

MAGIC

The Gathering

13+



MANUAL DE REGRAS BÁSICO

ACENDA SUA CENTELHA

Em **Magic**, você faz parte da elite dos melhores magos do Multiverso — os planeswalkers. Alguns são amigos, outros inimigos. Todos controlam magias aterrorizantes e comandam exércitos de criaturas arrancadas dos infinitos planos da realidade. O seu deck de cards representa todas as armas de seu arsenal. Ele contém as mágicas que você conhece e as criaturas que pode invocar para lutar por você. Personalize seu próprio deck de **Magic** e desafie seus amigos para ver quem tem a centelha mais brilhante!



Os jogos de estampas ilustradas como **Magic: The Gathering** combinam cards colecionáveis e jogo de estratégia. Comece a sua coleção com um **Première Pack** e entre imediatamente na batalha com um deck pronto para jogar.

Assim que você aprender a jogar, poderá personalizar seu deck usando cards de boosters, começando com os que acompanham seu **Première Pack**. Você não

sabe que cards vai encontrar em um booster de **Magic**. Por isso, você começa uma coleção e troca cards com outros jogadores para conseguir aqueles que você quer e ainda não tem. Localize as lojas que vendem cards de **Magic** visitando **Wizards.com/Locator**.

A parte mais legal de um jogo de estampas ilustradas é que ele está em constante mudança. Você cria e constrói seus próprios decks exclusivos e cada jogo de **Magic** que você disputa é diferente. Novas expansões de **Magic** são lançadas algumas vezes ao ano e cada uma delas traz novas maneiras de surpreender e derrotar seus oponentes. Visite **MagicTheGathering.com** para ter acesso a artigos diários, informações privilegiadas e novidades sobre as próximas coleções!



SEÇÃO 1: CONCEITOS BÁSICOS

Cinco cores de mana	4
Partes de um card	5
Tipos de card	5
Zonas de jogo	8

SEÇÃO 2: OS BLOCOS DE CONSTRUÇÃO

Gerar mana	9
Mágicas	10
Habilidades	12
Ataque e bloqueio	13
Como construir seu próprio deck	15
A Regra de Ouro	15

SEÇÃO 3: COMO JOGAR

Arrume um deck	16
Arrume um amigo	16
Comece o jogo	16
Partes do turno	17
O próximo turno	18
O jogo em constante mudança	18

SEÇÃO 4: DIFERENTES MODOS DE JOGAR

Formatos Limitados	19
Variantes multijogador	20

SEÇÃO 5: GLOSSÁRIO



DÚVIDAS?	34
----------------	----

SEÇÃO 1: CONCEITOS BÁSICOS

O **Magic: The Gathering** é um jogo de estratégia entre dois ou mais jogadores, cada um com seu próprio deck personalizado de cards de **Magic**. Durante o curso do jogo, os jogadores se alternam em turnos para jogar cards como terrenos (que permitem que você jogue outros cards), criaturas, feitiços e outras mágicas. Cada jogador começa com 20 pontos de vida. Você vence quando reduz o total de pontos de vida de seu oponente a 0 atacando-o com criaturas e mágicas!

CINCO CORES DE MANA

Há apenas uma coisa que une os planos infinitos do Multiverso: *mana*, a energia que alimenta todas as mágicas. As cinco cores de mana estão incorporadas na própria terra, e um planeswalker pode invocar o mana da terra a que pertence mesmo através do mar de Éter que separa os mundos.

Cada cor de mana dá vida a um tipo diferente de mágica poderosa para você utilizar. Por exemplo, as mágicas vermelhas têm  em seu custo e, ao *virar* (girar horizontalmente) uma Montanha, você gera  para gastar conjurando mágicas. Cabe a você decidir se quer dominar uma ou todas as cinco cores.

BRANCO

O **branco** é a cor da lei, da ordem e da estrutura. São as vastas **Planícies**, habitadas por soldados, clérigos e anjos, que fornecem o mana branco. Você envia exércitos coordenados de criaturas pequenas para a batalha para dar uma lição em seu inimigo.

VERDE

A magia **verde** é crescimento, vida e força bruta. As **Florestas** transbordam de mana verde, que representa a vibração da natureza. Você fortalece suas criaturas com a força predatória da natureza e ganha o controle da situação através da grandiosidade.

VERMELHO

A magia **vermelha** é uma explosão de fogo, frenesi e tempestades de rocha e lava. A magia vermelha vem das **Montanhas** e dos vulcões. Você é rápido e impulsivo nas suas ações e canaliza seu espírito selvagem para invocar poderosos dragões ou simplesmente fazer tremer a terra sob os pés de seus inimigos.



AZUL

A magia **azul** vale-se de trapaças e manipulação. As **Ilhas** fornecem mana azul, a cor do mar profundo e do céu sem fim. Você trabalha nos bastidores, controlando completamente o ambiente antes de dar um passo.

PRETO

A magia **preta** representa morte, doenças e poder a qualquer custo. O mana preto vem de **Pântanos** úmidos, onde as coisas se deterioram e apodrecem. Você é tão egoísta e malévolo quanto as criaturas mortas vivas e os horrores inomináveis que comanda.

PARTES DE UM CARD

NOME DO CARD

LINHA DE TIPO

Informa o *tipo do card*: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker ou feitiço. Se o card tem um *subtipo* ou *supertipo*, esse também é listado aqui. Por exemplo, Dragão de Shiva é uma criatura e seu subtipo é o tipo de criatura Dragão.

CAIXA DE TEXTO

É aí que aparecerão as *habilidades* do card. Você também pode encontrar *texto ilustrativo* impresso em itálico (*assim*) que traz alguma informação sobre o mundo de Magic. O texto ilustrativo não tem efeito no jogo. Algumas habilidades têm um *texto explicativo* em itálico para ajudá-lo a lembrar de seus efeitos.

NÚMERO NA COLEÇÃO

O número na coleção facilita a organização dos seus cards. Por exemplo, “154/249” significa que o card é o 154º de 249 cards na coleção.



CUSTO DE MANA

O *mana* é o principal recurso do jogo. Ele é gerado pelos terrenos e gasto para conjurar *mágicas*. Os símbolos no canto superior direito de um card informam o custo para conjurar aquela mágica. Se o custo de mana indica 4 e dois símbolos, você deve pagar quatro manas de qualquer tipo mais dois manas vermelhos (de duas Montanhas) para conjurá-la.

SÍMBOLO DA EXPANSÃO

Esse símbolo indica à qual coleção de Magic aquele card pertence. Esta versão de Dragão de Shiva é da coleção básica *Magic 2014*. 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.

PODER E RESISTÊNCIA

Todas as criaturas têm uma caixa especial com seu *poder* e sua *resistência*. O poder de uma criatura (o primeiro número) é a quantidade de dano que ela causa em combate. A sua resistência (o segundo número) é a quantidade de dano que ela deve sofrer em um único turno para ser destruída. (Os cards de planeswalker têm uma caixa especial diferente que indica sua lealdade.)

TIPOS DE CARD



Cada card de **Magic** tem um ou mais tipos. O tipo de um card diz quando você pode jogá-lo e o que acontece ao card após isso.

FEITIÇO

Um feitiço representa um procedimento mágico. Os feitiços só podem ser conjurados durante a *fase principal* de um de seus turnos. Eles não podem ser conjurados quando há outra mágica na *pilha*. (Você aprenderá sobre as fases e sobre a pilha em seguida.) O feitiço tem seu *efeito* —em outras palavras, você segue as instruções no card— e depois é colocado em seu *cemitério*, que é um termo do jogo para o monte de descarte.



MÁGICA INSTANTÂNEA

Uma mágica instantânea é como um feitiço, com a exceção de que você pode conjurá-la a qualquer momento que quiser, mesmo durante o turno do seu oponente ou *em resposta* a outra mágica. Assim como um feitiço, uma mágica instantânea tem seu efeito e depois é colocada no seu cemitério.

ENCANTAMENTO

Um encantamento representa uma manifestação mágica estável. Um encantamento é uma *permanente*. Isso significa duas coisas: você só pode conjurá-lo no momento de conjurar um feitiço e, após conjurá-lo, ele deve ser colocado na mesa na sua frente, perto dos seus terrenos. (A maioria dos jogadores mantém seus terrenos perto deles e coloca os outros cards no centro da mesa.) O card agora está no *campo de batalha*. Um card no campo de batalha é chamado de *permanente* porque ele permanece ali (a não ser que algo o destrua).

Alguns encantamentos são *Auras*. As Auras entram no campo de batalha anexadas a uma permanente e afetam aquela permanente enquanto estão no campo de batalha. Se a permanente encantada deixa o campo de batalha, a Aura é colocada no cemitério de seu dono.



ARTEFATO


Um artefato representa uma relíquia mágica. Assim como um encantamento, um artefato é uma permanente, portanto permanece no campo de batalha e afeta o jogo. A maioria dos artefatos é incolor, portanto você pode conjurar um independentemente dos tipos de terreno que possui.

Alguns artefatos são *Equipamentos*. Você pode pagar para anexar um Equipamento a uma criatura que você controla para tornar aquela criatura mais poderosa. Se uma criatura equipada deixa o campo de batalha, o Equipamento não a acompanha — a criatura solta o equipamento e este permanece no campo de batalha.



CRIATURA

As criaturas lutam por você. Elas são permanentes, mas diferentemente de outros tipos de permanente, as criaturas podem *atacar* e *bloquear*. Toda criatura tem *poder* e *resistência*. Seu poder (o primeiro número) é a quantidade de *dano* que ela causa em combate. A sua resistência (o segundo número) é a quantidade de dano que ela deve sofrer em um único turno para ser destruída. As criaturas atacam e bloqueiam durante a *fase de combate*.

Diferentemente de outros tipos de permanentes, as criaturas entram no campo de batalha com “enjoio de invocação”: uma criatura não pode atacar nem usar uma habilidade que tenha  em seu custo até que esteja no campo de batalha desde o início de seu turno sob seu controle. Você pode bloquear com uma criatura ou ativar suas outras habilidades independentemente do tempo que ela está no campo de batalha.

As criaturas artefato são tanto artefatos quanto criaturas. Elas são geralmente incolores como os outros artefatos e podem atacar e bloquear como as outras criaturas. Uma criatura artefato pode ser afetada por qualquer coisa que afete artefatos, assim como por qualquer coisa que afete criaturas.





PLANESWALKER

Os planeswalkers são poderosos aliados que você pode convocar para lutar do seu lado. Você só pode conjurar um planeswalker no momento de conjurar um feitiço. Eles são permanentes, e cada um entra no campo de batalha com uma quantidade de marcadores de *lealdade* indicada no seu canto inferior direito.

Cada planeswalker tem *habilidades de lealdade* que são ativadas adicionando ou removendo marcadores de lealdade do planeswalker. Por exemplo, o símbolo significa “Coloque um marcador de lealdade neste planeswalker”, e o símbolo significa “Remova três marcadores de lealdade deste planeswalker”. Você só pode ativar uma dessas habilidades no momento de conjurar feitiços, e somente se nenhuma das habilidades de lealdade do planeswalker tiver sido ativada naquele turno.

Seus planeswalkers podem ser atacados pelas criaturas de seus oponentes (nesse caso, elas podem ser bloqueadas normalmente), e seus oponentes podem causar dano a eles, em vez de a você, usando as próprias mágicas e habilidades. Qualquer dano causado a um planeswalker faz com que ele perca uma quantidade equivalente de marcadores de lealdade. Caso perca todos os seus marcadores de lealdade, o planeswalker será colocado no cemitério.



TERRENO

Embora os terrenos sejam permanentes, eles não são conjurados como mágicas. Para jogar um terreno, basta colocá-lo no campo de batalha. Isso acontece imediatamente, portanto nenhum jogador pode fazer nada em resposta. Você só pode jogar um terreno durante uma de suas fases principais, quando a pilha está vazia. Você não pode jogar mais do que um terreno a cada turno.

A maioria dos terrenos tem habilidades que geram mana. Você usará os terrenos para gerar o mana necessário para pagar por mágicas e habilidades.

Cada terreno básico tem uma habilidade de mana que gera um mana de uma determinada cor. As Planícies geram mana branco (*), as Ilhas geram mana azul (♠), os Pântanos geram mana preto (♣), as Montanhas geram mana vermelho (♥) e as Florestas geram mana verde (♣). Qualquer terreno que não seja um desses cinco é um *terreno não básico*.

TIPO DE CARD

É UMA PERMANENTE

É CONJURADO COMO UMA MÁGICA

NORMALMENTE É INCOLOR

PODE ATACAR

PODE SER ATACADO

Terreno					
Artefato					
Criatura					
Encantamento					
Planeswalker					
Mágica Instantânea					
Feitiço					

Como **Magic** não possui um tabuleiro de jogo, as zonas são as áreas de jogo existentes na sua mesa.

Aqui está uma representação de um jogo em andamento. Neste exemplo, não há nenhum card exilado e nenhuma mágica na pilha. (Quando coloca uma mágica na pilha, você tira o card da sua mão e o coloca no meio da mesa até que a mágica seja resolvida.)

MÃO



OPONENTE

16 pontos de vida restantes



GRIMÓRIO CEMITÉRIO

CAMPO DE BATALHA



GRIMÓRIO CEMITÉRIO

MÃO



VOCÊ

18 pontos de vida restantes

GRIMÓRIO

Quando o jogo começa, o seu deck de cards passa a ser o seu grimório (seu monte de compra). Ele fica voltado para baixo e os cards permanecem na ordem em que estavam no início do jogo. Ninguém pode olhar os cards de seu grimório, mas você pode saber quantos cards estão nos grimórios de todos os jogadores. Cada um dos jogadores tem o seu próprio grimório.

MÃO

Quando você compra cards, eles vão para a sua mão, assim como na maioria dos outros jogos de cartas. Só você pode olhar os cards de sua mão. Você começa o jogo com sete cards na mão e o tamanho máximo da sua mão é de sete cards. (É possível ter mais de sete cards na mão, mas você deve descartar cards até atingir um total de sete no final de cada um de seus turnos.) Cada um dos jogadores tem a sua própria mão.

A PILHA

As mágicas e habilidades existem na pilha. Elas aguardam lá para serem resolvidas até que ambos os jogadores decidam não conjurar mais mágicas nem ativar habilidades novas. Em seguida, a última mágica ou habilidade a ser colocada na pilha é resolvida e os jogadores têm a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades novamente. (Você aprenderá mais sobre como conjurar mágicas e ativar habilidades na próxima seção.) Essa zona é compartilhada pelos jogadores.

CAMPO DE BATALHA

Você começa o jogo sem nada no campo de batalha, mas é ali que a ação acontece. Em cada um de seus turnos, você pode jogar um terreno da sua mão. Criaturas, artefatos, encantamentos e planeswalkers também entram no campo de batalha depois de serem resolvidos. Você pode organizar suas permanentes do modo que quiser (nós recomendamos colocar os terrenos perto de si), mas seu oponente deve poder ver todos eles e saber se estão *virados*. Essa zona é compartilhada pelos jogadores.

CEMITÉRIO

Seu cemitério é seu monte de descarte. Suas mágicas instantâneas e feitiços vão para seu cemitério quando são resolvidos. Seus cards vão para o seu cemitério quando um efeito faz com que eles sejam *descartados*, *destruídos*, *sacrificados* ou *anulados*. Seus planeswalkers vão para o seu cemitério quando perdem todos os seus marcadores de lealdade. Suas criaturas vão para o seu cemitério quando o dano que sofrem em um único turno é maior ou igual à sua resistência, ou se a sua resistência é reduzida a 0 ou menos. Os cards que estão em seu cemitério devem ficar sempre com suas faces voltadas para cima e qualquer um pode olhá-los a qualquer momento. Cada jogador tem seu próprio cemitério.

EXÍLIO

Se uma mágica ou habilidade *exila* um card, aquele card é colocado numa área separada do restante do jogo. O card permanece lá para sempre, a menos que o que quer que o tenha colocado lá possa trazê-lo de volta. Os cards exilados geralmente têm a face voltada para cima. Essa zona é compartilhada pelos jogadores.

SEÇÃO 2: OS BLOCOS DE CONSTRUÇÃO

Esta seção descreve as ações que você realizará durante um jogo. Você aprenderá como gerar mana, que é o recurso de que precisa para conjurar mágicas. Você aprenderá como conjurar uma mágica e como usar habilidades. Além disso, você também aprenderá como atacar e bloquear com suas criaturas. A seção termina com uma breve descrição de como construir seu primeiro deck e uma explicação da “Regra de Ouro” do jogo.

GERAR MANA

Para poder fazer qualquer coisa no jogo, você precisa primeiramente gerar mana. Pense em mana como se fosse a moeda corrente em **Magic**—é o que você usa para pagar a maioria dos custos. O mana pode ser de uma das cinco *cores* de **Magic** ou *incolor*. Quando um custo requer mana colorido, ele tem símbolos de mana colorido (* para branco, ♠ para azul, ♣ para preto, ♠ para vermelho, ♣ para verde). Quando é possível utilizar qualquer tipo de mana para pagar um custo, isso é indicado por um símbolo com um número dentro (como 2).

De onde vem o mana? Praticamente todos os terrenos do jogo têm uma habilidade que gera mana. Os terrenos básicos possuem apenas um grande símbolo de mana na caixa de texto que indica isso—você pode virar um deles para adicionar um mana daquela cor à sua *reserva de mana*. (A sua reserva de mana é o local onde seu mana fica guardado até que você o gaste.) Outros terrenos, assim como algumas criaturas, artefatos e mágicas, também podem gerar mana. Esses cards terão algo como “Adicione ♣ à sua reserva de mana”.

O mana que você gera não dura para sempre. No final de cada etapa ou fase de um turno, qualquer mana não utilizado na sua reserva de mana desaparece. Isso não acontece com muita frequência porque geralmente você gera mana somente quando precisa conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade.



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

VIRAR

Virar um card é girá-lo horizontalmente. Você faz isso 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 (♣ significa “vire esta permanente”).

Quando uma permanente é virada, isso geralmente significa que ela já foi usada no turno. Você não poderá virá-la novamente até que ela tenha sido *desvirada* (endireitada).

No início de cada um dos seus turnos, você desvira seus cards virados para poder usá-los novamente.



VIRADO

Agora que você já sabe como gerar mana, é hora de começar a usá-lo para conjurar mágicas. Todos os cards, exceto os terrenos, são conjurados como mágicas. Você só pode conjurar feitiços, criaturas, artefatos, encantamentos e planeswalkers durante uma de suas fases principais quando não há nada na pilha. As mágicas instantâneas podem ser conjuradas a qualquer momento.

COMO CONJURAR UMA MÁGICA

Para conjurar uma mágica, tire o card que deseja conjurar da sua mão, mostre-o ao seu oponente e coloque-o na pilha. (A pilha é a zona do jogo onde as mágicas ganham vida. Geralmente, o meio da mesa.)

Este é o momento de tomar algumas decisões. Se é uma mágica instantânea ou um feitiço e diz “Escolha um —”, você decide que opção usar. Se é uma mágica instantânea ou um feitiço e tem um *alvo*, você decide o que (ou quem) será o alvo. As mágicas de Aura também têm como alvo as permanentes que encantam. Se a mágica tem \times em seu custo, você decide que número X representa. As outras escolhas serão feitas mais tarde, quando a mágica for resolvida.

ALVO

Quando você vir a palavra “alvo” em uma mágica ou habilidade, terá de escolher uma ou mais coisas que a mágica ou habilidade vai afetar. Você pode escolher apenas tipos determinados de coisas, como “encantamento alvo” ou “criatura ou jogador alvo”.

Você escolhe os alvos de uma mágica quando a conjura, e os alvos de uma habilidade ativada quando a ativa. Se você não atender aos requisitos do alvo, não poderá conjurar a mágica nem ativar a habilidade ativada. Após escolher os alvos, você não pode mudar de ideia.

Quando a mágica ou habilidade é resolvida, ela verifica os alvos para saber se ainda são *válidos* (se ainda estão lá e se atendem aos requisitos definidos pela mágica ou habilidade). Se um alvo não é válido, a mágica ou habilidade não pode afetá-lo. Se nenhum dos alvos é válido, a mágica ou habilidade é anulada e não tem efeito.



Agora, verifique o custo da mágica. Vire seus terrenos para gerar o mana necessário para pagar aquele custo e pague-o. Após fazer isso, a mágica foi conjurada.

COMO RESPONDER A UMA MÁGICA

Uma mágica não é *resolvida* (tem efeito) imediatamente — ela tem de esperar na pilha. Cada jogador, incluindo você, tem agora a chance de conjurar uma mágica instantânea ou ativar uma habilidade ativada *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 ambos os jogadores se recusam a colocar algo em jogo, a mágica ou habilidade no topo da pilha é resolvida.

RESOLUÇÃO DE UMA MÁGICA

Quando uma mágica é resolvida, uma de duas coisas acontece. Se a mágica é uma mágica instantânea ou um feitiço, ela tem efeito (em outras palavras, você segue as instruções no card) e depois você coloca o card no seu cemitério. Se a mágica é uma criatura, artefato, encantamento ou planeswalker, você coloca o card na mesa na sua frente, perto dos seus terrenos. O card agora está no campo de batalha. Qualquer card seu no campo de batalha é chamado de *permanente* porque ele fica ali permanentemente (bem, até que algo aconteça a ele). Muitas permanentes têm habilidades, que é o texto encontrado nelas que afeta o jogo.

Depois que uma mágica ou habilidade é resolvida, ambos os jogadores têm a chance de jogar mais alguma coisa. Se nenhum deles jogar mais nada, a próxima coisa que estiver esperando na pilha será resolvida (ou se a pilha estiver vazia, a parte atual do turno será encerrada e o jogo prosseguirá para a próxima parte). Se um dos jogadores jogar algo novo, aquilo irá para o topo da pilha e o processo se repetirá.

Vire a página para ver exemplos de mágicas na pilha.

EXEMPLOS DE MÁGICAS NA PILHA

- 1** Seu oponente conjura Choque tendo como alvo seu Auramante, uma criatura 2/2. Choque vai para a pilha.
- 2** Você responde a Choque conjurando Demonstração de Bravura no seu Auramante. Demonstração de Bravura vai para a *pilha sobre Choque*.
- 3** Você e seu oponente decidem não jogar mais nada. Demonstração de Bravura é resolvido, tornando seu Auramante 4/6 até o final do turno.
- 4** Depois, Choque é resolvido, o que causa 2 pontos de dano ao Auramante fortalecido. Isso não é suficiente para destruí-lo.



O que aconteceria se Demonstração de Bravura fosse conjurado primeiro?

Choque vai para a pilha sobre Demonstração de Bravura, portanto é resolvido primeiro. Ele causa 2 pontos de dano a Auramante —o suficiente para destruí-lo! Quando Demonstração de Bravura tentar ser resolvido, seu único alvo não estará mais no campo de batalha, fazendo com que ele seja anulado (não terá efeito).



Assim que você começa a acumular permanentes no campo de batalha, o jogo muda. Isso acontece porque muitas permanentes possuem um texto que afeta o jogo. Esse texto informa as habilidades da permanente. Uma permanente pode ter três tipos de habilidade: *habilidades estáticas*, *habilidades desencadeadas* e *habilidades ativadas*.

HABILIDADES ESTÁTICAS

Uma habilidade estática é um texto que é sempre válido enquanto aquele card está no campo de batalha. Por exemplo, Soberano Imponente é uma criatura com a habilidade “As criaturas que seus oponentes controlam entram no campo de batalha viradas”. As habilidades estáticas não são ativadas. Elas simplesmente fazem o que está escrito.

HABILIDADES DESENCADEADAS

Uma habilidade desencadeada é um texto que acontece quando um evento específico ocorre no jogo. Por exemplo, Dragonete Mensageiro é uma criatura com a habilidade “Quando Dragonete Mensageiro morrer, compre um card.”


Cada habilidade desencadeada começa com “Quando”, “Toda vez que” ou “No/Na”. As habilidades desencadeadas não são ativadas. Elas são desencadeadas automaticamente toda vez que a primeira parte da habilidade acontece. A habilidade vai para a pilha do mesmo modo que uma mágica, e é resolvida do mesmo modo que uma mágica. Se a habilidade for desencadeada mas a permanente de origem da habilidade deixar o campo de batalha, a habilidade será resolvida mesmo assim.

Você não pode escolher atrasar ou ignorar uma habilidade desencadeada. Entretanto, se a habilidade tiver como alvo algo ou alguém, mas você não for capaz de escolher um alvo válido, a habilidade não fará nada.

HABILIDADES ATIVADAS

Uma habilidade ativada é uma habilidade que você pode ativar sempre que quiser, desde que possa pagar seu custo. Por exemplo, Criança Sanguinária é uma criatura com a habilidade “Sacrifique outra criatura: Criança Sanguinária recebe +2/+2 até o final do turno.”

Cada habilidade ativada tem um custo seguido por dois pontos (“:”) e um efeito. Ativar tal habilidade funciona exatamente como conjurar uma mágica instantânea, contudo não é necessário colocar um card na pilha. A habilidade vai para a pilha do mesmo modo que uma mágica, e é resolvida do mesmo modo que uma mágica. Se você ativar uma habilidade e, em seguida, a permanente que originou a habilidade deixar o campo de batalha, a habilidade será resolvida mesmo assim.

Algumas habilidades ativadas contêm o símbolo  em seu custo. Isso significa que você deve virar a permanente para ativar a habilidade. Você não poderá ativar a habilidade se a permanente já estiver virada.



PALAVRAS-CHAVE

Algumas permanentes têm habilidades que são reduzidas a uma única palavra ou frase. A maioria delas tem um *texto explicativo* que fornece uma breve descrição do efeito da habilidade. As palavras-chave de habilidade na coleção básica incluem toque mortífero, defensor, encantar, equipar, iniciativa, lampejo, voar, ímpeto, resistência a magia, indestrutível, travessia de terreno (como travessia de pântano ou travessia de floresta), vínculo com a vida, proteção, alcance, atropelar e vigilância. A maioria delas é uma habilidade estática, mas as palavras-chave de habilidade também podem ser habilidades desencadeadas ou habilidades ativadas. Você encontrará explicações detalhadas sobre cada uma dessas habilidades no glossário que se encontra no final deste manual de regras.

O principal modo de vencer o jogo é atacando com suas criaturas. Se uma criatura que está atacando seu oponente não é bloqueada, ela causa dano igual ao seu poder a ele. Não são necessários tantos golpes para reduzir o total de pontos de vida de seu oponente de 20 a 0!

No meio de cada turno há uma *fase de combate*. (Você aprenderá sobre as partes de um turno em seguida.) Na sua fase de combate, você decide com quais criaturas atacar e quem ou o que elas vão atacar. Cada uma pode atacar ou o seu oponente ou um dos planeswalkers dele, mas nenhuma das criaturas dele. Você vira as criaturas atacantes. Elas atacam ao mesmo tempo, mesmo que ataquem coisas diferentes. Você só pode atacar com uma criatura se ela estiver desvirada, e somente se ela estava no campo de batalha sob seu controle quando o turno começou.

Seu oponente escolhe qual das criaturas dele irá bloquear. As criaturas viradas não podem ser declaradas como bloqueadoras. Para bloquear, não importa quanto tempo a criatura esteve no campo de batalha. Cada criatura pode bloquear somente um atacante, mas é possível agrupar vários bloqueadores em uma única criatura atacante. O jogador atacante ordena as criaturas bloqueadoras de modo a demonstrar qual será a primeira a receber dano, a segunda, e assim por diante. As criaturas não são obrigadas a bloquear.

Após escolher todos os bloqueadores, o dano de combate é atribuído. Cada criatura — tanto as atacantes como as bloqueadoras — causa dano igual ao seu poder.

- Uma criatura atacante que não é bloqueada causa dano ao jogador ou planeswalker que está atacando.
- Uma criatura atacante que é bloqueada causa dano às criaturas bloqueadoras. Se uma de suas criaturas atacantes for bloqueada por múltiplas criaturas, você decidirá como dividir seu dano de combate entre elas. É necessário atribuir uma quantidade de dano à primeira criatura bloqueadora na ordem que seja suficiente para destruí-la, e só depois atribuir dano à criatura seguinte na ordem, e assim por diante.
- Uma criatura bloqueadora causa dano ao atacante que está bloqueando.

Se seu oponente sofrer dano, ele perde aquela quantidade em pontos de vida!

Se o planeswalker de seu oponente sofrer dano, ele perderá uma quantidade equivalente de marcadores de lealdade.

Se uma criatura sofre dano igual ou maior que sua resistência durante o curso de um único turno, aquela criatura é destruída e vai para o cemitério do seu dono. Se uma criatura sofrer dano não letal, aquela criatura permanecerá no campo de batalha, mas o dano só acabará no final do turno.

Vire a página para ver um exemplo de combate.



EXEMPLO DE COMBATE

1



DECLARAÇÃO DE ATACANTES

O jogador atacante ataca com suas três maiores criaturas e as vira. Ele não ataca com as menores, pois são muito fáceis de serem destruídas e podem ser úteis para bloquear no próximo turno do oponente.

2



DECLARAÇÃO DE BLOQUEADORES

O jogador defensor declara os bloqueadores para dois dos atacantes e deixa o terceiro livre. As escolhas de bloqueio cabem ao defensor.

3



DANO DE COMBATE

O atacante que não foi bloqueado causa 3 pontos de dano ao jogador defensor. Os atacantes bloqueados e os bloqueadores causam dano uns aos outros. As criaturas menores morrem e as maiores vivem.

COMO CONSTRUIR SEU PRÓPRIO DECK

Você joga **Magic** com seu próprio deck personalizado. Você pode construí-lo usando os cards de **Magic** que desejar. Existem duas regras: o seu deck deve ter no mínimo 60 cards, e não pode ter mais do que quatro cópias do mesmo card (com exceção dos terrenos básicos). O restante fica por sua conta, mas aqui estão algumas diretrizes:

Terrenos. Uma boa regra prática é que 40% do seu deck deve ser de terrenos. Um deck de 60 cards geralmente tem 24 terrenos.

Criaturas. As criaturas representam de 15 a 25 cards em um deck típico de 60 cards. Escolha criaturas com custos variados de mana. As criaturas de baixo custo são potentes no início, mas as criaturas de alto custo podem vencer rapidamente um jogo assim que entram no campo de batalha.

Outros cards. Artefatos, encantamentos, planeswalkers, mágicas instantâneas e feitiços completam o seu deck.

Depois que jogar com o seu deck por um tempo, você pode começar a personalizá-lo. Tire os cards que você acha que não funcionam bem e acrescente novos cards que quiser testar. A melhor parte dos jogos de estampas ilustradas é que você pode jogar com os cards que quiser, portanto comece a experimentar!

Após criar suas coleções, os jogadores de **Magic** geralmente decidem construir decks diferentes para *formatos* diferentes. Os formatos são definidos pelos cards que você pode jogar neles. O formato mais famoso de **Magic** é o *Padrão*. Ele utiliza apenas as coleções mais recentes disponíveis do jogo. O bloco atual, aquele que foi lançado no último mês de outubro, e a coleção básica mais recente são válidos num deck Padrão. Os eventos no formato Padrão são realizados o ano todo, em todo o mundo. Quando estiver pronto para começar a explorar outros formatos de **Magic**, vá para Wizards.com/MagicFormats para obter mais informações.

A REGRA DE OURO

Quando o texto de um card de **Magic** contradiz o manual de regras, o card prevalece. Por exemplo, a regra diz que criaturas entram no campo de batalha desviradas. Mas Soberano Imponente é uma criatura que diz: “As criaturas que seus oponentes controlam entram no campo de batalha viradas”. Soberano Imponente alterara as regras enquanto está no campo de batalha. Uma das coisas que faz com que seja tão divertido jogar **Magic** é o fato de que existem cards que permitem quebrar quase todas as regras.



SEÇÃO 3: COMO JOGAR

Agora que você já conhece os elementos do jogo e como realizar as principais ações, é hora de partirmos para um turno. Esta seção descreve o que acontece em cada parte de um turno. Em um jogo normal, você vai pular muitas dessas partes (por exemplo, geralmente nada acontece na etapa “início do combate”). Um jogo real de *Magic* na verdade é bastante informal, apesar da estrutura do jogo parecer complexa.

ARRUME UM DECK

Você precisará de seu próprio deck de *Magic*. Também será necessário um modo de registrar os totais de pontos de vida de ambos os jogadores, bem como pequenos objetos para usar como marcadores ou fichas.

Quando estiver começando, é uma boa ideia usar um deck pronto para jogar, como um *Première Pack*, ou pegar um deck emprestado de um amigo. Depois que tiver formado a sua coleção, experimente construir seu próprio deck usando as diretrizes da página 15.

ARRUME UM AMIGO

Para começar o jogo, você precisa de um oponente! Seu oponente jogará contra você usando o deck dele.

COMECE O JOGO

Cada jogador começa com 20 pontos de vida. Você vence o jogo quando reduz os pontos de vida de seu oponente a 0. Você também vence se seu oponente tiver de comprar um card quando não houver mais nenhum em seu deck, ou se uma mágica ou habilidade disser que você vence.

Decida qual jogador começa. Se você acabou de jogar contra o mesmo oponente, o perdedor do último jogo decide quem começa. Do contrário, jogue dados ou uma moeda para escolher quem decide.

Cada jogador embaralha o próprio deck e compra uma mão de sete cards para começar. Se não gostar de sua mão inicial, você pode fazer um *mulligan*. Embaralhe sua mão de volta no seu deck e compre uma nova mão de seis cards. Você pode repetir isso, comprando uma mão com um card a menos a cada vez, até que você decida ficar com os cards.

Abaixo estão as partes de um turno. Cada turno segue a mesma sequência. Toda vez que você entra em uma nova etapa ou fase, qualquer habilidade desencadeada jogada durante aquela etapa é desencadeada e colocada na pilha. O *jogador ativo* (o jogador controlador do turno) joga mágicas e habilidades, e em seguida o outro jogador faz o mesmo. Quando ambos os jogadores se recusam consecutivamente a fazer algo e não há nada aguardando para ser resolvido, o jogo avança para a próxima etapa ou fase.

Cada parte do turno contém uma descrição do que pode acontecer durante aquela parte, se for o seu turno.

1. FASE INICIAL

A. ETAPA DE DESVIRAR

Você desvira todas as suas permanente viradas. No primeiro turno do jogo, você não tem nenhuma permanente, portanto você pode simplesmente pular esta etapa. Ninguém pode conjurar mágicas nem ativar habilidades durante essa etapa.

B. ETAPA DE MANUTENÇÃO

Essa parte do turno é mencionada em alguns cards. Se algo deve acontecer somente uma vez por turno, logo no início, uma habilidade será desencadeada "no início de sua manutenção". Os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

C. ETAPA DE COMPRA

Você compra um card de seu grimório. (O jogador que começa pula essa compra no seu primeiro turno para compensar a vantagem de começar o jogo.) Depois, os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

2. FASE PRINCIPAL

Você pode conjurar qualquer quantidade de feitiços, mágicas instantâneas, criaturas, artefatos, encantamentos e planeswalkers, e pode ativar habilidades. Você pode jogar um terreno nesta fase, mas lembre-se de que só pode jogar um terreno por turno. Seu oponente pode conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

3. FASE DE COMBATE

A. ETAPA DE INÍCIO DE COMBATE

Os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades. Esta é a última oportunidade do seu oponente de conjurar mágicas ou ativar habilidades que podem impedir o ataque de suas criaturas.

B. ETAPA DE DECLARAÇÃO DE ATACANTES

Você decide quais de suas criaturas desviradas, se existirem, atacam e qual jogador ou planeswalker elas atacam. Em seguida, elas atacam. Isso faz com que as criaturas atacantes sejam viradas. Depois, os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

C. ETAPA DE DECLARAÇÃO DE BLOQUEADORES

Seu oponente decide quais, se existirem, das criaturas desviradas dele bloquearão as suas criaturas atacantes e, em seguida, elas bloqueiam.

Se várias criaturas bloquearem o mesmo atacante, você deverá ordenar os bloqueadores de modo a demonstrar qual será o primeiro a receber dano, o segundo, e assim por diante. Depois, os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

D. ETAPA DE DANO DE COMBATE

Cada criatura atacante ou bloqueadora que ainda está no campo de batalha atribui seu dano de combate ao jogador defensor (se estiver atacando aquele jogador e não tiver sido bloqueada), a um planeswalker (se estiver atacando aquele planeswalker e não tiver sido bloqueada), a uma criatura ou criaturas que a estejam bloqueando, ou a uma criatura que ela esteja bloqueando. Se uma criatura atacante é bloqueada por diversas criaturas, você divide seu dano de combate entre elas atribuindo uma quantidade de dano à primeira criatura bloqueadora na ordem que seja suficiente para destruí-la, e só depois atribui dano à próxima criatura na ordem, e assim por diante. Depois que os jogadores decidem como as criaturas que controlam causarão seu dano de combate, todo o dano é causado ao mesmo tempo. Depois, os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

E. ETAPA FINAL DE COMBATE

Os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

4. FASE PRINCIPAL

A sua segunda fase principal funciona da mesma forma que a sua primeira fase principal. Você pode conjurar todos os tipos de mágica e ativar habilidades, mas o seu oponente só pode conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades. Você pode jogar um terreno durante esta fase se não tiver feito isso durante a sua primeira fase principal.

5. FASE FINAL

A. ETAPA FINAL

As habilidades que são desencadeadas "no início de sua etapa final" vão para a pilha. Depois, os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

B. ETAPA DE LIMPEZA

Se você tiver mais do que sete cards na sua mão, escolha e descarte cards até ficar com apenas sete. Depois, todo o dano causado a criaturas é removido e todos os efeitos "até o final do turno" cessam. Ninguém pode conjurar mágicas nem ativar habilidades a menos que uma habilidade seja desencadeada durante esta etapa.

O PRÓXIMO TURNO

Agora é o turno do seu oponente. Ele desvira as permanentes dele e começa a jogar. Depois que ele tiver terminado, será o seu turno novamente. Continue assim até que um jogador tenha seu total de pontos de vida reduzido a 0. Assim que um jogador tem 0 pontos de vida, o jogo termina imediatamente e o outro jogador vence!

O JOGO EM CONSTANTE MUDANÇA

Um dos aspectos fascinantes de *Magic* é que ele muda de um turno a outro — e os próprios cards podem na verdade alterar as regras do jogo. Conforme você jogar, encontrará cards que não são terrenos com habilidades que geram mana, e terrenos que fazem outras coisas além de gerar mana. Encontrará criaturas com a habilidade ímpeto, que permite que ataquem imediatamente. Encontrará criaturas com voar e atropelar, que alteram as regras de combate. Encontrará cards com habilidades que funcionam quando estão em seu cemitério. Encontrará cards cujas habilidades funcionam em conjunto, causando um efeito que é muito mais poderoso que cada um desses cards sozinhos (como o combo *Morto Tenaz* e *Zumbi Roedor*). Este é um jogo de descoberta, de surpresa, de luta e de astúcia. Este é um jogo de magia.



SEÇÃO 4: DIFERENTES MODOS DE JOGAR

Você já sabe tudo que precisa para começar a jogar **Magic**. Mas que tipo de jogo você vai jogar? Como era de se esperar de um jogo com tantas opções, existem muitos modos diferentes de jogar. Todos podem começar do mesmo patamar, usando cards novíssimos, em vez de decks construídos antecipadamente com os cards de suas coleções pessoais. Você pode até mesmo jogar com vários amigos, não apenas um.

FORMATOS LIMITADOS

No jogo Limitado, cada jogador constrói o próprio deck na hora usando um determinado número de boosters. Em outras palavras, seu deck é criado com base em um conjunto de cards limitado. Cada deck deve conter no mínimo 40 cards (em vez dos 60 do deck Construído). Os únicos cards que você pode usar são os que estavam nos boosters abertos, mais uma quantidade qualquer de cards de terreno básico. (Um deck de 40 cards deve ter aproximadamente 17 terrenos e 15 criaturas.)

DECK SELADO (QUALQUER NÚMERO DE JOGADORES)

Neste formato Limitado, você constrói um deck usando boosters novinhos em folha. Cada jogador abre seis boosters de 15 cards e constrói um deck de 40 cards usando os cards dos seus boosters e uma quantidade qualquer de terrenos básicos.

BOOSTER DRAFT (DE 4 A 8 JOGADORES)

Neste formato Limitado, em vez de apenas abrir seus boosters de cards e construir um deck, você e os outros jogadores da mesa escolhem os cards que utilizarão nos seus decks. Cada jogador na mesa começa com três boosters de 15 cards fechados.

No início de um Booster Draft, cada jogador abre um booster e pega o card que preferir. (Você não pode ver os cards que os outros jogadores selecionaram.) Depois, cada jogador passa o restante do booster para a esquerda. Você pega o booster que foi passado a você, escolhe um card e passa o restante à esquerda. Este processo continua até que todos os cards tenham sido escolhidos. Depois, cada jogador abre um segundo booster, mas desta vez, o passa à direita. Depois que todos aqueles cards tiverem sido escolhidos, você abre o terceiro booster e o passa novamente à esquerda. Use suas escolhas e qualquer número de terrenos básicos para construir seu deck de 40 cards.

Para jogar nesses formatos e em outros, procure os eventos da sua loja local!

Wizards.com/Locator

Você pode jogar **Magic** com mais de dois jogadores. Existem dezenas de modos diferentes de jogar. Alguns dos mais famosos são Gigante de Duas Cabeças e Commander, que podem ser jogados usando apenas os cards tradicionais de **Magic** da sua coleção. Existem outras variantes multijogador que usam cards grandes ou dados especiais que dão um caráter exclusivo ao jogo em grupo.

GIGANTE DE DUAS CABEÇAS

Num jogo do tipo "Gigante de Duas Cabeças", você e seu colega de equipe jogam contra outra equipe de duas pessoas. Você e seu colega de equipe podem mostrar suas mãos um ao outro e discutir estratégias. Sua equipe tem um total de pontos de vida compartilhado que começa com 30, você e seu colega de equipe compartilham os turnos e as criaturas da sua equipe atacam a outra equipe como um grupo. Entretanto, você mantém seu grimório individual, controla as suas permanentes, gasta seu próprio mana, e assim por diante.

COMMANDER

Num jogo do tipo Commander, o deck de cada jogador é liderado pela criatura lendária à escolha dele — naturalmente, este será o *comandante* do deck. O restante do deck é um arsenal de criaturas, artefatos e outras mágicas especiais que refletem a personalidade do comandante e tiram proveito de sua força. Os jogos do tipo Commander ficam melhores no formato Competição Livre entre 3 e 6 jogadores, embora os jogos com dois jogadores também sejam comuns. Saiba mais sobre esse formato básico personalizável pelo jogador em MTGCommander.net.

PLANECHASE

A variante Planechase adiciona um deck de cards de planos em tamanho grande que define o local da sua partida com vários participantes através do Multiverso. Os planos possuem habilidades que alteram as regras do jogo. Se você não gostar do ambiente em que se encontra, pode tentar atravessar os planos jogando seu dado planar, mas esteja pronto para enfrentar possíveis resultados caóticos!

ARCHENEMY

Num jogo do tipo Archenemy, um jogador começa com 40 pontos de vida e um deck extra de cards grandes de esquema. Aquele jogador é o *archenemy* (arqui-inimigo). Os outros jogadores jogam como uma equipe para tentar derrotar o arqui-inimigo.

DICAS

Num jogo com vários participantes, na primeira vez que um jogador faz um mulligan, ele compra uma nova mão de sete cards em vez de seis cards. Nos mulligans subsequentes, a mão é reduzida de um card.

Num jogo do tipo "Gigante de Duas Cabeças", a equipe que começa pula a etapa de compra do seu primeiro turno. Em todos os outros jogos com vários participantes, nenhum jogador pula a etapa de compra de seu primeiro turno.

Saiba mais sobre esse e outros formatos de **Magic** em Wizards.com/MagicFormats.

1, 2, 3, E ASSIM POR DIANTE, X

Um desses símbolos de mana genérico em um custo significa “essa quantidade de qualquer tipo de mana”. Por exemplo, 2 em um custo significa você pode pagar dois manas de qualquer tipo, com 2 e 2, ou 2 e 2 ou 2 e um mana incolor, e assim por diante. (Se X aparece em um custo, você pode escolher que número o X representa.)

Esses símbolos também são encontrados em algumas habilidades que geram mana, como “Adicione 1 à sua reserva de mana.” Nesse contexto, 1 significa “um mana incolor”. Você não pode usar mana incolor para pagar custos de mana colorido.

* (MANA BRANCO)

Um mana branco. Virar uma Planície gera *. Um card com * em seu custo de mana é branco.

4 (MANA AZUL)

Um mana azul. Virar uma Ilha gera 4. Um card com 4 em seu custo de mana é azul.

5 (MANA PRETO)

Um mana preto. Virar um Pântano gera 5. Um card com 5 em seu custo de mana é preto.

6 (MANA VERMELHO)

Um mana vermelho. Virar uma Montanha gera 6. Um card com 6 em seu custo de mana é vermelho.

7 (MANA VERDE)

Um mana verde. Virar uma Floresta gera 7. Um card com 7 em seu custo de mana é verde.

8 (VIRAR)

Este símbolo significa “vire este card” (gire-o de lado para mostrar que foi usado). Ele aparece em custos de ativação. Você não poderá pagar um custo de 8 se o card já estiver virado. Lembre-se também que para poder pagar o custo de uma criatura, ela deve estar no campo de batalha desde o início do seu turno sob o seu controle.



9, 10, E ASSIM POR DIANTE

Os símbolos de mana híbrido representam um custo que pode ser pago com uma de duas cores. Por exemplo, um custo representado pelo símbolo 9 pode ser pago com um mana branco ou com um mana azul. Ele é, ao mesmo tempo, um símbolo de mana branco e um símbolo de mana azul, e um card com um símbolo 9 em seu custo de mana é tanto branco como azul.

★/★

Em vez de números, algumas criaturas têm estrelas em seu poder e resistência. Isso significa que o poder e a resistência da criatura são definidos pela habilidade que possui, em vez de um número fixo. Por exemplo, Pesadelo tem uma habilidade que diz “O poder e a resistência de Pesadelo são ambos iguais ao número de Pântanos que você controla”. Se você controlar quatro Pântanos quando Pesadelo entrar no campo de batalha, ele será 4/4. Se você jogar mais Pântanos mais tarde, ele será ainda maior.

ALCANCE

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com alcance pode bloquear uma criatura com a habilidade de voar. Porém, uma criatura com alcance pode ser bloqueada por qualquer tipo de criatura.

ALVO

Uma palavra usada em mágicas e habilidades. Consulte “Alvo”, na página 10.

ANULAR UMA MÁGICA OU HABILIDADE

Cancelar uma mágica ou habilidade, de modo que ela não tenha efeito. Se uma mágica é anulada, ela é removida da pilha e colocada no cemitério de seu dono. Uma vez que uma mágica ou habilidade começa a ser resolvida, é tarde demais para anulá-la. Os terrenos não são mágicas, por isso eles não podem ser anulados.

ARCHENEMY

Uma variante com vários participantes do tipo “um contra todos” que apresenta cards grandes de esquema.

ARTEFATO

Um tipo de card. Consulte “Artefato”, na página 6.

ATACAR

É como as suas criaturas causam dano ao seu oponente. Durante sua fase de combate, você decide quais de suas criaturas desviradas, se existirem, atacarão e qual jogador ou planeswalker elas atacarão e, em seguida, elas atacam ao mesmo tempo. Ao atacar, suas criaturas são viradas. As criaturas só podem atacar jogadores ou planeswalkers,

não outras criaturas. Depois disso, seu oponente tem a oportunidade de bloquear suas criaturas atacantes com as criaturas dele. Consulte “Ataque e bloqueio”, na página 13.

ATIVAR

Você ativa uma habilidade ativada colocando-a na pilha. Você ativa uma habilidade do mesmo modo que conjura uma mágica: anuncia, escolhe seus alvos e paga seu custo de ativação. Consulte “Habilidades ativadas”, na página 12.

ATROPELAR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Atropelar é uma habilidade que permite que uma criatura cause dano ao jogador ou planeswalker que ela está atacando mesmo estando bloqueada. Quando uma criatura com a habilidade de atropelar é bloqueada, você tem que causar dano suficiente para destruir todas as criaturas que a estiverem bloqueando. Mas se cada criatura receber dano no mínimo igual à sua resistência, você poderá atribuir qualquer parte do dano restante da criatura atacante ao jogador ou planeswalker que ela está atacando.

AURA

Um tipo especial de encantamento que pode ser anexado a uma permanente (ou a um jogador em alguns casos). Cada Aura tem a palavra-chave “encantar” seguida pelo tipo de card ao qual pode ser anexada: “encantar criatura”, “encantar terreno”, e assim por diante. Quando você conjura uma mágica de Aura, você escolhe uma permanente do tipo correto como alvo. Quando a Aura é resolvida, ela é colocada no campo de batalha anexada àquela permanente (não tem mais alvo). Se uma Aura for anexada a algo que não atenda aos requisitos de sua habilidade de encantar (ou não for anexada a nada), ela será colocada no cemitério de seu dono.

BLOQUEAR

Impedir que uma criatura atacante cause dano a você ou a um de seus planeswalkers fazendo com que ela lute contra uma de suas criaturas. Depois que seu oponente atacar com uma ou mais criaturas, você pode usar quantas das suas criaturas desviradas quiser para bloquear. Cada uma pode bloquear uma criatura atacante. Você pode agrupar duas ou mais criaturas desviradas para bloquear uma única criatura atacante. Se um atacante for bloqueado, ele causará seu dano de combate à criatura bloqueadora, em vez de causá-lo ao jogador ou ao planeswalker que ele estava atacando. O bloqueio é opcional. Consulte “Ataque e bloqueio”, na página 13.

BOOSTER, PACOTINHO

É um pacote com cards de **Magic** distribuídos aleatoriamente. Quando você quiser acrescentar mais cards à sua coleção, é assim que vai fazê-lo. A maioria dos boosters de 15 cards contém um card raro ou mítico raro, três incomuns e onze comuns, incluindo um card de terreno básico. Localize as lojas que vendem cards de **Magic** visitando Wizards.com/Locator.

BOOSTER DRAFT

Consulte “Formatos Limitados”, na página 19.


CAIXA DE TEXTO

Consulte “Partes de um card”, na página 5.

CAMPO DE BATALHA

Uma zona do jogo. Consulte “Campo de batalha”, na página 8.

CARD MULTICOLORIDO

É um card com mais de uma cor de mana em seu custo de mana. Por exemplo, um card com o custo de mana  é tanto preto quanto vermelho. A maioria dos cards multicoloridos tem fundo dourado.

CEMITÉRIO

Uma zona do jogo. Consulte “Cemitério”, na página 8.

CRIATURA

Um tipo de card. Consulte “Criatura”, na página 6.

CRIATURA ARTEFATO

É tanto um artefato como uma criatura. Consulte “Criatura”, na página 6.

CRIATURA ATACANTE

É uma criatura que está atacando. Uma criatura está atacando desde o momento em que é declarada como atacante até o final da fase de combate, a menos que seja removida do combate de alguma forma. Fora da fase de combate, não há criaturas atacantes.

CRIATURA BLOQUEADA

É uma criatura atacante que foi bloqueada por pelo menos uma criatura. Quando uma criatura é bloqueada, ela permanece bloqueada até o final da fase de combate — mesmo que todas as criaturas que a estiverem bloqueando deixem o combate. Em outras palavras, quando uma criatura é bloqueada, não há como ela causar dano ao jogador ou planeswalker que está atacando (a menos que a criatura atacante tenha atropelar). Fora da fase de combate, não há criaturas bloqueadas.

CRIATURA BLOQUEADORA

É uma criatura designada para bloquear uma criatura atacante. Quando uma criatura bloqueia um atacante, o atacante causa o seu dano ao bloqueador, em vez de causá-lo ao jogador ou planeswalker que está atacando. Quando uma criatura bloqueia, ela permanece como criatura bloqueadora durante o restante da fase de combate — mesmo que a criatura que ela está bloqueando deixe o combate. Fora da fase de combate, não há criaturas bloqueadoras.

COLOCAR NO CAMPO DE BATALHA

Mover um card ou ficha para a zona campo de batalha. Quando uma mágica ou habilidade diz para você colocar alguma coisa no campo de batalha, isso não é a mesma coisa que conjurá-la. Você simplesmente a coloca no campo de batalha sem pagar seus custos.

COMBATE

Em geral, o combate significa atacar, bloquear e todas as outras coisas que acontecem durante a fase de combate.

COMMANDER

Uma variante informal na qual o deck de cada jogador é liderado por uma criatura lendária.

COMPRAR UM CARD

Pegar o card do topo de seu grimório (deck) e colocá-lo em sua mão. Você compra um card durante cada um de seus turnos, no início de sua etapa de compra. Você também compra se uma mágica ou habilidade permitir isso. Isso não afeta sua compra normal do turno. Se uma mágica ou habilidade permite que você coloque um card em sua mão do seu grimório, mas não usa a palavra “compre”, isso não conta como comprar um card.

CONCEDER

Parar de jogar um jogo e dar ao seu oponente a vitória. Você pode conceder a qualquer momento (geralmente se você percebe que não vai conseguir evitar a derrota). Quando você concede, você perde o jogo.

CONJURAR

Você conjura uma mágica colocando-a na pilha. Diferentes tipos de mágicas podem ser conjuradas em momentos diferentes, mas as coisas que você tem de fazer para conjurar uma mágica são sempre as mesmas: anunciá-la, escolher seus alvos (e tomar outras decisões imediatamente) e pagar seu custo. Consulte “Mágicas”, na página 10.

CONSTRUÍDO

Um grupo de formatos de jogo que usam decks construídos antecipadamente. Um deck Construído deve ter no mínimo 60 cards, e não pode ter mais do que quatro cópias do mesmo card (com exceção dos terrenos básicos). O Padrão é o formato Construído mais famoso de todos.

CONTROLADOR

O controlador de uma mágica é o jogador que a conjurou. O controlador de uma habilidade ativada é o jogador que a ativou. O controlador de uma permanente é o jogador que a conjurou — a menos que outra mágica ou habilidade mude o seu controlador. O controlador de uma habilidade desencadeada é o jogador que controlava a fonte da habilidade quando ela foi desencadeada.

CONTROLE

Você controla as mágicas que conjura e as permanentes que entraram no campo de batalha do seu lado. Você também controla as habilidades que vêm das permanentes que você controla.

Somente você pode tomar decisões sobre as coisas que controla. Se você controla uma permanente, somente você pode

ativar as habilidades dela. Mesmo se você colocar uma Aura sobre uma criatura do seu oponente, é você quem controla aquela Aura e as habilidades que ela tem.

Algumas mágicas e habilidades permitem que você ganhe o controle de uma permanente. Na maior parte das vezes, isso significa que o card vai ser movido do lado do seu oponente para o seu. Mas para Auras ou Equipamentos anexados a outros cards, muda o controlador, mas o card não é movido.

COR

As cinco cores do

Magic são: branco, azul, preto, vermelho e verde. Se uma mágica ou habilidade o instrui a escolher uma cor, você deve escolher uma dessas cinco. A cor de um card é definida por seu custo de mana. Por exemplo, um card que custa é azul, assim como um card que custa é vermelho e branco. Os cards sem mana colorido em seu custo de mana, como a maioria dos artefatos, são incolores. (Incolor não é uma cor.) Os terrenos também são incolores.

Alguns efeitos podem mudar a cor de uma mágica ou permanente. Por exemplo, “A criatura alvo torna-se azul até o final do turno.” A nova cor substitui a cor anterior, a menos que a habilidade diga o contrário.

CUSTO

Um custo é quanto você precisa pagar para realizar outra ação. Você precisa pagar um custo para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade ativada. Algumas vezes, uma mágica ou habilidade pode pedir que você pague um custo quando ela for resolvida. Você só pode pagar um custo se puder pagá-lo integralmente. Por exemplo, se o custo de uma habilidade ativada (a parte antes de “:”) lhe diz que você deve descartar um card mas você não tem nenhum card em sua mão, você não pode nem mesmo tentar pagá-lo.

CUSTO ADICIONAL



Algumas mágicas dizem que têm um custo adicional. Para conjurar aquela mágica, você deve pagar tanto o custo de mana, no canto superior direito do card, como seu custo adicional.

CUSTO DE MANA

Consulte “Partes de um card”, na página 5. Veja também a entrada do glossário para “Custo de mana convertido”.



CUSTO DE MANA CONVERTIDO

É o total de mana presente em um custo de mana, independentemente da cor. Por exemplo, um card com custo de mana de  tem um custo de mana convertido de 5. Um card com custo de mana de  tem um custo de mana convertido de 2.

DANO

Reduz o total de pontos de vida de um jogador, reduz a lealdade de um planeswalker e destrói criaturas. As criaturas atacantes e bloqueadoras causam dano igual ao seu poder. Algumas mágicas e habilidades também podem causar dano. Só se pode causar dano a criaturas, planeswalkers ou jogadores. Se uma criatura sofrer uma quantidade de dano igual ou maior que o valor de sua resistência em um turno, ela será destruída. Se um planeswalker sofrer dano, aquela quantidade de marcadores de lealdade será removida dele. Se um jogador sofrer dano, aquela quantidade de dano será subtraída do total de pontos de vida dele.

Sofrer dano é diferente de perder pontos de vida. Por exemplo, Proteção Sombria é uma aura com a desvantagem “Quando Proteção Sombria entra no campo de batalha, você perde 1 ponto de vida.” Essa perda de pontos de vida não é dano, portanto não pode ser prevenida.

DANO DE COMBATE

É o dano causado pelas criaturas como resultado do ataque e do bloqueio. Uma criatura causa dano igual ao seu poder. Esse dano é causado durante a etapa de dano de combate. Qualquer outro tipo de dano não conta como dano de combate, mesmo que seja causado como resultado da habilidade de uma criatura durante o combate.

DECK

Pelo menos sessenta cards de sua escolha, bem embaralhados. (Os formatos do tipo Limitado que exigem que os jogadores construam seus decks como parte do evento permitem decks de 40 cards.) Para jogar **Magic**, você precisa ter seu próprio deck. Uma vez começado o jogo, seu deck torna-se seu grémório.

DECK SELADO

Consulte “Formatos Limitados”, na página 19.

DEFENSOR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. As criaturas com a habilidade de defensor não podem atacar.

DEIXAR O CAMPO DE BATALHA

Uma permanente deixa o campo de batalha quando é movida da zona “campo de batalha” para qualquer outra zona. Ela pode ser devolvida do campo de batalha para a mão de um jogador, ir do campo de batalha para um cemitério, ou para qualquer outra zona. Além disso, se um card deixa o campo de batalha e depois volta ao campo de batalha, é como se ele fosse um card completamente novo. Ele não se “lembra” de nada do que aconteceu da última vez em que esteve no campo de batalha.

DESCARTAR

Pegar um card que está em sua mão e colocá-lo em seu cemitério. Se uma mágica ou habilidade o obrigar a descartar cards, é você quem escolhe quais cards irá descartar — a menos que a mágica ou habilidade especifique que outro jogador escolha os cards ou que o descarte seja feito “aleatoriamente”.

Se você tem mais de sete cards na sua mão durante sua etapa de limpeza, você precisa descartar até que tenha sete.

DESTRUIR

Mover uma permanente do campo de batalha para o cemitério de seu dono. As criaturas são destruídas quando elas sofrem uma quantidade de dano igual ou maior que a sua resistência. Além disso, várias mágicas e habilidades podem destruir permanentes (sem causar dano a elas).

Algumas vezes as permanentes são colocadas no cemitério sem serem destruídas. Se uma permanente é sacrificada, ela não é “destruída”, mas ainda assim é colocada no cemitério de seu dono. O mesmo é válido se a resistência de uma criatura é reduzida a 0 ou menos, duas permanentes lendárias com o mesmo nome controladas pelo mesmo jogador estão no campo de batalha, dois planeswalkers com o mesmo subtipo controlados pelo mesmo jogador estão no campo de batalha, ou se uma Aura está no campo de batalha mas não está encantando o que está descrito na sua habilidade de “encantar”.

DESVIRAR

Endireitar um card virado para que possa ser usado novamente. Consulte “Virar”, na página 9.

DONO

A pessoa que começou o jogo com o card em seu deck. Mesmo que o seu oponente tenha o controle de uma de suas permanentes, você ainda é o seu dono. (Se você emprestou um deck para um amigo, ele será o “dono” de todos aqueles cards durante o jogo.) O dono de uma ficha é o jogador que a controlava quando ela entrou no campo de batalha.

EFEITO

É o que acontece quando uma mágica ou habilidade é resolvida. Existem diversos tipos de efeitos: efeitos simples, efeitos contínuos, efeitos de prevenção e efeitos de substituição. Todos estão descritos neste glossário.

EFEITO CONTÍNUO

É um efeito que dura por um certo tempo. Esses são diferentes dos efeitos simples, que só acontecem uma vez e não têm duração. O tempo de duração de um efeito contínuo está especificado no texto da mágica ou da habilidade que o origina. Por exemplo, ele pode dizer “até o final do turno”. Se o efeito contínuo vem de uma habilidade atática, ele dura o tempo que a permanente com a habilidade permanece no campo de batalha.

EFEITO DE PREVENÇÃO

É um efeito que impede que o dano seja causado. Um efeito de prevenção funciona como um escudo. Se algum dano seria causado mas há um escudo de prevenção, uma parte ou todo o dano não é causado. Um efeito de prevenção pode prevenir todo o dano que uma fonte causaria ou pode prevenir apenas uma quantidade específica de dano.

Por exemplo, Neblina diz: “Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno”. Você pode conjurar Neblina bem antes do combate, mas seu efeito permanecerá por todo o turno. Portanto, se uma criatura tentar causar dano de combate durante aquele turno, Neblina prevenirá aquele dano.

Os efeitos de prevenção podem prevenir que dano seja causado a criaturas, a jogadores ou a ambos. Se um efeito de prevenção pode prevenir dano causado por múltiplas fontes ao mesmo tempo, o jogador que sofreria o dano ou que controla a criatura que sofreria dano escolhe de que fonte quer prevenir o dano.

EFEITO DE SUBSTITUIÇÃO

É um tipo de efeito que espera a ocorrência de um evento específico e depois o substitui por um outro efeito diferente. Os efeitos de substituição têm a expressão “em vez de”. Por exemplo, Colosso de Aço Negro diz, em parte: “Se Colosso de Aço Negro seria colocado num cemitério vindo de qualquer lugar, em vez disso, revele Colosso de Aço Negro e embaralhe-o no grimório de seu dono.” O efeito substitui a ação de colocar Colosso de Aço Negro no cemitério com a ação de embaralhá-lo no grimório de seu dono. Colosso de Aço Negro nunca chega ao cemitério.

EFEITO SIMPLES

Um efeito que se aplica ao jogo apenas uma vez e então termina. Por exemplo, Divinação diz: “Compre dois cards”. Depois de ser resolvido, o efeito acaba. Os efeitos simples diferem dos efeitos contínuos, que têm um certo tempo de duração.

EMBARALHAR

Misturar aleatoriamente os cards do seu deck. No início de qualquer jogo de **Magic**, o seu deck deve ser embaralhado. Alguns cards dirão para você embaralhar seu grimório como parte de seu efeito (geralmente porque o efeito permite que você olhe o seu grimório).

EMBLEMA

Algumas habilidades de planeswalkers criam emblemas que têm um efeito duradouro no jogo. Depois que um emblema é criado, ele não pode ser destruído e suas habilidades se aplicam até o final do jogo.

EMPATAR O JOGO

Empate é um jogo que termina sem vencedor. Por exemplo, se uma mágica como Terremoto causa dano o suficiente para reduzir o total de pontos de vida de ambos os jogadores para 0 ou menos, o resultado é um empate.

EM VEZ DE

Quando encontrar essa expressão, você sabe que a mágica ou habilidade provoca um efeito de substituição. Consulte a entrada do glossário para “Efeito de substituição”.

ENCANTADO



Quando uma habilidade de uma Aura diz “criatura encantada” (ou “artefato encantado”, “terreno encantado” e assim por diante), isso significa “a criatura à qual a Aura é anexada”. Por exemplo, Marca do Vampiro tem a habilidade “A criatura encantada recebe +2/+2 e tem vínculo com a vida.” Apenas a criatura à qual Marca do Vampiro está anexada receberá o bônus, e o controlador daquela criatura ganhará pontos de vida de sua habilidade vínculo com a vida.

ENCANTAMENTO

Um tipo de card. Consulte “Encantamento”, na página 6.

ENCANTAR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em todas as Auras. É seguida por uma descrição de uma permanente (por exemplo, “encantar criatura” ou “encantar terreno”), que informa a que tipo de permanente a Aura pode ser anexada. Quando conjura a Aura, você deve ter aquele tipo de permanente como alvo. Do mesmo modo, as Auras com “encantar jogador” ou “encantar oponente” usam um jogador como alvo quando são conjuradas. Se uma Aura estiver anexada a algo que não atende aos requisitos de sua habilidade de encantar, ela será colocada no cemitério de seu dono.

ENTRA NO CAMPO DE BATALHA

Quando as mágicas de artefato, criatura, encantamento e planeswalker se resolvem, elas entram no campo de batalha como permanentes. Os terrenos também entram no campo de batalha como permanentes.

Algumas habilidades desencadeadas começam com: “Quando [esta permanente] entra no campo de batalha, ...”. Quando uma permanente com uma habilidade como essa é colocada no campo de batalha, essa habilidade é desencadeada imediatamente. Algumas habilidades também são desencadeadas quando determinadas outras permanentes entram no campo de batalha.

Alguns cards dizem que entram no campo de batalha virados. Esses cards não entram no campo de batalha e depois são virados — eles já estão virados quando entram no campo de batalha. Do mesmo modo, as criaturas que “entram no campo de batalha com [um número de] marcadores +1/+1”, ou cujo poder e resistência serão modificados por um efeito contínuo, não entram no campo de

batalha e depois mudam de tamanho.

EQUIPAMENTO

Um tipo de artefato que representa uma arma, armadura, ou outro item que as suas criaturas podem usar. Quando você conjura uma mágica de Equipamento, ela entra no campo de batalha como qualquer outro artefato. Uma vez no campo de batalha, você pode pagar seu custo de equipar a qualquer momento em que puder conjurar um feitiço para anexá-lo a uma criatura que você controla. Você pode fazer isso mesmo se o Equipamento estiver anexado a outra criatura. Uma vez anexado a uma criatura, o Equipamento tem algum efeito sobre ela. Se a criatura equipada deixar o campo de batalha, o Equipamento “cai no chão” e permanece no campo de batalha, esperando até que você o anexe a outra criatura.

EQUIPAR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em todos os Equipamentos. Ela informa quanto custa anexar o Equipamento a uma de suas criaturas. Não importa se o Equipamento não está anexado ou está anexado a uma criatura diferente. Você só pode ativar essa habilidade durante sua fase principal, quando não há mágicas nem habilidades na pilha. A habilidade de equipar tem como alvo a criatura para a qual você está movendo o Equipamento.

ESCOLHA UM —

Quando você vir a frase “Escolha um —” em um card, você terá que escolher uma das opções que o card fornece, na hora de conjurá-lo. Você não pode mudar de ideia e escolher alguma outra coisa depois, mesmo que a sua primeira escolha não tenha funcionado.

ETAPA

Todas as fases, com exceção da fase principal, são divididas em etapas. Existem coisas específicas que acontecem durante algumas etapas. Por exemplo, você desvira suas permanentes durante a sua etapa de desvirar. Se um jogador tem mana sobrando no final de uma etapa ou fase, aquele mana é perdido. Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE COMPRA

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE DANO DE COMBATE

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE DECLARAÇÃO DE ATACANTES

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE DECLARAÇÃO DE BLOQUEADORES

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE DESVIRAR

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE FINAL DE COMBATE

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE MANUTENÇÃO

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA FINAL

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

EXÍLIO

Uma zona do jogo. O exílio é basicamente uma área que serve de depósito para os cards. Se uma mágica ou habilidade exila um card, ele é transferido de onde quer que esteja para a zona de exílio. Consulte “Exílio”, na página 8.

FASE

Uma das principais partes de um turno. Existem cinco: fase inicial, primeira fase principal, fase de combate, segunda fase principal e fase final. Algumas fases são divididas em etapas. Se um jogador tem mana sobrando no final de uma etapa ou fase, aquele mana é perdido. Consulte “Partes do turno”, na página 17.

FASE DE COMBATE

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

FASE PRINCIPAL

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

FEITIÇO

Um tipo de card. Consulte “Feitiço”, na página 5.

FICHA

Algumas mágicas instantâneas, feitiços e habilidades podem criar criaturas. Essas criaturas são representadas por fichas. Você pode usar o que quiser como ficha, mas dê preferência a algo que possa ser virado.

As fichas são consideradas criaturas para todos os efeitos, e são afetadas por todas as regras, mágicas e habilidades que afetam criaturas. Entretanto, se uma de suas fichas de criatura deixar o campo de batalha, ela irá para a nova zona (como o seu cemitério) e então desaparecerá do jogo imediatamente.

FONTE

A origem do dano ou de uma habilidade. Depois que uma habilidade vai para a pilha, remover a sua fonte não impede que a habilidade seja resolvida.

GIGANTE DE DUAS CABEÇAS

Consulte “Variantes com vários participantes”, na página 20.

GOLPE DUPLO

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. As criaturas com golpe duplo causam seu dano de combate duas vezes. Quando você chegar à etapa de dano de combate, verifique se há criaturas atacantes ou bloqueadoras com iniciativa ou golpe duplo. Se houver, será criada uma etapa de dano extra apenas para elas. Apenas

as criaturas com iniciativa e golpe duplo causam dano de combate nessa etapa. Depois disso, acontece a etapa de dano de combate normal. Todas as criaturas atacantes ou bloqueadoras restantes, assim como as com golpe duplo, causam dano de combate durante essa segunda etapa.

GRIMÓRIO

Uma zona do jogo. Consulte “Grimório”, na página 8.

HABILIDADE

Qualquer texto em uma permanente (com exceção do texto explicativo e texto ilustrativo) que informa as habilidades da permanente. Uma permanente pode ter três tipos de habilidade: habilidades ativadas, habilidades estáticas e habilidades desencadeadas. A menos que se especifique algo em contrário, as habilidades “funcionam” apenas enquanto a permanente à qual pertencem está no campo de batalha. Depois que uma habilidade desencadeada é desencadeada ou uma habilidade ativada é ativada, ela é resolvida, a menos que seja anulada; não importa o que aconteça ao card que dá origem à habilidade depois que a habilidade vai para a pilha. Consulte “Habilidades ativadas”, na página 12.

HABILIDADE ATIVADA

Um dos três tipos de habilidades que uma permanente pode ter. Uma habilidade ativada é sempre escrita no formato “custo: efeito”. Consulte “Habilidades”, na página 12.

HABILIDADE DE EVASÃO

Um apelido para qualquer habilidade que torna uma criatura mais difícil de bloquear. Voar é o tipo mais comum de habilidade de evasão.

HABILIDADE DE MANA

Qualquer habilidade que adicione mana à sua reserva. As habilidades de mana podem ser habilidades ativadas ou habilidades desencadeadas. Uma habilidade de mana não vai para a pilha quando você a ativa ou ela é desencadeada — você simplesmente obtém o mana imediatamente.

HABILIDADE DESENCADEADA

Um dos três tipos de habilidade que uma permanente pode ter. Consulte “Habilidades desencadeadas”, na página 12.

HABILIDADE ESTÁTICA

Um dos três tipos de habilidade que uma permanente pode ter. Consulte “Habilidades estáticas”, na página 12.

ÍMPETO

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com ímpeto pode atacar assim que entra sob seu controle. Você também pode ativar as habilidades ativadas dela que tiverem custo.

INCOLOR

Os terrenos e a maioria dos artefatos são incolores. Incolor não é uma cor. Se você for instruído a escolher uma cor, você não poderá escolher incolor.

INDESTRUTÍVEL

Uma permanente indestrutível não pode ser destruída por dano ou efeitos que dizem “destrua”. Porém, pode ser colocada no cemitério por outras razões. Consulte a entrada do glossário para “Destruir”.

INICIATIVA

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. As criaturas com iniciativa causam o seu dano de combate antes das criaturas que não têm iniciativa. Quando você chegar à etapa de dano de combate, verifique se há criaturas atacantes ou bloqueadoras com iniciativa ou golpe duplo. Se houver, será criada uma etapa de dano extra apenas para elas. Apenas as criaturas com iniciativa e golpe duplo causam dano de combate nessa etapa. Depois disso, acontece a etapa de dano de combate normal. Todas as criaturas atacantes ou bloqueadoras restantes, assim como as com golpe duplo, causam dano de combate durante essa segunda etapa.

INTIMIDAR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com intimidar só pode ser bloqueada por criaturas que compartilhem uma cor com ela e/ou por criaturas artefato. Por exemplo, uma criatura vermelha com intimidar poderia ser bloqueada por uma criatura vermelha, uma criatura vermelha e verde ou por uma criatura artefato. A habilidade de intimidar só tem importância quando a criatura que a tiver estiver atacando.

JOGADOR

Você ou o seu oponente. Se uma mágica ou habilidade permite que você escolha um jogador, você pode escolher a si mesmo. Você não pode escolher a si mesmo se ela disser “oponente”. Se estiver jogando uma partida com vários participantes (um jogo com mais de dois jogadores), todos no jogo são jogadores, incluindo os integrantes do seu time.

JOGADOR ATIVO

É o jogador que está em seu próprio turno. O jogador ativo sempre tem a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades primeiro.

JOGADOR DEFENSOR

O jogador que está sendo atacado (ou cujo planeswalker está sendo atacado) durante uma fase de combate.

JOGAR

Você joga um terreno colocando-o da sua mão no campo de batalha. Você só pode jogar um terreno uma vez por turno, durante uma de suas fases principais, quando não houver nada

na pilha. Os terrenos não vão para a pilha quando você os joga.

Alguns efeitos pedem que você jogue um card. Isso significa jogar um terreno ou conjurar uma mágica, dependendo do tipo do card.

LAMPEJO

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas, artefatos e encantamentos. Uma mágica com lampejo pode ser conjurada a qualquer momento em que você puder conjurar uma mágica instantânea.

LEALDADE



Lealdade é uma característica que somente os planeswalkers têm. Cada card de planeswalker tem um número de lealdade impresso no canto inferior direito do card: este é o número de marcadores de lealdade que ele recebe ao entrar no campo de batalha. O custo para ativar uma das habilidades ativadas de um planeswalker é adicionar ou remover marcadores de lealdade dele. Cada 1 ponto de dano causado a um planeswalker faz com que um marcador de lealdade seja removido dele. Se um

planeswalker não tiver nenhum marcador de lealdade nele, ele será colocado no cemitério de seu dono. Consulte “Planeswalker”, na página 7.

LENDÁRIO

Lendário é um supertipo, você o encontrará antes do travessão na linha de tipo, junto com o tipo do card. Se um jogador controla mais de uma permanente lendária com o mesmo nome, aquele jogador escolhe uma delas para permanecer no campo de batalha e coloca as restantes nos cemitérios de seus donos. (Jogadores diferentes podem controlar permanentes lendárias com o mesmo nome.) Isso é conhecido como a “regra das lendas”.

LIMITADO

Um grupo de formatos de jogo que usa cards de boosters que só são abertos antes do começo do jogo. Consulte “Formatos Limitados”, na página 19.

LINHA DE TIPO

Consulte “Partes de um card”, na página 5.

LUTAR

Alguns efeitos fazem com que uma criatura lute contra outra criatura. Quando duas criaturas lutam, cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.

MÁGICA

Todos os tipos de cards, exceto os terrenos, são mágicas enquanto você os estiver conjurando. Por exemplo, Anjo Serra é um card de criatura. Enquanto você o estiver conjurando, ele será uma mágica de criatura. Quando for resolvido, ele se tornará uma criatura.

MÁGICA INSTANTÂNEA

Um tipo de card. Consulte “Mágica instantânea”, na página 6.

MANA

É a energia mágica que você usa para pagar por mágicas e algumas habilidades. A maioria é obtida virando-se terrenos. Existem cinco cores de mana: ♣ (branco), ♠ (azul), ♠ (preto), ♠ (vermelho) e ♠ (verde). Também existe mana incolor.

MÃO

Uma zona do jogo. Consulte “Mão”, na página 8.

MARCADOR NUMA PERMANENTE

Algumas mágicas e habilidades lhe dizem para colocar um marcador sobre uma permanente. O marcador representa uma mudança naquela permanente, que dura enquanto ele estiver no campo de batalha. Um marcador geralmente muda o poder e a resistência de uma criatura, ou registra a lealdade atual de um planeswalker. Você pode usar qualquer coisa como marcador: marcadores de vidro, dados ou o que você quiser.

MODERNO

Um formato Construído que está crescendo em popularidade. O formato Moderno usa as coleções básicas e blocos desde a *Oitava Edição* e *Mirrodin* até o presente. Visite Wizards.com/MagicFormats para obter mais informações.

MORRE

“Morre” é outro modo de dizer que uma criatura “é colocada num cemitério vinda do campo de batalha.”

MULLIGAN

No início de um jogo de **Magic**, você compra os sete primeiros cards de seu grimório. Se você não gostar da sua mão inicial por qualquer razão, você pode fazer um mulligan. Quando você faz um mulligan, sua mão é embaralhada com o seu grimório e você compra uma nova mão, dessa vez com um card a menos. Você pode fazer um mulligan quantas vezes quiser, mas a cada vez você comprará um card a menos. Quando os dois jogadores estiverem satisfeitos com suas mãos iniciais, o jogo começará.

NÃO BLOQUEADO

Uma criatura é não bloqueada apenas se estiver atacando e o jogador defensor decidir que não irá bloqueá-la.

NOME

Consulte “Partes de um card”, na página 5.

Quando o nome de um card aparece na sua caixa de texto, o card está fazendo referência a ele mesmo, não a um outro card com o mesmo nome.

OPONENTE

Uma pessoa contra quem você está jogando. Se um card diz: “um oponente”, ele está se referindo a um dos oponentes do seu controlador.

PADRÃO

O formato Construído mais famoso. Ele utiliza apenas as coleções mais recentes disponíveis do jogo. O bloco atual, aquele que foi lançado no último mês de outubro, e a coleção básica mais recente são válidos num deck Padrão. Visite Wizards.com/MagicFormats para obter mais informações.

PAGAR PONTOS DE VIDA

Algumas vezes uma mágica ou habilidade pode pedir que você pague pontos de vida como parte de seu custo. Para pagar pontos de vida, subtraia aquele valor do seu total de pontos de vida. Você não pode pagar mais pontos de vida do que dispõe. Pagar pontos de vida não é o mesmo que sofrer dano, por isso essa ação não pode ser prevenida.

PARTIDA

Uma série de jogos contra o mesmo oponente. A maioria das partidas consiste numa “melhor de três”, portanto, o primeiro jogador a vencer dois jogos vence a partida. O perdedor do primeiro jogo decide quem começa no segundo jogo, e assim por diante.

PARTIDA COM VÁRIOS PARTICIPANTES

Um jogo de **Magic** que inicia com mais de dois jogadores. Consulte “Variantes com vários participantes”, na página 20.

PERDER PONTOS DE VIDA

Todo o dano causado a você faz com que você perca pontos de vida, e é por isso que ele é subtraído do seu total de pontos de vida. Além disso, algumas mágicas e habilidades dizem que fazem você perder pontos de vida. Isso não é o mesmo que dano, portanto, não pode ser prevenido.

PERMANENTE

Um card ou uma ficha de criatura no campo de batalha. Permanentes podem ser artefatos, criaturas, encantamentos, terrenos ou planeswalkers. Uma vez que uma permanente está no campo de batalha, ela permanece lá até ser destruída, sacrificada ou removida de alguma maneira. Você não pode remover uma permanente do campo de batalha só porque você quer, mesmo que ela esteja sob seu controle. Se a permanente deixa o campo de batalha e depois volta para o campo de batalha, ela é

considerada como um novo card. Ela não se “lembra” de nada do que aconteceu da última vez em que esteve no campo de batalha.

A menos que se especifique algo em contrário, as mágicas e as habilidades afetam somente permanentes. Por exemplo, *Esconjurar* diz: “Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono”. Você deve escolher uma criatura como alvo no campo de batalha, não um card de criatura num cemitério ou qualquer outro lugar.

PILHA

Uma zona do jogo. Consulte “A pilha”, na página 8.

PREMIÈRE PACK

Um kit que inclui um deck pronto para jogar com cards de uma determinada coleção e dois boosters de bônus com 15 cards. Com o *Première Pack*, você pode começar a jogar assim que tirá-lo da caixa. A coleção básica *Magic 2014* tem cinco *Première Packs*. Quando estiver começando a jogar, uma boa maneira de começar a criar os seus próprios decks é fazer modificações no deck de um *Première Pack* de **Magic**. Localize as lojas que vendem cards de **Magic** visitando Wizards.com/Locator.

PLANECHASE

Uma variante com vários participantes que apresenta cards grandes de plano.

PLANESWALKER

Um tipo de card. Consulte “Planeswalker”, na página 7.

PODER

O número que se encontra à esquerda do travessão, no canto inferior direito dos cards de criatura. Uma criatura causa dano igual ao seu poder. Uma criatura com poder menor ou igual a 0 não causa dano em combate.

PONTOS DE VIDA, TOTAL DE PONTOS DE VIDA

Cada jogador começa o jogo com 20 pontos de vida. Ao sofrer algum dano causado por mágicas, habilidades ou por criaturas não bloqueadas, você deve subtrair essa quantidade de dano de seu total de pontos de vida. Se o seu total de pontos de vida cai para 0 ou menos, você perde o jogo. Se algo fizer com que o total de pontos de vida de ambos os jogadores caia para 0 ou menos, o jogo termina num empate.

PREVENIR

Quando essa palavra aparece no texto de uma mágica ou habilidade, trata-se de um efeito de prevenção.

PRIORIDADE

Como um jogador pode conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades durante o turno de outro jogador, o jogo precisa de um sistema que garanta que apenas um jogador faça algo por vez. A prioridade determina, em qualquer momento, o jogador que

pode conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade ativada.

O jogador ativo (o jogador controlador do turno) tem a prioridade no início de cada etapa e de cada fase principal — exceto na etapa de desvirar e na etapa de limpeza. Quando você tem a prioridade, você pode conjurar uma mágica, ativar uma habilidade ativada ou passar (escolher não fazer nada). Se você faz alguma coisa, você mantém a prioridade, portanto você tem a mesma opção novamente. Se você passa, seu oponente ganha a prioridade, portanto ele tem aquela opção. Isso segue até que ambos os jogadores passem consecutivamente.

Quando isso acontece, se houver uma mágica ou habilidade aguardando na pilha, ela é resolvida. Então o jogador ativo ganha a prioridade novamente, e o sistema se repete. Quando ambos os jogadores passam consecutivamente, se não houver nenhuma mágica ou habilidade aguardando na pilha, aquela parte do turno termina e começa a próxima.

PROTEÇÃO

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com proteção terá sempre “proteção contra _____”. A criatura é protegida contra o que estiver escrito nesse espaço. Pode ser proteção contra o vermelho, por exemplo, ou então proteção contra Goblins. A proteção tem diversos efeitos específicos sobre a criatura:

- Todo o dano que seria causado à criatura por uma fonte com aquela característica é prevenido.
- A criatura não pode ser encantada por uma Aura com aquela característica ou ser equipada com um Equipamento com aquela característica.
- A criatura não pode ser bloqueada por uma criatura com aquela característica.
- A criatura não pode ser alvo de mágicas ou habilidades de cards com aquela característica.

QUE NÃO SEJA

Quando o texto de uma mágica ou habilidade faz referência a um “card que não seja um terreno”, uma “criatura que não seja preta” e assim por diante, significa “um card que não é um terreno”, “uma criatura que não é preta”, etc.

RARIDADE



= comum



= incomum



= raro



= mítico raro

É a probabilidade de você tirar um card específico. Há quatro níveis de raridade para os cards de **Magic**: comum, incomum, raro e mítico raro. Cada booster de 15 cards geralmente contém onze cards comuns, incluindo um

card de terreno básico, três cards incomuns e um card raro. Alguns boosters têm um card mítico raro no lugar do card raro.

REGENERAR



Impedir que uma permanente seja destruída mais adiante no turno. Um efeito de regeneração funciona como um escudo. Se uma mágica ou habilidade diz: “Regenere [uma permanente]”, ela coloca um escudo de regeneração naquela permanente que pode ser usado a qualquer momento durante o turno. Se uma permanente seria destruída e tem um escudo de regeneração, ela não é destruída. Em vez disso, ela se torna

virada, é removida do combate (se for uma criatura atacante ou bloqueadora) e todo o dano é removido dela. Depois disso, aquele escudo de regeneração é considerado utilizado. A permanente nunca deixa o campo de batalha, portanto, qualquer Aura, Equipamento ou marcador que esteja sobre a criatura permanece lá. Qualquer escudo de regeneração não utilizado é extinto durante a etapa de limpeza.

Embora uma permanente com um escudo de regeneração não possa ser destruída, ela ainda pode ser colocada no cemitério por outros motivos. Consulte a entrada do glossário para “Destruir”.

REMOVER DE COMBATE

Se um efeito remove uma criatura de combate, ela não está mais nem atacando nem bloqueando. Se ela bloqueou uma criatura antes de ser removida, a criatura atacante permanece bloqueada, portanto nenhum ponto de dano chega ao jogador ou planeswalker que está sendo atacado. Uma criatura removida de combate não causa nem sofre dano de combate.

RESERVA

Os eventos de **Magic** permitem que você use uma reserva, ou seja, um grupo de cards extra, que são particularmente bons contra determinados oponentes. Após jogar contra um oponente, você pode fazer modificações ao seu deck usando cards da sua reserva. Antes de jogar com outro jogador, você deve restaurar seu deck para a configuração original.

Nos formatos Construídos, a sua reserva consiste em até 15 cards. Juntos, seu deck e sua reserva não podem ter mais do que quatro cópias de qualquer card, exceto cards de terrenos básicos. Seu deck precisa ter pelo menos 60 cards.

Nos formatos Limitados, todos os cards abertos que não estiverem no seu deck principal formarão a sua reserva. Seu deck precisa ter pelo menos 40 cards.

RESERVA DE MANA

O lugar onde seu mana fica até você gastá-lo ou até a etapa ou fase atual terminar.

RESISTÊNCIA

É o número que se encontra à direita do travessão, no canto inferior direito dos cards de criatura. Se uma criatura sofre uma quantidade de dano igual ou maior que sua resistência em um único turno, ela é destruída. Se a resistência de uma criatura é reduzida a 0 ou menos, ela é colocada no cemitério de seu dono.

RESPONDER, EM RESPOSTA

É conjurar uma mágica instantânea ou ativar uma habilidade ativada assim que uma outra mágica ou habilidade é colocada na pilha. Consulte “Como responder a uma mágica”, na página 10.

RESISTÊNCIA A MAGIA

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em permanentes. Uma permanente com resistência a magia não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades controladas por um oponente. O jogador que controla a permanente com resistência a magia ainda pode usá-la como alvo de mágicas e habilidades.

RESOLVER

Quando você conjura uma mágica ou ativa uma habilidade ativada, ou quando uma habilidade desencadeada é desencadeada, nada acontece imediatamente. Ela apenas vai para a pilha. Depois que cada jogador tiver a chance de responder, a mágica ou habilidade será resolvida e seu efeito acontecerá. Se ela for anulada por outra mágica ou habilidade, ou se nenhum dos alvos forem válidos quando ela tentar ser resolvida, ela não será resolvida (e se for uma mágica, ela será colocada no cemitério de seu dono).

REVELAR

É mostrar um card a todos os jogadores participantes do jogo.

SACRIFICAR

Escolher uma de suas permanentes no campo de batalha e colocá-la no cemitério de seu dono. Você só pode sacrificar as permanentes que você controla. Sacrificar uma permanente é diferente de destruí-la, portanto a permanente não pode ser regenerada. Você só pode sacrificar uma permanente se uma mágica ou habilidade disser isso ou se isso fizer parte de um custo.

SÍMBOLO DA EXPANSÃO

Consulte “Partes de um card”, na página 5.

SUBTIPO

Todos os tipos de cards podem ter subtipos. Os subtipos são exibidos após o travessão na linha de tipo. Os subtipos de criatura também são chamados de tipos de criatura, os subtipos de terreno são chamados de tipos de terreno, e assim por diante.

Um card pode ter múltiplos subtipos ou nenhum. Por exemplo, uma “Criatura — Elfo Guerreiro” tem os subtipos Elfo e Guerreiro, mas um card com apenas “Terreno” em sua linha de tipo não tem subtipo.

Alguns subtipos têm regras especiais. Consulte as entradas do glossário para “Aura”, “Equipamento”, “Tipo de terreno básico” e “Tipo de planeswalker”. Os subtipos de criatura não têm nenhuma regra especial associada a eles.

Alguns efeitos podem alterar o subtipo de uma permanente. Por exemplo, “A criatura alvo torna-se um Elfo até o final do turno”. O novo subtipo substitui os subtipos anteriores do tipo apropriado, a menos que a habilidade diga o contrário.

SUPERTIPO

Todos os tipos de card podem ter supertipos. Os supertipos são exibidos antes do travessão na linha de tipo, junto com o tipo. Por exemplo, um “Terreno Básico — Floresta” tem o supertipo “Básico”, e uma “Criatura Lendária — Humano Guerreiro” tem o supertipo “Lendário”. Os supertipos não têm nenhuma relação com os tipos de card. Alguns supertipos têm regras específicas associadas a eles.

TERRENO

Um tipo de card. Consulte “Terreno”, na página 7.

TERRENO BÁSICO



Existem cinco terrenos básicos. Planícies geram ♣ (mana branco). Ilhas geram ♠ (mana azul). Pântanos geram ♣ (mana preto). Montanhas geram ♠ (mana vermelho). Florestas geram ♣ (mana verde). Todos têm “básico” na sua linha de tipo (básico é um supertipo). Os terrenos que não são nenhum desses cinco são chamados de terrenos não básicos.

Ao construir um deck, você pode incluir qualquer quantidade de terrenos básicos. Você não pode ter mais que quatro cópias de qualquer outro card em seu deck.

TERRENO NÃO BÁSICO



Qualquer terreno que não tem o supertipo “básico” em sua linha de tipo — em outras palavras, qualquer terreno que não tenha o nome Planície, Ilha, Pântano, Montanha ou Floresta. Você não pode acrescentar mais do que quatro cópias de qualquer terreno não básico a um deck.

TEXTO EXPLICATIVO

Texto em *itálico* entre parênteses (*como esse*) na caixa de texto que explica brevemente uma regra ou

palavra-chave de habilidade. O texto explicativo não informa todas as regras para uma habilidade. Ele simplesmente o lembra como o card funciona.

TEXTO ILUSTRATIVO

Texto em *itálico* (*tem esta aparência*) na caixa de texto de um card, apenas para dar um toque divertido ao card. Os textos ilustrativos dão o tom ou descrevem uma parte do universo mágico do card. Se o texto estiver entre parênteses, trata-se de um texto explicativo, um lembrete das regras — não é um texto ilustrativo. O texto ilustrativo não tem efeito sobre o modo como o card é conjurado.

TIPO DE CARD

Cada card no seu deck é de pelo menos um tipo: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker ou feitiço. O tipo de um card está impresso abaixo de sua ilustração. Alguns cards, como as criaturas artefato, têm mais de um tipo de card. Alguns cards também têm subtipos, como “Goblin” e “Guerreiro” em “Criatura — Goblin Guerreiro”, ou supertipos, como “básico” em “Terreno Básico — Floresta”.

TIPO DE CRIATURA

Indica a espécie da criatura, como Goblin, Elfo ou Guerreiro. Os tipos de criatura estão no meio do card depois de “Criatura —”. Se uma criatura tem mais de uma palavra após o travessão, a criatura tem todos aqueles tipos de criatura.

Algumas mágicas e habilidades afetam múltiplas criaturas de um determinado tipo. Por exemplo, Fractius Predatório diz: “As criaturas do tipo Fractius que você controla recebem +1/+1.” Todas as criaturas que você controla com o tipo Fractius, inclusive Fractius Predatório, recebem o bônus.

TIPO DE PERMANENTE

Os tipos de permanente são: artefato, criatura, encantamento, terreno e planeswalker. As permanentes podem ser de mais de um tipo.

TIPO DE PLANESWALKER

Um subtipo de planeswalker. Se um jogador controla mais de um planeswalker com o mesmo tipo de planeswalker, aquele jogador escolhe um deles para permanecer no campo de batalha e coloca os restantes nos cemitérios de seus donos. (Jogadores diferentes podem controlar planeswalkers com o mesmo tipo de planeswalker.)

TIPO DE TERRENO

Um subtipo de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Tipo de terreno básico”.

TIPO DE TERRENO BÁSICO

Cada terreno básico tem um subtipo, que aparece após “Terreno Básico —” em sua linha de tipo. Esses são os “tipos de terreno básico”, que são iguais aos cinco nomes de terrenos básicos. Alguns terrenos não básicos também têm tipos de terreno básico. Qualquer terreno com um tipo de terreno básico tem uma habilidade ativada que gera um mana da cor apropriada, mesmo que isso não esteja escrito na caixa de texto. Por exemplo, toda Floresta tem a habilidade “☼: Adicione ☼ à sua reserva de mana.”

TOQUE MORTÍFERO

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Toque mortífero é uma habilidade que faz com que uma criatura cause uma forma de dano que é extremamente letal a outras criaturas. Uma criatura que sofra qualquer quantidade de dano causado por uma criatura com toque mortífero é destruída. Se a sua criatura com toque mortífero for bloqueada por várias criaturas, você só precisa atribuir 1 ponto de dano a cada uma das criaturas bloqueadoras!

TRAVESSIA DE ILHA

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

TRAVESSIA DE FLORESTA

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

TRAVESSIA DE MONTANHA

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

TRAVESSIA DE PÂNTANO

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

TRAVESSIA DE TERRENO

Travessia de terreno é o nome de um grupo de habilidades que inclui travessia de planície, travessia de ilha, travessia de pântano, travessia de montanha e travessia de floresta. Uma criatura com travessia de terreno não pode ser bloqueada se o jogador defensor controlar ao menos um terreno do tipo especificado.

TURNO

Cada turno é dividido em fases e a maioria das fases tem etapas. Consulte “Partes do turno”, na página 17.

Partes do turno

1. Fase inicial

- Etapa de desvirar
- Etapa de manutenção
- Etapa de compra

2. Fase principal

3. Fase de combate

- Etapa de início de combate
- Etapa de declaração de atacantes
- Etapa de declaração de bloqueadores
- Etapa de dano de combate
- Etapa final de combate

4. Fase principal (novamente)

5. Fase final

- Etapa final
- Etapa de limpeza

VENCER O JOGO

Você vence o jogo quando acontece uma das situações a seguir:

- O total de pontos de vida de seu oponente é reduzido a 0 ou menos.
- Seu oponente precisa comprar um card mas seu grimório está vazio.
- Seu oponente tem 10 ou mais marcadores de veneno. (Nenhum card da coleção básica *Magic 2014* pode dar marcadores de veneno aos jogadores.)
- Uma mágica ou habilidade diz que você vence o jogo ou que seu oponente perde o jogo.
- Seu oponente concede.

Se ambos os jogadores perderiam o jogo ao mesmo tempo, o jogo é um empate — ninguém vence.

Existem variantes com vários participantes que podem modificar as condições necessárias para vencer um jogo.

VIGILÂNCIA

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Quando uma criatura com vigilância ataca, ela não se torna virada.

VÍNCULO COM A VIDA

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em permanentes. O dano causado por uma permanente com vínculo com a vida faz com que o controlador daquela permanente ganhe uma quantidade correspondente de pontos de vida, além de se comportar como dano normal.

VIRAR

Girar um card horizontalmente. Consulte “Virar”, na página 9.

VOAR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com a habilidade de voar só pode ser bloqueada por criaturas com a habilidade de voar ou alcance.

VOCÊ

A palavra “você” em uma mágica ou habilidade faz referência ao controlador atual daquela mágica ou habilidade.

X

Quando você vir X em um custo de mana ou em um custo de ativação, você poderá escolher o valor que X representa. Por exemplo, Gêiser Vulcânico é uma mágica instantânea que custa X e causa X pontos de dano. Quando você conjura Gêiser Vulcânico, você decide o valor de X. Se você escolher três, por exemplo, Gêiser Vulcânico custará 3 e causará 3 pontos de dano. Se você escolher seis, Gêiser Vulcânico custará 6 e causará 6 pontos de dano.

ZONA

Uma área de jogo em um jogo de **Magic**. Consulte “Zonas do jogo”, na página 8.

ZONA DE COMANDO

Uma zona do jogo usada para objetos que afetam o jogo mas não são permanentes. Alguns planeswalkers criam emblemas que vão para esta zona, e algumas variantes com vários participantes usam esta zona para colocar seus cards grandes.

DÚVIDAS?

América Latina:

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast LLC,

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

EUA

Tel.: 1-425-204-8069

Portugal:

Hasbro Italy S.r.l. Centro Direzionale

Milano Fiori

p/a Wizards of the Coast

Strada 7 - Palazzo R1

20089 Rozzano (MI)

ITALIA

E-mail: **wpn@hasbro.es**

Atendimento ao Cliente: +32 (0)70 233-277

CRÉDITOS DO MANUAL DE REGRAS

Design Original do Magic: Richard Garfield

Redação das regras: Matt Tabak

Edição: Del Laugel e Kelly Digges

Direção de Arte: Lisa Hanson

Design Gráfico Original do Magic: Jesper Myrfors, Lisa Stevens e Christopher Rush

Agradecemos a todos os membros da nossa equipe de projeto e a muitos outros que contribuíram com o **Magic** e são numerosos demais para mencionar.

Este manual de regras foi publicado em julho de 2013.

©2013 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. Magic: The Gathering, Wizards of the Coast, Magic, seus logotipos, Mirrodin, os traços característicos dos personagens, o pentágono de cores e os símbolos * ✦ ✧ ✨ são propriedade da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. Patente nos EUA sob N° RE 37.957. 300Z1803001 PT





FRIDAY NIGHT MAGIC

SEU PROGRAMA DA
SEXTA-FEIRA

Junte-se à comunidade de jogadores de Magic que jogam todas as sextas-feiras!

#MTGFNM

WIZARDS.COM/FNM