mágica instantânea ou habilidade vai para a pilha em cima do que já estava esperando lá. Quando todos os jogadores se recusam a colocar algo em jogo, a mágica ou habilidade no topo da pilha é resolvida.

Por exemplo, digamos que você tenha um Urso Garra de Runa 2/2 no campo de batalha. Você tem Crescimento Titânico na sua mão e seu oponente tem Golpe Relampejante.

Se você conjura Crescimento Titânico primeiro, seu oponente pode responder conjurando Golpe Relampejante. Golpe Relampejante fica em cima de Crescimento Titânico na pilha, então é resolvido primeiro. Golpe Relampejante causa 3 pontos de dano a Urso Garra de Runa, o que é suficiente para destruí-lo. O Urso Garra de Runa é colocado no cemitério. Quando Crescimento Titânico for se resolver, seu alvo já terá sido destruído, portanto a mágica não terá nenhum efeito e será colocada no cemitério.

Por outro lado, se o oponente conjura Golpe Relampejante antes, você pode responder com Crescimento Titânico. O Crescimento Titânico é resolvido primeiro, transformando o Urso Garra de Runa numa criatura 6/6. Só então o Golpe Relampejante será resolvido, causando 3 pontos de dano, mas isso não mais bastará para destruir o Urso fortalecido!



O QUE FAZER EM SEGUIDA



Há uma imensa variedade de decks em **Magic 2015 – Duels of the Planeswalkers**, o premiadíssimo jogo digital onde você tem a oportunidade de jogar **Magic** no Xbox One, Xbox Live Arcade, iPad, Steam, Android e Amazon. Aprenda a jogar na fascinante campanha individual através do Multiverso ou jogue online contra adversários de todo o mundo.

Visite DuelsofthePlaneswalkers.com para um teste grátis.

Você encontrará um link para este Guia Rápido e outras informações e regras em Magic.Wizards.com/QuickStart.

E quando quiser descobrir a comunidade mundial de jogadores, torneios e eventos especiais de **Magic**, visite Wizards.com/Locator para encontrar a loja mais próxima.



GLOSSÁRIO

☉ — Este símbolo significa “vire este card”. Ele aparece apenas como um custo para ativar uma habilidade.

+1/+1 — Bônus aplicado sobre uma criatura, aumentando em +1 seu poder e sua resistência. Os números podem ter qualquer valor, inclusive valores negativos.

alcance — As criaturas com alcance podem bloquear criaturas com voar (e criaturas sem voar).

alvo — Se uma mágica usa a palavra “alvo”, você escolhe o que a mágica vai afetar quando a conjura. O mesmo é válido para habilidades ativadas.

anular uma mágica — Se um card anula uma mágica, você pode conjurá-lo em resposta a uma mágica que o seu oponente conjurou. A mágica anulada não surte efeito e é colocada no cemitério.

atropelar — Se uma criatura com atropelar puder atribuir dano suficiente para destruir seus bloqueadores, você poderá fazer com que ela atribua o resto de seu dano ao jogador ou planeswalker defensor.

comprar cards — Para comprar um card, coloque na sua mão o primeiro card do seu grimório.

conjurar — Para conjurar uma mágica, você tem que pagar o seu custo de mana e colocar o card na pilha. Veja “Conjurar Mágicas” na página 6.

controle — Você controla as criaturas e outras permanentes que tem no campo de batalha, a menos que o oponente use uma mágica ou habilidade para ganhar o controle de uma de suas permanentes. Neste caso, seu oponente pode usá-las e você não. Quando ela sair do campo de batalha ou o jogo acabar, ela será devolvida para você.

dano — O dano causado pelas criaturas em combate é equivalente ao seu poder. As mágicas também causam dano a criaturas e jogadores. O dano causado ao jogador faz com que ele perca uma quantidade equivalente de pontos de vida.

As criaturas que sofrem dano igual ou superior à sua resistência em um só turno são destruídas. As criaturas que sofrem dano no campo de batalha são curadas no final de cada turno.

defensor — Uma criatura com defensor não pode atacar.

descarte — Para descartar um card, escolha um card da sua mão e coloque-o no seu cemitério.

destruir — As permanentes destruídas são postas no cemitério. As criaturas que sofrem dano igual ou superior à sua resistência em um só turno são destruídas. Mágicas e habilidades também podem destruir permanentes.

desvirar — Desvire um card virado colocando-o na posição normal. Ao desvirar suas permanentes no início do seu turno, você passa a poder usá-las (virá-las) novamente.

encatamento — As Auras são encantamentos que são anexados a outros cards no campo de batalha. Por exemplo, você pode conjurar uma Aura com “encantar criatura” para anexá-la a qualquer criatura no campo de batalha. Se a criatura deixar o campo de batalha, a Aura será colocada no cemitério.

equipar — Se você tiver um card de Equipamento no campo de batalha, poderá pagar seu custo de equipar e anexá-lo a uma de suas criaturas no campo de batalha. Se a criatura equipada deixa o campo de batalha, o card de Equipamento permanece lá.

exílio — Se uma habilidade exila um card, ele é removido do campo de batalha e colocado de lado. Um card exilado não é uma permanente (pois não está no campo de batalha) e não está no cemitério. O card permanece exilado até o fim do jogo ou até ser transferido para outra zona do jogo.

ficha — Alguns cards criam fichas de criaturas. Você pode usar cards de ficha dos boosters, marcadores de vidro, dados ou qualquer outra coisa para representá-las.

golpe duplo — Uma criatura com golpe duplo causa dano duas vezes em cada combate: a primeira vez antes das criaturas sem iniciativa ou sem golpe duplo, e a segunda quando as outras criaturas causam dano normalmente.

ímpeto — Uma criatura com ímpeto pode atacar e suas habilidades  podem ser ativadas assim que ela passa ao seu controle.

indestrutível — Uma permanente indestrutível não pode ser destruída por dano ou efeitos que dizem “destrua”. Ela ainda pode ser sacrificada ou exilada. Se um efeito reduz a resistência de uma criatura indestrutível a 0 ou menos, ela é colocada no cemitério de seu dono.

iniciativa — Uma criatura com iniciativa causa seu dano em combate antes das criaturas sem iniciativa ou golpe duplo.

intimidar — Uma criatura com intimidar só pode ser bloqueada por criaturas artefato e/ou criaturas que compartilhem uma cor com ela.

lampejo — As mágicas com lampejo funcionam como mágicas instantâneas. Podem ser conjuradas a qualquer momento, inclusive em resposta a outras mágicas.

lutar — Quando duas criaturas lutam, cada uma causa dano igual ao seu poder à outra. Isso não é o mesmo que uma criatura causar dano em combate.

mana — É a energia que você obtém de seus terrenos para conjurar mágicas. O mana pode ser branco (✱), azul (♠), preto (♣), vermelho (♥), verde (♣) e até incolor (1).

marcador no card — É possível colocar marcadores em um card para indicar quaisquer modificações sofridas por ele. Muitos são marcadores +1/+1, que concedem à criatura +1 de poder e +1 de resistência. Você pode usar qualquer objeto como marcador.

morrer — Outro jeito de dizer que uma criatura no campo de batalha foi posta no cemitério.

mulligan — No início do jogo, se não gostar da sua mão, você pode fazer um mulligan. Embaralhe a sua mão de volta no deck e compre uma nova mão com um card a menos. Você pode fazer quantos mulligans quiser, mas a sua mão inicial ficará cada vez menor. Geralmente os jogadores fazem mulligans quando não têm uma quantidade boa de terrenos ou quando têm terrenos demais e não têm mágicas.

permanente — Terrenos, criaturas, artefatos, encantamentos e planeswalkers são permanentes. Elas entram no campo de batalha após serem conjuradas. As fichas de criaturas também são permanentes. As mágicas instantâneas e os feitiços não são permanentes. Eles vão para o cemitério depois de serem resolvidos.

proteção — Uma criatura com proteção contra uma cor não pode ser bloqueada, sofrer dano, ser encantada ou alvo de qualquer coisa daquela cor.

próxima vez, próximo dano — Às vezes, uma habilidade refere-se à “próxima vez” que algo acontecer ou ao “próximo dano” que uma criatura ou jogador sofrer. Não se esqueça de que as mágicas instantâneas e habilidades usadas em resposta a algo acontecem primeiro.

regenerar — Regenerar uma criatura impede que ela seja destruída. Em vez de ser destruída, a criatura é virada, removida do combate (se estiver em combate) e todo o dano é curado.

reserva de mana — É onde seu mana é guardado depois que você vira seus terrenos até que seja gasto. Algumas habilidades dizem para você adicionar mana à sua reserva de mana. Tais habilidades concedem mana igual ao mana obtido ao virar terrenos. O mana não acumula de um turno para o outro.

resistência a magia — Uma criatura com resistência a magia não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades controladas por seus oponentes, incluindo mágicas de Aura. Mas podem ser alvo das suas mágicas e habilidades.

sacrificar — Às vezes um card manda você sacrificar uma criatura ou alguma outra permanente. Para sacrificar uma permanente, você a transfere do campo de batalha para o cemitério. Não é possível regenerar, nem salvar o card de forma alguma. Você só pode sacrificar suas próprias permanentes.

toque mortífero — Uma criatura é destruída se sofrer dano de outra criatura que tenha toque mortífero.

vigilância — Uma criatura com vigilância não é virada para atacar. (Entretanto, vigilância não permite que uma criatura virada ou que entrou no campo de batalha neste turno ataque.)

vínculo com a vida — Se uma criatura com vínculo com a vida causa dano, seu controlador recebe uma quantidade equivalente de pontos de vida.

virar — Virar um card significa girá-lo de lado. Você vira o card quando usa um terreno para gerar mana, quando ataca com uma criatura, ou quando ativa uma habilidade que tem o símbolo  como parte de seu custo. Você não pode virá-lo novamente até que ele tenha sido desvirado. No início de cada um dos seus turnos, você desvira seus cards virados para poder usá-los novamente.

voar — Uma criatura com voar só pode ser bloqueada por criaturas com voar e criaturas com alcance.

X, ∞ — Algumas mágicas e habilidades têm efeitos que mudam de acordo com a quantidade de mana usada para pagar por elas. Por exemplo, Raio de Calor é uma mágica instantânea que custa  e causa X pontos de dano. Se você pagar  para conjurá-la, ela causará 3 pontos de dano. Se você pagar  para conjurá-la, ela causará 6 pontos de dano.



©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Guarde esta informação para futura referência. Todas as marcas registradas, incluindo os traços característicos dos personagens, os símbolos  e o pentágono de cores são propriedade da Wizards of the Coast, LLC nos EUA e em outros países. Patente nos EUA sob N° RE 37.957.

300B11593001 PT



Fale conosco em Wizards.com/CustomerService
Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
EUA e Canadá (800) 324-6496 ou (425) 204-8069
Europa: +32(0) 70 233 277

Ilustr.: Aleksí Briclot

PARTES DO TURNO

Fase inicial

- **Etapa de desvirar** — Desvire todos os seus cards virados.
- **Etapa de manutenção**
- **Etapa de compra** — Compre um card do seu grimório (deck).

Fase principal

Você pode jogar um terreno da sua mão colocando-o no campo de batalha (mesa). Você pode conjurar criaturas, feitiços e outras mágicas pelas quais puder pagar.

Fase de combate

- **Etapa de início do combate**
- **Etapa de declaração de atacantes** — Vire todas as criaturas que deseja usar para atacar seu oponente. (Uma criatura não pode atacar no turno em que for conjurada, a menos que tenha ímpeto.)
- **Etapa de declaração de bloqueadores** — Cada criatura defensora desvirada pode bloquear um atacante. As criaturas não são obrigadas a bloquear.
- **Etapa de dano de combate** — Os bloqueadores e os atacantes que estiverem sendo bloqueados causam dano uns aos outros em quantidade igual ao seu **poder**, o primeiro número no canto inferior direito. Se uma criatura sofrer dano igual ou maior que o segundo número, **a resistência**, ela será destruída. Os atacantes não bloqueados causam dano ao seu oponente, que perderá uma quantidade equivalente ao dano em pontos de vida.
- **Etapa de final de combate**

Fase principal (Novamente)

Você pode jogar um terreno se ainda não tiver jogado. Você pode conjurar mágicas.

Fase final

- **Etapa final**
- **Etapa de limpeza** — As criaturas feridas no campo de batalha são curadas.

