Magic: The Gathering Regras Abrangentes

Essas regras são válidas na data de 1º de outubro de 2012.

Introdução

Esse documento é projetado para as pessoas que já ultrapassaram o básico do jogo **Magic: The Gathering**®. Se você é um jogador iniciante de **Magic™**, você provavelmente vai achar que estas regras são intimidantes. Elas foram criadas para ser a autoridade final para o jogo e você normalmente não precisará consultá-la, exceto em casos específicos ou durante os jogos de competição.

Para o jogo casual e a maioria de situações corriqueiras, você encontrará o que você precisa no manual de regras básico de **Magic: The Gathering**. Você pode baixar uma cópia deste manual de regras do website de regras de **Magic** da Wizards of the Coast® em **www.wizards.com/Magic/rules.** Se você tem certeza que este é o lugar onde você quer estar, continue a leitura.

Este documento inclui uma série de regras numeradas seguidas por um glossário. Muitas das regras numeradas são divididas em sub-regras, sendo que cada regra e sub-regra tem seu próprio número (observe que as sub regras pulam as letras “l” e “o” devido ao potencial de gerar confusão com os números “1” e “0”, por exemplo, a sub regra 704.5k é seguida pela 704.5m, depois 704.5n e então 704.5p).

Nós da Wizards of the Coast reconhecemos que não importa o quão detalhada são as regras, algumas situações em que a interação de cards específicos exigem uma resposta precisa. Se você tem perguntas, você pode obter as respostas **www.wizards.com/customerservice**. Existem informações de contato adicionais na última página deste documento.

Em resposta a questões do jogo e para manter essas regras tão atuais quanto possível, alterações podem ter sido feitas a este documento desde a sua publicação. Procure no website de regras de Magic na Wizards of the Coast **www.wizards.com/Magic/rules** pela versão atual das regras oficiais.

Conteúdo

1. Conceitos do Jogo
    100. Geral
    101. As Regras de Ouro do **Magic**
    102. Jogadores
    103. Iniciando o Jogo
    104. Finalizando o Jogo
    105. Cores
    106. Mana
    107. Números e Símbolos
    108. Cards
    109. Objetos
    110. Permanentes
    111. Mágicas
    112. Habilidades
    113. Emblemas
    114. Alvos
    115. Ações Especiais
    116. Tempo e Prioridade
    117. Custos
    118. Pontos de Vida
    119. Dano
    120. Comprando um Card
    121. Marcadores

2. Partes de um Card
    200. Geral
    201. Nome
    202. Custo de Mana e Cor
    203. Ilustração
    204. Indicador de Cor
    205. Linha de Tipo
    206. Símbolo da expansão
    207. Caixa de Texto
    208. Poder/Resistência
    209. Lealdade
    210. Modificador de Mão
    211. Modificador de Vida
    212. Informações Abaixo da Caixa de Texto

3. Tipos de Card
    300. Geral
    301. Artefatos
    302. Criaturas
    303. Encantamentos
    304. Mágicas Instantâneas
    305. Terrenos
    306. Planeswalkers
    307. Feitiços
    308. Tribais
    309. Planos
    310. Fenômeno
    311. Vanguard
    312. Esquemas

4. Zonas
    400. Geral
    401. Grimório
    402. Mão
    403. Campo de Batalha
    404. Cemitério
    405. Pilha
    406. Exílio
    407. Aposta
    408. Comando

5. Estrutura do Turno
    500. Geral
    501. Fase Inicial
    502. Etapa de Desvirar
    503. Etapa de Manutenção
    504. Etapa de Compra
    505. Fase Principal
    506. Fase de Combate
    507. Etapa de Início de Combate
    508. Etapa de Declaração de Atacantes
    509. Etapa de Declaração de Bloqueadores
    510. Etapa de Dano de Combate
    511. Etapa de Final de Combate
    512. Fase Final
    513. Etapa Final
    514. Etapa de Limpeza

6. Mágicas, Habilidades e Efeitos
    600. Geral
    601. Conjurando Mágicas
    602. Ativando Habilidades Ativadas
    603. Lidando com Habilidades Desencadeadas
    604. Lidando com Habilidades Estáticas
    605. Habilidades de Mana
    606. Habilidades de Lealdade
    607. Habilidades Ligadas
    608. Resolvendo Mágicas e Habilidades
    609. Efeitos
    610. Efeitos Simples
    611. Efeitos Contínuos
    612. Efeitos de Mudança-de-Texto
    613. Interação de Efeitos Contínuos
    614. Efeitos de Substituição
    615. Efeitos de Prevenção
    616. Interação de Efeitos de Substituição e/ou de Prevenção

7. Regras Adicionais
    700. Geral
    701. Palavras-Chave De Ação
    702. Palavras-Chave De Habilidade
    703. Ações Baseadas-no-Turno
    704. Ações Baseadas-no-Estado
    705. Jogando uma Moeda
    706. Copiando Objetos
    707. Mágicas e Permanentes com a Face Voltada para Baixo
    708. Cards Duplos
    709. Cards que Giram
    710. Cards Niveladores
    711. Cards dupla face
    712. Controlando Outro Jogador
    713. Finalizando o Turno
    714. Reiniciando o Jogo
    715. Sub-jogos
    716. Pegando Atalhos
    717. Lidando com Ações Ilegais

7. Regras para Multiplayer
    800. Geral
    801. Opção de Alcance de Influência Limitado
    802. Opção de Atacar Múltiplos Jogadores
    803. Opção de Atacar à Esquerda e Atacar à Direita
    804. Opção de Realocação de Criaturas
    805. Opção de Turnos Compartilhados pela Equipe
    806. Variante Competição Livre
    807. Variante Refrega Grandiosa

808. Variante Equipe vs Equipe
809. Variante Imperador
810. Variante Gigante de Duas Cabeças
811. Variante Equipes Intercaladas

9. Variantes Casuais
900. Geral
901. Planechase
902. Vanguard
903. Comandante
904. Archenemy

Glossário

Créditos

Serviço de Atendimento ao Consumidor

1. Conceitos do Jogo

100. Geral

100.1. Estas regras de **Magic** aplicam-se a qualquer jogo de **Magic** que tenha dois ou mais jogadores, incluindo jogos com dois jogadores e jogos multiplayers.

100.1a Um jogo com dois jogadores é um jogo que se inicia com apenas dois jogadores.

100.1b Um jogo de multiplayer é um jogo que se inicia com mais de dois jogadores. Ver seção 8, “Regras para Multiplayer”.

100.2. Para jogar, cada jogador precisa tem seu próprio deck de cards tradicionais de **Magic**, pequenos itens para representar quaisquer fichas ou marcadores e uma forma clara de marcar os totais de pontos de vida.

100.2a No jogo *construído* (uma forma de jogo em que cada jogador previamente cria seu próprio deck), cada deck deve conter no mínimo sessenta cards. Um deck construído pode conter qualquer número de cards de terrenos básicos e não mais que quatro de qualquer card que tenha o mesmo nome em Inglês que não sejam cards de terreno básico.

100.2b No jogo *limitado* (uma forma de jogo em que cada jogador recebe a mesma quantidade de produtos de **Magic** lacrada e cria seu próprio deck usando apenas esse produto), cada deck deve conter no mínimo quarenta cards. Um deck limitado pode conter tantas cópias de um card quanto forem inclusas no produto.

100.3. Algumas variantes casuais necessitam de itens adicionais, como cards designados especialmente para tal uso, cards de **Magic** não tradicionais e dados. Ver seção 9, “Variantes Casuais”.

100.4. Cada jogador pode também ter uma *reserva*, que é um conjunto de cards adicionais que o jogador pode usar para modificar seu deck entre os jogos de uma partida

100.4a No jogo construído, as reservas são opcionais, mas se usadas devem conter exatamente quinze cards. O limite de quatro cards (consulte a regra 100.2a) aplica-se à combinação do deck e reserva.

100.4b No jogo limitado envolvendo jogadores individuais, todos os cards que um jogador abrir porém não incluiu em seu deck estão na reserva daquele jogador.

100.4c No jogo limitado envolvendo a variante Gigante de Duas Cabeças, todos os cards que a equipe abrir mas não incluir no deck de algum jogador estão na reserva da equipe.

100.4d No jogo limitado envolvendo outras variantes de multiplayer em equipes, cada card que uma equipe abrir mas não incluir no deck de algum jogador é atribuído à reserva de um desses jogadores. Cada jogador possui a sua própria reserva; os cards não podem ser transferidos entre os jogadores.

100.5. Não existe tamanho máximo de deck.

100.6. A maioria dos torneios de **Magic** (atividades do jogo organizado onde os jogadores competem contra outros jogadores para ganhar prêmios) possui regras adicionais cobertas pelo manual Regras de Torneio de **Magic: The Gathering** (encontrado em **http://www.wizards.com/Magic/TCG/Events.aspx?x=dci/doccenter/home**). Essas regras podem limitar o uso de alguns cards, inclusive restringindo o uso de todos os cards de algumas edições antigas.

100.6a Torneios normalmente consistem de uma série de *partidas*. Uma partida de dois jogadores normalmente consiste em jogar até que um jogador vença dois jogos. Uma partida de multiplayer normalmente consiste de apenas um jogo.

100.6b Jogadores podem usar o "Localizador de lojas e eventos" em **www.wizards.com/locator** para encontrar torneios em suas regiões.

101. As Regras de Ouro do **Magic**

101.1. Sempre que o texto de um card contradizer diretamente estas regras, o card terá precedência. O card substitui apenas a regra que se aplica àquela situação específica. A única exceção é que um jogador pode *conceder* o jogo, a qualquer momento (consulte a regra 104.3a).

101.2. Quando uma regra ou efeito permite ou direciona que aconteça algo e outro efeito diz que isso não pode acontecer, o efeito “não pode” tem precedência.

Exemplo: *Se um efeito diz “Você pode jogar um terreno adicional este turno” e outro diz “Você não pode jogar cards de terreno neste turno”, o efeito que o impede de jogar terrenos vence.*

101.2a Adicionar habilidades a objetos e remover habilidades de objetos não são abrangidos por esta regra (consulte a regra 112.10.)

101.3. Qualquer parte de uma instrução cuja realização seja impossível é ignorada. (Em muitos casos, o card especificará as consequências para isto, se isso não acontecer, não há efeito.)

101.4. Se múltiplos jogadores tiverem que fazer escolhas e/ou realizar ações ao mesmo tempo, o *jogador ativo* (o jogador de quem é a vez), faz as escolhas necessárias, então o jogador seguinte na ordem de turno (normalmente o jogador sentado à esquerda do jogador ativo) faz todas as escolhas necessárias, seguido pelo restante dos jogadores não-ativos na ordem do turno. Em seguida as ações acontecem simultaneamente. Esta regra é muitas vezes referida como a regra da "ordem jogador-ativo/não-ativo".

Exemplo: *Um card diz "Cada jogador sacrifica uma criatura". Primeiro, o jogador ativo escolhe uma criatura que ele controla. Então, cada jogador não-ativo, na ordem de turno, escolhe uma criatura que ele controla. Então todas as criaturas escolhidas desta maneira são sacrificadas simultaneamente.*

101.4a Se um efeito faz com que cada jogador escolha um card em uma zona não revelada, como de sua mão ou grimório, esses cards podem permanecer com as faces voltadas para baixo conforme são escolhidos. No entanto, cada jogador deve indicar claramente qual card com a face voltada para baixo ele escolheu.

101.4b Um jogador conhece as escolhas feitas pelos jogadores anteriores quando ele faz a sua escolha, exceto quando especificado na 101.4a.

101.4c Se um jogador faria mais do que uma escolha ao mesmo tempo, o jogador faz as escolhas na ordem escrita, ou na ordem que ele escolher se as escolhas não forem ordenadas.

101.4d Se a escolha feita por um jogador não-ativo faz com que o jogador ativo, ou um jogador não-ativo anterior na ordem do turno, tenha que fazer uma escolha, a ordem jogador-ativo/não-ativo é reiniciada para todas as escolhas pendentes.

102. Jogadores

102.1. Um *jogador* é uma das pessoas no jogo. O *jogador ativo* é o jogador de quem é a vez. Os outros jogadores são *jogadores não-ativos*.

102.2. Num jogo com dois jogadores, o *oponente* de um jogador é o outro jogador.

102.3. Num jogo multiplayer entre equipes, os *parceiros* de um jogador são os outros jogadores de sua equipe e os oponentes do jogador são todos os jogadores que não estiverem na sua equipe.

103. Iniciando o Jogo

103.1. No início de um jogo, cada jogador embaralha seu deck de forma que esses cards fiquem em ordem aleatória. Cada jogador pode então embaralhar ou cortar os decks de seus oponentes. Os decks dos jogadores tornam-se seus grimórios.

103.1a Se um jogador está usando uma reserva (consulte a regra 100.4) ou se cards dupla face estiverem sendo representados por cards curinga (consulte a regra 711.9), esses cards são colocados de lado antes de embaralhar..

103.1b Num jogo de Comandante, cada jogador coloca o comandante de seu deck na zona de comando com a face voltada para cima antes de embaralha.. Consulte a regra 903.6.

103.2. Após os decks serem embaralhados, os jogadores determinam qual deles escolherá quem joga o primeiro turno. No primeiro jogo de uma partida (incluindo partidas de jogo único), os jogadores podem usar qualquer método de concordância mútua (jogar uma moeda, rolar dados, etc). Em uma partida de vários jogos, o perdedor do jogo anterior escolhe quem jogará o primeiro turno. Se o jogo anterior acabou empatado, o jogador que fez a escolha para aquele jogo faz a escolha para o jogo atual. O jogador escolhido para jogar o primeiro turno é o *jogador inicial*.

103.2a Num jogo que faz uso da opção de turnos compartilhados pela equipe, existe uma *equipe inicial* em vez de um jogador inicial.

103.2b Num jogo de Archenemy™, esses métodos não são usados para determinar quem joga primeiro. Em vez disso, o arquiinimigo joga o primeiro turno.

103.3. Uma vez que o jogador inicial tenha sido determinado, cada jogador define seu total de vida em 20 e compra uma mão de sete cards.

103.3a Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, ao invés disso, cada equipe começa com um total de vida compartilhado de 30.

103.3b Num jogo de Vanguard, cada jogador define seu total de pontos de vida como sendo 20, modificado pelo modificador de vida de seu card de vanguard e compra uma mão de sete cards, modificada pelo modificador de mão de seu card de vanguard.

103.3c Num jogo de Comandante, cada jogador define seu total de pontos de vida em 40.

103.3d Num jogo de Archenemy, o arquiinimigo define seu total de pontos de vida em 40.

103.4. Um jogador insatisfeito com sua mão inicial pode fazer um *mulligan*. Primeiro o jogador inicial declara se ele fará um mulligan. Em seguida, cada outro jogador na ordem de turno faz o mesmo. Uma vez que todos os jogadores tenham feito uma declaração, todos os jogadores que decidiram fazer mulligans, fazem-no ao mesmo tempo. Para fazer um mulligan, o jogador embaralha sua mão de volta em seu grimório, então compra uma nova mão com um card a menos do que tinha anteriormente. Se um jogador mantiver sua mão, estes cards tornam-se a mão inicial daquele jogador e aquele jogador não pode fazer outros mulligans. Este processo é repetido até que nenhum jogador faça mulligan. (Observe que se o número de cards na mão de um jogador chegar a zero cards, aquele jogador deve manter a mão.)

103.4a Se um efeito permite que um jogador realize uma ação "a qualquer momento em que [aquele jogador] puder fazer um mulligan", o jogador pode fazer essa ação em um momento que ele declararia ou não se ele fará um mulligan. Isso não precisa ser na primeira rodada de mulligans. Outros jogadores podem já ter feito suas declarações de mulligan no momento em que o jogador tem a opção de executar essa ação. Se o jogador realiza a ação, ele em seguida declara ou não se ele fará um mulligan.

103.4b Num jogo multiplayer, a primeira vez que um jogador faz um mulligan, ele compra uma nova mão com o mesmo número de cards que ele tinha anteriormente. As mãos seguintes são diminuídas em um card.

103.4c Num jogo multiplayer que faz uso da opção de turnos compartilhados pela equipe, primeiro, cada jogador da equipe inicial declara se ele fará ou não um mulligan, em seguida os jogadores em cada equipe na ordem de turno fazem o mesmo. Parceiros podem se consultados enquanto tomam essa decisão. Então todos mulligans são feitos ao mesmo tempo. Um jogador pode fazer um mulligan, mesmo depois de seu parceiro decidir manter a sua mão inicial.

103.4d A variante casual Comandante usa uma regra de mulligan alternativa. Cada vez que um jogador faz um mulligan, ao invés de embaralhar sua mão inteira em seu grimório, aquele jogador exila, qualquer número de cards de sua mão. Depois o jogador compra um número igual ao número de cards exilados desta maneira menos um. Uma vez que um jogador mantém uma mão inicial, aquele jogador embaralha todos os cards exilados desta maneira em seu grimório.

103.5. Alguns cards permitem a um jogador fazer ações com esses cards em sua mão inicial. Uma vez que todos os jogadores mantiverem suas mãos iniciais, o jogador inicial pode fazer quaisquer ações em qualquer ordem. Em seguida, cada jogador na ordem de turno pode fazer o mesmo.

103.5a Se um card permite que um jogador inicie o jogo com aquele card no campo de batalha, o jogador fazendo a ação coloca aquele card no campo de batalha.

103.5b Se um card permite que um jogador revele aquele card de sua mão inicial, o jogador que está fazendo essa ação assim o faz. O card permanece revelado até que o primeiro turno seja iniciado. Cada card pode ser revelado desta maneira somente uma vez.

103.5c Num jogo multiplayer que faz uso da opção de turnos compartilhados pela Equipe, primeiro cada jogador da equipe inicial, na ordem desejada pela equipe , realiza tais ações . Os parceiros podem se consultar enquanto tomam suas decisões. Em seguida os jogadores das outras equipes, em ordem de turno, fazem o mesmo.

103.6. Num jogo de Planechase, o jogador inicial move o card do topo de seu deck planar para fora desse deck planar e vira sua face para cima. Se aquele card for um card de plano, aquele card é o plano inicial. Se ele for um card de fenômeno, o jogador coloca aquele card no fundo de seu deck planar e repete esse processo até que um card de plano tenha sua face voltada para cima. (Consulte a regra 901, "Planechase".)

103.7. O jogador inicial joga seu primeiro turno.

103.7a Num jogo com dois jogadores, o jogador que joga o primeiro turno pula a etapa de compra (consulte a regra 504, "Etapa de Compra") do seu primeiro turno.

103.7b Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, a equipe que joga primeiro pula a etapa de compra do seu primeiro turno.

103.7c Em todos os outros jogos multiplayer, nenhum jogador pula a etapa de compra de seu primeiro turno.

104. Finalizando o Jogo

104.1. Um jogo termina imediatamente quando um jogador vence, quando o jogo é um empate ou quando o jogo é reiniciado.

104.2. Há diversas maneiras de se vencer o jogo.

104.2a Um jogador que ainda esteja no jogo vence o jogo se todos os oponentes daquele jogador tiverem deixado o jogo. Isso acontece imediatamente e sobrepõe-se sobre todos os efeitos que impeçam esse jogador de vencer o jogo.

104.2b Um efeito pode afirmar que um jogador vence o jogo. (Em jogos multiplayer, isto pode não fazer com que o jogo termine; consulte a regra 104.3h.)

104.2c Num jogo multiplayer por equipes, uma equipe com pelo menos um jogador ainda no jogo vence o jogo se todas as outras equipes tiverem deixado o jogo. Cada jogador na equipe vencedora vence o jogo, ainda que um ou mais daqueles jogadores tenham perdido previamente aquele jogo.

104.2d Num jogo de Imperador, uma equipe vence o jogo se seu imperador vencer o jogo. (Consulte a regra 809.5.)

104.3. Há diversas maneiras de se perder o jogo.

104.3a Um jogador pode conceder o jogo a qualquer momento. Um jogador que concede o jogo deixa o jogo imediatamente. Ele perde o jogo.

104.3b Se o total de pontos de vida de um jogador for 0 ou menos, ele perde o jogo na próxima vez que um jogador receberia prioridade. (Esta é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.)

104.3c Se um jogador for obrigado a comprar mais cards do que o número de cards existentes em seu grimório, ele compra os cards restante e então perde o jogo na próxima vez que um jogador receberia prioridade. (Esta é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.)

104.3d Se um jogador tiver dez ou mais marcadores de veneno, ele perde o jogo na próxima vez que um jogador receberia prioridade. (Esta é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.)

104.3e Um efeito pode fazer com que um jogador perca o jogo.

104.3f Se um jogador vence e perde o jogo simultaneamente, ele perde.

104.3g Num jogo multiplayer por equipes, uma equipe perde o jogo se todos os jogadores daquela equipe tiverem perdido.

104.3h Num jogo multiplayer, um efeito que afirma que um jogador vence o jogo, ao invés disso faz com que todos oponentes daquele jogador percam o jogo. (Isso pode não causar o término do jogo, caso a opção de alcance de influência limitado for usada; consulte a regra 801.)

104.3i Num jogo de Imperador, uma equipe perde o jogo se seu imperador perder o jogo. (Consulte a regra 809.5.)

104.3j Num jogo de Comandante, um jogador que recebeu 21 ou mais pontos de dano de combate de um mesmo comandante durante o curso do jogo perde o jogo. (Isso é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704. Também veja a regra 903.12.)

104.3k Num torneio, um jogador pode perder um jogo como resultado de uma penalidade aplicada por um juiz. Consulte a regra 100.6.

104.4. Há diversas maneiras de se empatar o jogo.

104.4a Se todos os jogadores que ainda estiverem num jogo perderem simultaneamente, o jogo será um empate.

104.4b Se um jogo que não faz uso da opção de alcance de influência limitado (inclusive jogos com dois jogadores), de alguma maneira entrar em um loop de ações obrigatórias, repetindo uma sequência de eventos impossível de ser interrompida, o jogo será um empate. Loops que possuem uma ação opcional não resultam em empate.

104.4c Um efeito pode fazer com que o jogo seja um empate.

104.4d Num jogo multiplayer de equipes, o jogo será um empate se todas as equipes que ainda estiverem no jogo perderem simultaneamente.

104.4e Num jogo multiplayer usando a opção de alcance de influência limitado, o efeito de uma mágica ou habilidade que afirma que o jogo é empatado faz com que o jogo seja empatado para o controlador da mágica ou habilidade e para todos os jogadores dentro de seu alcance de influência. Apenas esse jogadores deixam o jogo, o jogo continua para os outros jogadores.

104.4f Num jogo multiplayer usando a opção de alcance de influência limitado, que de alguma maneira entrar em um loop de ações obrigatórias, repetindo uma sequência de eventos impossível de ser interrompida, o jogo é um empate para cada jogador que tenha um objeto envolvido naquele loop, assim como para cada jogador dentro do alcance de influência de qualquer um daqueles jogadores. Apenas estes jogadores deixam o jogo; o jogo continua para todos os outros jogadores.

104.4g Num jogo multiplayer entre equipes, o jogo acaba empatado para uma equipe se o jogo acaba empatado para todos os jogadores restantes daquela equipe.

104.4h Na variante Imperador, o jogo acaba empatado para uma equipe se seu imperador empatar. (Consulte a regra 809.5)

104.4i Em um torneio, todos os jogadores no jogo podem concordar com o empate intencional. Consulte a regra 100.6.

104.5. Se um jogador perde o jogo, ele deixa o jogo. Se o jogo acaba empatado para um jogador, ele deixa é o jogo. As regras de multiplayer lidam com o que acontece quando um jogador deixa o jogo; consulte a regra 800.4.

104.6. Um card (Karn Liberto/Karn Liberated) reinicia o jogo. Todos os jogadores permanecem no jogo quando ele é reiniciado e imediatamente inicia-se um novo jogo. Consulte a regra 714, “Reiniciando o Jogo”.

105. Cores

105.1. Existem cinco *cores* no jogo **Magic**: branco, azul, preto, vermelho e verde.

105.2. Um objeto pode ser de uma ou mais de uma das cinco cores, ou pode são de nenhuma cor. Um objeto é da cor ou cores dos símbolos de mana no seu custo de mana, independentemente da cor da sua moldura. A cor ou cores de um objeto também podem ser definidas por um indicador de cor ou uma habilidade definidora de características. Consulte a regra 202.2.

105.2a Um objeto *monocolorido* é somente de uma das cinco cores.

105.2b Um objeto *multicolorido* é de duas ou mais de duas das cinco cores.

105.2c Um objeto *incolor* não tem cor.

105.3. Efeitos podem mudar a cor de um objeto ou dar uma cor a um objeto incolor. Se um efeito dá a um objeto uma nova cor, a nova cor substitui todas as cores anteriores que o objeto tinha (a não ser que o efeito diga que o objeto tem aquela cor “em adição” a suas outras cores). Efeitos podem fazer com que um objeto colorido torne-se incolor.

105.4. Se for solicitado a um jogador que ele escolha uma cor, ele deve escolher uma das cinco cores. “Multicolorido” não é uma cor. Assim como “Incolor” também não é uma cor.

106. Mana

106.1. *Mana* é o principal recurso do jogo. Os jogadores gastam mana para pagar custos, geralmente quando conjuram mágicas ou ativam habilidades.

106.1a Existem cinco cores de mana: branco, azul, preto, vermelho e verde.

106.1b Existem seis tipos de mana: branco, azul, preto, vermelho, verde e incolor.

106.2. Mana é representado por *símbolos de mana* (consulte a regra 107.4). Os símbolos de mana também representam *custos de mana* (consulte a regra 202).

106.3. Mana é produzido pelos efeitos das *habilidades de mana* (consulte a regra 605). Ele também pode ser produzido pelos efeitos de mágicas, bem como pelos efeitos de habilidades que não sejam habilidades de mana.

106.4. Quando um efeito produz mana, aquele mana vai para a *reserva de mana* de um jogador. De lá, ele pode ser usado para

pagar custos imediatamente ou pode ficar na reserva de mana do jogador. A reserva de mana de cada um dos jogadores esvazia-se no final de cada etapa e fase.

106.4a Se um jogador passa a prioridade (consulte a regra 116) enquanto houver mana em sua reserva de mana, aquele jogador anuncia qual mana está lá. Se algum mana permanece na reserva de mana de um jogador depois dele gastar mana para pagar um custo, aquele jogador anuncia qual mana ainda está lá.

106.5. Se uma habilidade produziria um ou mais um mana de um tipo indefinido, ao invés disso, ela não produz nenhum mana.

Exemplo: *Cratera de Meteoro (Meteor Crater) possui a habilidade "{T}: Escolha a cor de uma permanente que você controla. Adicione uma mana daquela cor à sua reserva de mana". Se você controla permanentes sem cor, a habilidade ativada de Cratera de Meteoro não produz mana.*

106.6. Algumas mágicas ou habilidades que produzem mana restringem como essa mana pode ser utilizada, ou possuem um efeito adicional que afeta a mágica na qual essa mana foi utilizada. Isso não afeta o tipo da mana.

Exemplo: *A reserva de mana de um jogador contém {1}{U} que só podem ser utilizadas para pagar custo de manutenção cumulativa. Esse jogador ativa a habilidade de Cubo Duplicador (Doubling Cube) que diz "{3}, {T}: Duplique a quantidade de cada tipo de mana em sua reserva de mana". A reserva de mana daquele jogador agora tem {2}{U}{U}, sendo que {1}{U} pode ser utilizado em qualquer coisa.*

106.7. Algumas habilidades produzem mana, baseada no tipo de mana que outra permanente ou permanentes "poderiam produzir". O tipo de mana que uma permanente poderia produzir a qualquer momento inclui qualquer tipo de mana que uma habilidade daquela permanente poderia produzir se a habilidade resolvesse naquele momento, levando em conta qualquer efeito de substituição em qualquer ordem possível. Ignore se quaisquer custos da habilidade poderiam ou não ser pagos. Se aquela permanente não produziria nenhuma mana sob essas condições, ou nenhum tipo de mana puder ser definido dessa forma, ela não poderia produzir nenhum tipo de mana.

Exemplo: *Pomar Exótico (Exotic Orchard) possui a habilidade "{T}: Adicione à sua reserva de mana uma mana de qualquer cor que um terreno controlado por um oponente poderia produzir". Se seu oponente não controla nenhum terreno, ativando a habilidade de mana de Pomar Exótico não será produzida nenhum mana. O mesmo é verdade se você e seu oponente não controlar nenhum terreno além de Pomar Exótico. Entretanto, se você controlar uma Floresta e um Pomar Exótico, e seu oponente controla um Pomar Exótico então cada Pomar Exótico pode produzir {G}.*

106.8. Se um efeito adicionaria mana representado por um símbolo de mana híbrido à reserva de mana de um jogador, aquele jogador escolhe uma metade daquele símbolo. Se a metade colorida for escolhida uma mana daquela cor é adicionada à reserva de mana daquele jogador. Se a metade sem cor for escolhida uma quantidade de mana sem cor representada pelo número dessa metade é adicionada à reserva de mana daquele jogador.

106.10. Se um efeito adicionaria mana representado por um símbolo de mana phyrexiano híbrido à reserva de mana de um jogador, um mana da cor daquele símbolo é adicionado à reserva de mana daquele jogador.

106.11. "Virar uma permanente para mana" é ativar a habilidade de mana daquela permanente que inclui o símbolo {T} em seu custo de ativação. Consulte a regra 605, "Habilidades de Mana".

106.10. Um card (Drain Power/Drenar Poder) coloca todas os manas da reserva de um jogador na reserva de mana de outro jogador (observe que estes jogadores podem ser o mesmo). Isso esvazia a reserva de mana do primeiro jogador e faz com que o mana esvaziado desta maneira seja colocado posteriormente na reserva de mana do segundo jogador. Quais permanentes, mágicas e/ou habilidades que produziram aqueles manas permanecem inalterados, assim como quaisquer restrições ou efeitos adicionais associados a quaisquer daqueles manas.

107. Números e Símbolos

107.1. Os únicos números que o jogo de **Magic** utiliza são inteiros.

107.1a Você não pode escolher um número fracionado, causar dano fracionado, ganhar vida fracionada e assim por diante. Se uma mágica ou habilidade poderia gerar um número fracionado, a mágica ou habilidade dirá se o arredondamento é para cima ou para baixo.

107.1b Normalmente, o jogo de **Magic** usa apenas números positivos e zero. Você não pode escolher um número negativo, causar dano negativo, ganhar pontos de vida negativos e assim por diante. Entretanto, é possível para um valor do jogo, como o poder de uma criatura, ser menor do que zero. Se um cálculo ou comparação necessita usar um valor negativo, ele o faz. Se um cálculo que determina o resultado de um efeito produz um número negativo, em vez disso zero é usado, a não ser que este efeito defina o total de pontos de vida de um jogador a um valor específico, dobre o total de pontos de vida de um jogador, defina o poder ou resistência de uma criatura a um valor específico ou modifique o poder ou resistência de uma de uma criatura.

Exemplo: *Se uma criatura 3/4 recebe -5/-0, ela é uma criatura -2/4. Ela atribui 0 de dano no combate. Seu total de poder e resistência é 2. Você teria que dar +3/+0 para elevar seu poder a 1.*
Exemplo: *Conector Viridiano (Viridian Joiner) é uma criatura 1/2 com a habilidade "{T}: Adicione à sua reserva de mana uma quantidade de {G}, igual ao poder de Conector Viridiano". Um efeito dá a ele -2/-0, e depois a habilidade é ativada. A habilidade não adiciona mana à sua reserva de mana.*

107.1c Se uma regra ou habilidade instrui um jogador a escolher "qualquer número", aquele jogador pode escolher qualquer número positivo ou zero, a menos que alguma coisa (como pontos de dano ou marcadores) esteja sendo dividido ou distribuído entre "qualquer número" de jogadores e/ou objetos. Neste caso, um número diferente de zero jogadores e/ou objetos deve ser escolhido se for possível.

107.2. Se alguma coisa precisa usar um número que não pode ser determinado, seja fruto de um resultado ou de um cálculo, em vez disso utilize 0 no lugar.

107.3. Muitos objetos usam a letra X como uma representação de um número que precisa ser determinado. Alguns objetos têm habilidades que definem o valor de X; os restantes deixam seu controlador escolher o valor de X.

107.3a Se uma mágica ou habilidade ativada tiver um custo de mana, custo alternativo, custo adicional e/ou custo de ativação que inclua um {X}, [-X] ou X, e o valor de X não for definido pelo texto dessa mágica ou habilidade, então o seu controlador escolhe e anuncia o valor de X como parte de conjurar a mágica ou ativar a habilidade (consulte a regra 601, "Conjurando Mágicas"). Enquanto uma mágica estiver na pilha, qualquer X no seu custo de mana é igual ao valor anunciado. Enquanto uma habilidade ativada estiver na pilha, qualquer X no seu custo de ativação é igual ao valor anunciado.

107.3b Se um jogador estiver conjurando uma mágica que tenha um {X} em seu custo de mana e o valor de X não é definido pelo texto da mágica; e um efeito permite ao jogador conjurar essa mágica sem pagar o seu custo de mana nem um custo alternativo que inclua esse X, então a única escolha válida para X é 0. Isto não se aplica a efeitos que apenas reduzem um custo, mesmo que reduzam o custo a zero. Consulte a regra 601, "Conjurando Mágicas".

107.3c Se uma mágica ou habilidade ativada inclui um {X}, [-X] ou X em seu custo e/ou em seu texto, e o valor de X é definido pelo texto da mágica ou habilidade, então esse é o valor de X enquanto a mágica ou habilidade estiver na pilha. O controlador da mágica ou habilidade não escolhe o valor. Observe que o valor de X pode variar enquanto a mágica ou habilidade estiver na pilha.

107.3d Se um custo associado a uma ação especial, como um custo de suspender ou metamorfose, incluir um {X} ou um X, o valor de X é escolhido pelo jogador que executa a ação especial quando ele pagar esse custo.

107.3e Algumas vezes X aparece no texto de uma mágica ou habilidade mas não no custo de mana, custo alternativo, custo adicional ou custo de ativação. Se o valor de X não é definido, o controlador da mágica ou habilidade escolhe o valor de X no momento apropriado (seja quando ela é colocada na pilha ou quando ela resolve).

107.3f Se um card, em qualquer zona que não seja a pilha, incluir um {X} no seu custo de mana, o valor de {X} é tratado como sendo 0, mesmo se o valor de X for definido em algum lugar dentro de seu texto.

107.3g Todas as ocorrências de X em um objeto têm o mesmo valor a qualquer dado momento.

107.3h Alguns objetos usam a letra Y, além da letra X. Y segue as mesmas regras que X.

107.4. Os símbolos de mana são {W}, {U}, {B}, {R}, {G} e {X}; os símbolos numéricos {0}, {1}, {2}, {3}, {4}, etc; os símbolos híbridos {W/U}, {W/B}, {U/B}, {U/R}, {B/R}, {B/G}, {R/G}, {R/W}, {G/W} e {G/U}; os símbolos híbridos monocoloridos {2/W}, {2/U}, {2/B}, {2/R} e {2/G}; os símbolos de mana phyrexianos {W/P}, {U/P}, {B/P}, {R/P} e {G/P}; e o símbolo de neve {S}.

107.4a Existem cinco símbolos de mana colorida primários: {W} é branco, {U} azul, {B} preto, {R} vermelho e {G} verde. Estes símbolos são usados para representar mana colorido e também para representar mana colorido nos custos. Mana colorido em custos só podem ser pagos com a cor de mana apropriada. Consulte a regra 202, "Custo de Mana e Cores".

107.4b Símbolos numéricos (como {1}) e símbolos variáveis (como {X}) representam *mana genérico* em custos. Mana genérico em custos pode ser paga com qualquer tipo de mana. Para mais informação sobre {X}, consulte a regra 107.3.

107.4c Símbolos numéricos (como {1}) e símbolos variáveis (como {X}) podem também representar mana incolor se aparecem em um efeito de uma mágica ou habilidade onde se lê "Adicione [símbolo de mana] à sua reserva de mana" ou algo semelhante. (Consulte a regra 107.3e).

107.4d O símbolo {0} significa zero mana e é usado para representar custos que podem ser pagos sem recursos. (Consulte a regra 117.5.)

107.4e Os símbolos de mana híbridos são também símbolos de mana coloridos. Cada um representa um custo que pode ser pago de uma de duas maneiras, como representado pelas duas metades do símbolo. Um símbolo híbrido como {W/U} pode ser pago com um mana branco ou azul e um símbolo híbrido monocolorido como {2/B} pode ser pago com um mana preto ou dois manas de qualquer tipo. Um símbolo de mana híbrido é de todas as cores que lá estão representadas.

Exemplo: *{G/W}{G/W} pode ser pago com {G}{G}, {G}{W} ou {W}{W}.*

107.4f Um símbolo de mana phyrexiano representa um custo mana que pode ser pago com um mana de sua cor ou pagando 2 pontos de vida.

Exemplo: *{W/P}{W/P} pode ser pago com {W}{W}, com {W} e 2 pontos de vida ou com 4 pontos de vida.*

107.4g No texto de regras, o símbolo phyrexiano {P} sem fundo colorido significa qualquer um dos cinco símbolos de mana phyrexianos.

107.4h O símbolo de mana da neve {S} representa um mana genérico em um custo. Este mana genérico pode ser pago com um mana de qualquer tipo, produzido por uma permanente da neve (consulte a regra 205.4f). Efeitos que reduzem a quantidade de mana genérico a ser pago não afetam os custos {S}. ("Mana da neve" não existe; "da neve" não é um tipo de mana.)

107.5. O símbolo de virar é {T}. O símbolo de virar em um custo de ativação significa "Vire esta permanente". Uma permanente que já esteja virada não pode ser virada novamente para pagar o custo. Uma habilidade ativada de uma criatura, que tenha o símbolo de virar em seu custo de ativação, não pode ser ativada a não ser que a criatura esteja sob o controle de seu controlador continuamente desde o início do seu turno mais recente. Consulte a regra 302.6.

107.6. O símbolo de desvirar é {Q}. O símbolo de desvirar em um custo de ativação significa "Desvire esta permanente". Uma permanente que já esteja desvirada não pode ser desvirada novamente para pagar o custo. Uma habilidade ativada de uma criatura, que tenha o símbolo de desvirar em seu custo de ativação, não pode ser ativada a não ser que a criatura esteja sob o controle de seu controlador continuamente desde o início do seu turno mais recente. Consulte a regra 302.6.

107.7. Cada habilidade ativada de um planeswalker tem um símbolo de lealdade em seu custo. Símbolos de lealdade positivos apontam para cima e mostram o sinal de mais, seguidos de um número. Símbolos de lealdade negativos apontam para baixo e mostram o sinal de menos, seguidos de um número ou de X. Símbolos de lealdade neutros não apontam para nenhuma direção e mostram um 0. [+N] significa "Coloque N marcadores de lealdade nesta permanente", e [-N] significa "Remova N marcadores de lealdade desta permanente" e [0] significa "Coloque zero marcadores de lealdade nesta permanente".

107.8. A caixa de texto de um card nivelador possui dois símbolos de nível, cada qual é uma palavra-chave de habilidade que representa uma habilidade estática. O símbolo de nível inclui uma série de números, indicados aqui como "N1-N2", ou um único número seguido de um sinal de adição, indicado aqui como "N3+". Quaisquer habilidades impressas dentro da mesma faixa de caixa de texto como um símbolo de nível são parte de sua habilidade estática. O mesmo é válido para a caixa de poder/resistência impressa naquela faixa, indicados aqui como "[P/R]". Consulte a regra 710, "Cards Niveladores".

107.8a "{NÍVEL N1-N2} [habilidades] [P/R]" significa "Enquanto esta criatura tiver pelo menos N1 marcadores de nível sobre ela, mas não mais de N2 marcadores de nível sobre ela, ela será [P/R] e terá [habilidades]".

107.8a "{NÍVEL N3+} [habilidades] [P/R]" significa "Enquanto esta criatura tiver N3 ou mais marcadores de nível sobre ela, ela será [P/R] e terá [habilidades]".

107.9. O ícone de uma lápide aparece à esquerda do nome de vários cards do bloco de *Odisseia*™, que tenham habilidades que sejam relevantes no cemitério de um jogador. O propósito deste ícone é fazer com que estes cards se destaquem quando estejam em um cemitério. Este ícone não tem qualquer efeito no jogo.

107.10. Um ícone de tipo aparece no canto superior esquerdo de todos os cards da expansão *Visão do Futuro*®, que foram impressos com a moldura alternativa de "desviados no tempo". Se o card tem apenas um tipo, este símbolo indica a qual tipo este card pertence: marcas de uma garra para criatura, uma chama para feitiço, um relâmpago para mágica instantânea, um nascer do sol para encantamento, um cálice para artefato e um par de montanhas para terreno. Se o card tem mais de um tipo, isso é representado por uma cruz preta e branca. Este ícone não tem qualquer efeito no jogo.

107.11. O símbolo de Planeswalker é {PW}. Ele aparece em uma das faces do dado planar usado na variante casual Planechase. Consulte a regra 901, "Planechase".

107.12. O símbolo do Caos é {C}. Ele aparece em uma das faces do dado planar usado na variante casual Planechase, tal

como em habilidades desencadeadas que se referem a resultados obtidos por lançar o dado planar. Consulte a regra 901, “Planechase”.

107.13. O símbolo do sol aparece no canto superior esquerdo da face frontal dos cards dupla face. Consulte a regra 711, “Cards dupla face”.

107.14. O símbolo da lua aparece no canto superior esquerdo da face posterior dos cards dupla face. Consulte a regra 711, “Cards dupla face”.

107.15. Um indicador de cor é um símbolo circular que aparece à esquerda da linha de tipo em alguns cards. A cor ou cores do símbolo definem a cor ou cores do card. Consulte a regra 202, “Custo de Mana e Cor”.

108. Cards

108.1. Use o texto da referência de cards Oracle™ para determinar o texto de um card. O texto do Oracle de um card pode ser encontrado usando a base de dados Gatherer em **http://gatherer.wizards.com**.

108.2. Quando uma regra ou texto em um card refere-se a um “card”, este quer dizer somente um card de **Magic**. A maioria dos jogos de **Magic usam apenas** os *cards de **Magic** tradicionais*, que medem aproximadamente 2.5 polegadas (6,3cm) por 3.5 polegadas (8,8cm). Alguns formatos também usam *cards de **Magic** não tradicionais*, que tem medidas maiores e versos diferentes. Fichas não são consideradas como cards – cards que sejam usados para representar fichas não são considerados cards para o propósito das regras.

108.2a No texto de mágicas ou habilidades, o termo “card” é usado apenas para fazer referência a um card que não se encontra no campo de batalha ou na pilha, como um card de criatura na mão de um jogador. Para mais informações, ver seção 4, “Zonas”.

108.3. O *dono* de um card é o jogador que iniciou o jogo com este card em seu deck. Se um card é trazido ao jogo de fora do jogo ao invés de iniciar o jogo no deck de um jogador, seu dono é o jogador que trouxe o card para o jogo. Se um card inicia o jogo na zona de comando, seu dono é o jogador que colocou o card na zona de comando para iniciar o jogo. (A propriedade jurídica de um card é irrelevante para as regras do jogo, exceto para as regras de aposta; consulte a regra 407.)

108.3a Num jogo de Planechase usando a opção de deck planar único, o controlador planar é considerado como sendo o dono de todos os card de planos. Consulte a regra 901.6.

108.4. Um card não possui um controlador a não ser que esse card represente uma permanente ou mágica; nesses casos, seu controlador será determinado pelas regras para permanentes ou mágicas. Consulte a regras 110.2 e 111.2.

108.4a Se qualquer coisa perguntar pelo controlador de um card que não possuir um controlador (por não ser uma permanente ou mágica), em vez disso use o dono do card.

108.5. Cards não tradicionais de **Magic** não podem iniciar o jogo em uma zona que não seja a zona de comando (consulte a regra 408). Se um efeito traria um card não tradicional de **Magic** para o jogo vindo de fora do jogo, ele não o faz; aquele card permanece fora do jogo.

108.6. Para obter mais informações a respeito dos cards, ver seção 2, “Partes de um Card”.

109. Objetos

109.1. Um *objeto* é uma habilidade na pilha, um card, uma cópia de um card, uma ficha, uma mágica, uma permanente ou um emblema.

109.2. Se uma mágica ou habilidade utiliza a descrição de um objeto que inclui um tipo de card ou subtipo, mas não inclui a palavra “card”, “mágica”, “fonte” ou “esquema”, ela faz referência a uma permanente daquele tipo de card ou subtipo no campo de batalha.

109.2a Se uma mágica ou habilidade utiliza a descrição de um objeto que inclui a palavra “card” e o nome de uma zona, ela faz referência a um card coincidindo com essa descrição na zona especificada.

109.2b Se uma mágica ou habilidade utiliza a descrição de um objeto que inclui a palavra “mágica”, ela faz referência a uma mágica coincidindo com essa descrição na pilha.

109.2c Se uma mágica ou habilidade utiliza a descrição de um objeto que inclui a palavra “fonte”, ela faz referência a uma fonte coincidindo com essa descrição — uma fonte de uma habilidade ou uma fonte de dano — em qualquer zona. Consulte a regra 609.7.

109.2d Se uma habilidade de um card de esquema incluir o texto “este esquema”, ela se refere ao card de esquema na zona de comando na qual aquela habilidade está impressa.

109.3. As *características* de um objeto são nome, custo de mana, cor, indicador de cor, tipo de card, subtipo, supertipo, símbolo da expansão, texto de regras, habilidades, poder, resistência, lealdade, modificador de mão e modificador de vida. Objetos podem ter algumas ou todas essas características. Qualquer outra informação sobre um objeto não é uma característica. Por exemplo, não se inclui nas características se uma permanente está virada, o alvo de uma mágica, o dono ou controlador do objeto, o que uma aura encanta e assim por diante.

109.4. Apenas objetos na pilha ou no campo de batalha possuem um controlador. Objetos que não estão na pilha nem no campo de batalha não são controladas por nenhum jogador. Consulte a regra 108.4. Existem duas exceções a esta regra:

109.4a Num jogo de Planechase, um card de plano com a face voltada para cima é controlado pelo jogador designado como controlador planar. Este é normalmente o jogador ativo. Consulte a regra 901.6.

109.4b Num jogo de Vanguard, cada card de vanguard é controlado por seu dono. Consulte a regra 902.6.

109.4c Num jogo de Archenemy game, cada card de esquema é controlado por seu dono. Consulte a regra 904.7.

109.5. As palavras “você” e “seu” num objeto fazem referência ao controlador do objeto, seu candidato a controlador (se um jogador está tentando jogá-lo, conjurá-lo ou ativá-lo) ou a seu dono (se ele não tiver um controlador). Para uma habilidade estática é o atual controlador do objeto que gera a habilidade estática. Para uma habilidade ativada é o jogador que ativou a habilidade. Para uma habilidade desencadeada é o controlador do objeto quando a habilidade desencadeou, a não ser que seja uma habilidade desencadeada retardada. Para determinar o controlador de uma habilidade desencadeada retardada, consulte as regras 603.7d–f.

110. Permanentes

110.1. Uma *permanente* é um card ou ficha no campo de batalha. Uma permanente permanece no campo de batalha por tempo indeterminado. Um card ou ficha torna-se uma permanente conforme entra no campo de batalha e deixa de ser uma permanente assim que é movido para outra zona por um efeito ou regra.

110.2. O dono de uma permanente é o mesmo que o dono do card que a representa (a menos que seja uma ficha, consulte a regra 110.5a). O controlador de uma permanente é por padrão o jogador que detinha o controle da permanente no momento que a mesma entrou no campo de batalha. Cada permanente tem um controlador.

110.2a Se um efeito instrui um jogador a colocar um objeto no campo de batalha, esse objeto entra no campo de batalha sob controle deste jogador a não ser que o efeito afirme o contrário.

110.3. As características de uma permanente que não seja uma ficha são as mesmas daquelas impressas em seu card, alteradas por quaisquer efeitos contínuos. Consulte a regra 613, “Interação de Efeitos Contínuos”.

110.4. Existem cinco tipos de permanentes: artefato, criatura, encantamento, terreno e planeswalker. Mágicas instantâneas e feitiços não podem entrar no campo de batalha portanto não podem ser permanentes. Alguns cards tribais podem entrar no campo de batalha e outros não, dependendo de seus outros tipos de card. Ver seção 3, “Tipos de Card”.

110.4a O termo “card de permanente” é utilizado para fazer referência a um card que pode ser colocado no campo de batalha. Especificamente, ele significa um card de artefato, de criatura, de encantamento, de terreno ou de planeswalker.

110.4b O termo “mágica de permanente” é utilizado para fazer referência a uma mágica que entrará no campo de batalha sendo uma permanente, como parte de sua resolução. Especificamente, ele significa um card de artefato, de criatura, de encantamento ou de planeswalker.

110.4c Se uma permanente de alguma maneira perder todos os seus tipos permanentes, ela permanece no campo de batalha. Ela ainda é uma permanente.

110.5 Alguns efeitos colocam *fichas* no campo de batalha. Uma ficha é um marcador utilizado para representar qualquer permanente que não seja representada por um card.

110.5a Uma ficha tem como dono e controlador o jogador que detinha o controle da ficha no momento que a mesma entrou no campo de batalha.

110.5b A mágica ou habilidade que cria uma ficha pode definir os valores de qualquer número de características para a ficha. Isto se torna o “texto” da ficha. Os valores das características definidos desta maneira são funcionalmente equivalentes aos valores característicos impressos em um card, por exemplo, elas definem os valores copiáveis da

ficha. Uma ficha não possui nenhuma característica que não sejam aquelas definidas pela mágica ou habilidade que a criou.

Exemplo: *Mago Jade (Jade Mage) tem a habilidade "{2}{G}: Coloque uma ficha de criatura 1/1 do tipo Saprófita no campo de batalha." A ficha resultante não tem custo de mana, supertipo, símbolo da expansão, texto de regras ou habilidades.*

110.5c Uma mágica ou habilidade que cria uma ficha define tanto seu nome como o seu tipo de criatura. Se a mágica ou habilidade não especificar o nome da ficha de criatura, seu nome é o mesmo que seu(s) tipo(s) de criatura(s). Uma "ficha de criatura do tipo Goblin Batedor", por exemplo, tem como nome "Goblin Batedor" e possui os subtipos de criatura Goblin e Batedor. Uma vez que a ficha esteja no campo de batalha, mudar seu nome não muda o seu tipo de criatura, e vice-versa.

110.5d Se uma mágica ou habilidade criaria uma ficha, mas um efeito diz que uma permanente com uma ou mais características daquela ficha não podem entrar no campo de batalha, então a ficha não é criada.

110.5e Uma ficha está sujeita a tudo que em geral afeta permanentes ou que afeta o subtipo ou o tipo de card da ficha. Uma ficha não é um card (mesmo se a ficha for representada por um card com um verso de card de **Magic** ou se a ficha é proveniente de um pacotinho de **Magic**).

110.5f Uma ficha que está fora de fase ou que está em uma zona que não seja o campo de batalha, deixa de existir. Isto é uma ação baseada-no-estado; consulte a regra 704 (observe que quando uma ficha muda de zona, qualquer habilidade desencadeada relevante desencadeará antes que a ficha deixe de existir).

110.5g Uma ficha que deixou o campo de batalha não pode ser movido para outra zona ou voltar ao campo de batalha. Se tal ficha mudaria de zona, em vez disso ela permanece em sua zona atual. Ela deixa de existir na próxima vez que as ações baseadas-no-estado são checadas; consulte a regra 704.

110.6. O *status* de uma permanente é o seu estado físico. Existem quatro categorias de status e cada uma delas tem dois valores possíveis: virado/desvirado, girado/não girado, face voltada para cima/face voltada para baixo e em fase/fora de fase. As permanentes têm sempre um destes valores para cada uma das quatro categorias.

110.6a O status não é uma característica, embora possa afetar as características de uma permanente.

110.6b As permanentes entram no campo de batalha desviradas, não giradas, com a face para cima e em fase a menos que uma mágica ou habilidade afirme o contrário.

110.6c Uma permanente mantém o seu status até que uma mágica, habilidade ou ação baseada-no-estado mude seu status, mesmo se o status é irrelevante para a permanente.

Exemplo: *Doppelganger Dimir (Dimir Doppelganger) diz "{1}{U}{B}: Exile o card de criatura alvo de um cemitério. Doppelganger Dimir torna-se uma cópia daquele card e ganha esta habilidade". Ele torna-se uma cópia de Jushi Aprendiz (Jushi Apprentice), um card que gira. Através do uso da habilidade de Jushi Aprendiz, a criatura gira, tornando-a numa cópia de Tomoya, o Revelador (Tomoya the Revealer) com a habilidade de Doppelganger Dimir. Se esta permanente posteriormente torna-se uma cópia de Urso Garra de Runa (Runeclaw Bear), ela manterá o seu status de girada, mesmo que isso não tenha qualquer relevância para Urso Garra de Runa. Se a sua habilidade de cópia for novamente ativada, tendo desta vez como alvo Nezumi de Presas Curtas (Nezumi Shortfang), que é outro card que gira, o status de girada desta permanente fará com que esta fique com as características de Estimista o Detestável (Stabwhisker the Odious), a versão girada de Nezumi de Presas Curtas, com a habilidade de Doppelganger Dimir.*

110.6d Apenas permanentes possuem status. Cards que não estejam no campo de batalha não possuem status. Apesar de um card exilado poder ter sua face voltada para baixo, isso não tem correlação com o status de face voltada para baixo de uma permanente. Da mesma forma, os cards que não esteja no campo de batalha não estão nem virados ou desvirados, independentemente de seu estado físico.

111. Mágicas

111.1 Uma *mágica* é um card na pilha. Como primeiro passo para ser *conjurado* (consulte a regra 601, "Conjurando Mágicas"), o card torna-se uma mágica e é colocado no topo da pilha, vindo da zona em que estava, que normalmente é a mão de seu dono. (Consulte a regra 405, "Pilha") Uma mágica permanece na pilha até *resolver* (consulte a regra 608, "Resolvendo Mágicas e Habilidades"), ser anulada (consulte a regra 701.5) ou sair da pilha de outra forma. Para mais informações, veja a seção 6, "Mágicas, Habilidades e Efeitos".

111.1a Uma *cópia* de uma mágica também é uma mágica, mesmo que não tenha nenhum card associado a ela. Consulte a regra 706.10.

111.1b Alguns efeitos permitem aos jogadores conjurarem uma cópia de um card; se um jogador o fizer, essa cópia também é uma mágica. Consulte a regra 706.12.

111.2. O dono de uma mágica é o mesmo que o dono do card que a representa, a menos que ela seja uma cópia. Nesse caso, o dono da mágica é o jogador que a controlava quando ela foi colocada na pilha. O controlador de uma mágica por padrão é o jogador a colocou na pilha. Todas as mágicas têm um controlador.

111.3. As características de uma mágica que não é uma cópia são as mesmas daquelas impressas em seu card, modificadas por quaisquer efeitos contínuos. Consulte a regra 613. “Interação de Efeitos Contínuos”.

111.4. Se um efeito muda quaisquer características de uma mágica de permanente, o efeito continua a aplicar-se à permanente quando a mágica é resolvida. Consulte a regra 400.7.

Exemplo: *Se um efeito muda a cor de uma mágica de criatura preta para branca, a criatura é branca quando entra no campo de batalha e continua a ser branca, enquanto durar o efeito que alterou sua cor.*

112. Habilidades

112.1. Uma *habilidade* pode ser uma de duas coisas:

112.1a Uma habilidade é uma característica de um objeto que permite a ele afetar o jogo. As habilidades de um objeto são definidas pelo seu texto de regras ou pelo efeito que o criou. Habilidades também podem ser concedidas a objetos através de regras ou efeitos. (Efeitos que fazem isso usam as palavras “tem”, “têm,” “ganha” ou “ganham”.) Habilidades geram efeitos (Consulte a regra 608. “Efeitos”.)

112.1b Uma habilidade pode ser uma habilidade ativada ou desencadeada na pilha. Este tipo de habilidade é um objeto. (Ver seção 6, “Mágicas, Habilidades e Efeitos”.)

112.2. Habilidades podem afetar os objetos em que estão. Elas também podem afetar outros objetos e/ou jogadores.

112.2a Habilidades podem ser benéficas ou prejudiciais.

Exemplo: *“[Esta criatura] não pode bloquear” é uma habilidade.*

112.2b Um custo adicional ou custo alternativo para conjurar um card é uma habilidade do card.

112.2c Um objeto pode ter múltiplas habilidades. Se o objeto é representado por um card, então, com a exceção de certas habilidades que podem ser escritas em uma única linha (consulte a regra 702. “Palavras-Chave de Habilidade”), cada quebra de parágrafo no texto de um card marca uma habilidade distinta. Se o objeto não é representado por um card, o efeito que o criou pode ter dado a ele múltiplas habilidades. Um objeto também pode receber habilidades adicionais provenientes de uma mágica ou habilidade. Se um objeto tiver várias ocorrências da mesma habilidade, cada ocorrência funciona de forma independente. Isto pode ou não produzir mais efeitos que uma única ocorrência; consulte a habilidade específica para mais informações.

112.2d Habilidades podem gerar efeitos simples ou efeitos contínuos. Alguns efeitos contínuos são efeitos de substituição ou efeitos de prevenção. Consulte a regra 609. “Efeitos”.

112.3. Existem quatro categorias gerais de habilidades:

112.3a *Habilidades da mágica* são habilidades que são cumpridas enquanto uma mágica instantânea ou feitiço está resolvendo. Qualquer texto em uma mágica instantânea ou feitiço é uma habilidade da mágica, a menos que seja uma habilidade ativada, uma habilidade desencadeada, ou uma habilidade estática que se encaixe nos critérios descritos nas regras 112.6.

112.3b *Habilidades ativadas* têm um custo e um efeito. Elas são escritas da seguinte forma “[Custo]: [Efeito.] [Instruções de Ativação (se houver)]”. Um jogador pode *ativar* essa habilidade sempre que ele tiver prioridade. Fazer isso coloca a habilidade é colocada na pilha, onde ela permanece até que seja anulada, resolva ou de alguma outra forma deixe a pilha. Consulte a regra 602, “Ativando Habilidades Ativadas”.

112.3c *Habilidades desencadeadas* têm uma condição de desencadeamento e um efeito. Elas são escritas da seguinte forma “[Condição de desencadeamento], [efeito]” e começam com a expressão “quando”, “toda vez que” ou “no”. Toda vez que o evento desencadeador ocorre, a habilidade é colocada na pilha na próxima vez que um jogador receberia prioridade e permanece lá até que seja anulada, resolva ou deixa a pilha de outra forma. Consulte a regra 603. “Lidando com Habilidades Desencadeadas”.

112.3d *Habilidades estáticas* são escritas como declarações. Elas são verdadeiras. Habilidades estáticas criam efeitos contínuos que estão ativos enquanto a permanente com a habilidade estiver no campo de batalha e possuir a habilidade,

ou enquanto o objeto com a habilidade estiver na zona apropriada. Consulte a regra 604, “Lidando com Habilidades Estáticas”.

112.4. Algumas habilidades ativadas e algumas habilidades desencadeadas são *habilidades de mana*. Habilidades de mana seguem regras especiais: Elas não usam a pilha e em algumas circunstâncias, um jogador podem ativar habilidades de mana mesmo quando ele não tem prioridade. Consulte a regra 605, “Habilidades de Mana”.

112.5. Algumas habilidades ativadas são *habilidades de lealdade*. Habilidades de lealdade seguem regras especiais: Um jogador pode ativar uma habilidade de lealdade de uma permanente que ele controla a qualquer momento em que ele tiver prioridade e a pilha estiver vazia durante uma fase principal de seu turno, mas somente se previamente nenhum jogador tiver ativado uma habilidade de lealdade daquela permanente neste tuno. Consulte a regra 606, “Habilidades de Lealdade”.

112.6. Habilidades de uma mágica instantânea ou feitiço normalmente funcionam apenas enquanto esse objeto estiver na pilha. Habilidades dos outros objetos normalmente funcionam apenas enquanto aquele objeto estiver no campo de batalha. As exceções são as seguintes:

112.6a Habilidades definidoras de características funcionam em todo lugar, mesmo fora do jogo (consulte a regra 604.3).

112.6b Uma habilidade que afirma em quais zonas ela funciona, funciona apenas nessas zonas.

112.6c Uma habilidade de um objeto que permite a um jogador pagar um custo alternativo em vez de seu custo de mana funciona em qualquer zona na qual seu custo de mana pode ser pago (o que, em geral, significa que ela funciona na pilha). Uma habilidade de objeto que modifica de outra maneira o custo para conjurar de um objeto específico funciona na pilha.

112.6d Uma habilidade de um objeto que restringe ou modifica como aquele objeto em particular pode ser jogado ou conjurado funciona em qualquer zona da qual ele possa ser jogado ou conjurado.

112.6e Uma habilidade de um objeto que restringe ou modifica de quais zonas aquele objeto pode ser jogado ou conjurado funciona em todas as zonas.

112.6f Uma habilidade de objeto que diz que ele não pode ser anulado ou que não pode ser anulado por mágicas ou habilidades funciona em qualquer lugar, mesmo fora do jogo.

112.6g Uma habilidade de um objeto que modifica como aquele objeto em particular entra no campo de batalha funciona conforme aquele objeto está entrando no campo de batalha. Consulte a regra 614.12.

112.6h Uma habilidade de um objeto que afirma que marcadores não podem ser colocados naquele objeto funciona enquanto aquele objeto está entrando no campo de batalha em adição a funcionar enquanto o objeto está no campo de batalha.

112.6i Uma habilidade ativada de um objeto que tem um custo que não pode ser pago enquanto o objeto estiver no campo de batalha funciona em qualquer zona na qual seus custos podem ser pagos.

112.6l Uma condição de desencadeamento que não pode desencadear a partir do campo de batalha funciona em qualquer zona na qual possa desencadear. Outras condições de desencadeamento da mesma habilidade desencadeada podem funcionar em zonas diferentes.

> ***Exemplo:*** *Thrull Absolvedor (Absolver Thrull) tem a habilidade “Quando Thrull Absolvedor entra no campo de batalha ou quando a criatura que ele assombra for colocada num cemitério, destrua o encantamento alvo”. A primeira condição de desencadeamento funciona a partir do campo de batalha e a segundo funciona a partir da zona de exílio (consulte a regra 702.53, “Assombrar”).*

112.6k Uma habilidade cujo custo ou efeito especifica que move o objeto a que pertence para fora de uma determinada zona funciona apenas nessa zona, a não ser que a condição de desencadeamento dessa habilidade, ou uma parte prévia do custo ou efeito da habilidade especifica que o objeto é colocado nessa zona.

> ***Exemplo:*** *Esqueleto Remontado (Reassembling Skeleton) diz “{1}{B}: Devolva Esqueleto Remontado de seu cemitério para o campo de batalha virado”. Um jogador pode ativar esta habilidade apenas se Esqueleto Remontado estiver em seu cemitério.*

112.6m Uma habilidade que modifica as regras para construção de deck funciona antes de o jogo começar. Tal habilidade modifica não apenas as Regras Abrangentes, mas também as Regras de Torneio de **Magic: The Gathering** e qualquer outro documento que determine as regras de construção de deck para um formato construído especifico. No entanto, tal habilidade não pode afetar a legalidade de um card em um formato, incluindo se o card é banido ou restrito. As Regras de Torneio de **Magic: The Gathering** atuais podem ser encontradas em **www.wizards.com/wpn/Events/Rules.aspx**.

112.6n Habilidades de emblemas, cards de planos, cards de vanguard e cards de esquema funcionam na zona de comando. Consulte a regra 113, “Emblemas”, regra 901, “Planechase”, regra 902, “Vanguard” e regra 904, “Archenemy”.

112.7. A *fonte* de uma habilidade na pilha é o objeto que gerou aquela habilidade. A fonte de uma habilidade ativada na pilha é o objeto de onde a habilidade foi ativada. A fonte de uma habilidade desencadeada (que não seja uma habilidade desencadeada retardada) na pilha, ou que desencadeou mas aguarda para ser colocada na pilha é o objeto de onde a habilidade desencadeou. Para determinar a fonte de uma habilidade desencadeada retardada, consulte as regras 603.7d–f.

112.7a Uma vez ativada ou desencadeada, uma habilidade existe na pilha independentemente de sua fonte. A destruição ou remoção da fonte após esse dado momento não afeta a habilidade. Observe que algumas habilidades fazem com que a fonte faça alguma coisa (por exemplo, "Piromante Pródigo (Prodigal Pyromancer) causa 1 ponto de dano à criatura alvo ou ao jogador alvo") ao invés da habilidade fazer algo diretamente. Nestes casos, qualquer habilidade ativada ou desencadeada que faz referência a informações sobre a fonte porque o efeito tem de ser dividido, verifica a informação quando a habilidade é colocada na pilha. Caso contrário, ela verificará essa informação quando ela resolve. Em ambos os casos, se a fonte não está mais na zona em que era esperado que estivesse, a sua última informação conhecida é usada. A fonte ainda pode executar a ação mesmo que ela não exista mais.

112.8. O controlador de uma habilidade ativada na pilha é o jogador que ativou a habilidade. O controlador de uma habilidade desencadeada na pilha (que não seja uma habilidade desencadeada retardada) é o jogador que controlava a fonte da habilidade quando esta desencadeou, ou se ela não tiver um controlador, o jogador que era o dono da fonte da habilidade quando esta desencadeou. Para determinar o controlador de uma habilidade desencadeada retardada, consulte as regras 603.7d–f.

112.9. Habilidades ativadas e desencadeadas na pilha não são mágicas, portanto não podem ser anuladas por qualquer coisa que anule apenas mágicas. Habilidades ativadas e desencadeadas na pilha podem ser anuladas por efeitos que anulam especificamente habilidades, bem como pelas regras (por exemplo, uma habilidade com um ou mais alvos é anulada se todos seus alvos tornarem-se inválidos). Habilidades estáticas não usam a pilha, portanto não podem ser anuladas de nenhuma maneira.

112.10. Efeitos podem adicionar ou remover habilidades dos objetos. Um efeito que adiciona uma habilidade indicará que o objeto "ganha" ou "tem" essa habilidade. Um efeito que remove uma habilidade indicará que o objeto "perde" essa habilidade. Efeitos que removem uma habilidade removem todas as ocorrências da habilidade. Se dois ou mais efeitos adicionam e removem a mesma habilidade, em geral o efeito mais recente prevalece. (Consulte a regra 613, "Interação de Efeitos Contínuos".)

112.11. Um efeito que define uma característica de um objeto, ou simplesmente afirma a qualidade de um objeto, é diferente de uma habilidade concedida por um efeito. Quando um objeto "ganha" ou "tem" uma habilidade, essa habilidade pode ser removido por outro efeito. Se um efeito define uma característica do objeto ("[permanente] é [valor da característica]"), não é uma concessão de uma habilidade (consulte a regra 604.3). Da mesma forma, se um efeito afirma uma qualidade do objeto (por exemplo; "[permanente] é indestrutível" ou "[criatura] não pode ser bloqueada"), não é concessão de uma habilidade ou definição de uma característica. (Consulte a regras 700.4 e 700.5.)

> ***Exemplo:*** *Petróglifos de Muraganda (Muraganda Petroglyphs) diz "Criaturas sem habilidades recebem +2/+2". Um Urso Garra de Runa (Runeclaw Bear), uma criatura sem habilidades, encantado por uma aura que diga "A criatura encantada tem a habilidade voar" não receberia +2/+2. Um Urso Garra de Runa encantado por uma aura que diz "A criatura encantada é vermelha" ou "A criatura encantada é indestrutível" receberia +2/+2.*

113. Emblemas

113.1. Alguns efeitos colocam *emblemas* na zona de comando. Um emblema é um marcador usado para representar um objeto que tem uma ou mais habilidades e nenhuma outra característica.

113.2. Um efeito que cria um emblema é escrito da seguinte forma "[O jogador] recebe um emblema com [habilidade]". Isso significa que aquele [jogador] coloca um emblema com [habilidade] na zona de comando. O controlador e o dono daquele emblema é aquele jogador.

113.3. Um emblema não tem nenhuma característica a não ser as habilidades definidas pelo efeito que criou aquele emblema. Em específico, um emblema não tem nome, tipos, custo de mana, cor ou símbolo da expansão.

113.4. As habilidades de um emblema funcionam na zona de comando.

113.5. Um emblema não é um card ou uma permanente. Emblema não é um tipo de card.

114. Alvos

114.1. Algumas mágicas e habilidades necessitam que seu controlador escolha um ou mais *alvos* para elas. Os alvos são objetos, jogadores e/ou zonas que a mágica ou habilidade afetará. Estes alvos são declarados como parte do processo de colocar a mágica ou habilidade na pilha. Os alvos não podem ser mudados exceto por outra mágica ou habilidade que explicitamente diz que pode fazê-lo.

114.1a Uma mágica instantânea ou feitiço possui alvos se a habilidade da mágica identifica algo que ela afetará usando a frase “[alguma coisa] alvo”, onde o “alguma coisa” é uma frase que descreve um objeto, jogador ou zona. O alvo(s) é escolhido conforme a mágica é conjurada, consulte a regra 601.2c. (Se uma habilidade ativada ou desencadeada de uma mágica instantânea ou feitiço usa a palavra alvo, a habilidade possui um alvo, mas a mágica não).

Exemplo: *Um card de feitiço tem a habilidade “Quando você reciclar este card, a criatura alvo recebe -1/-1 até o final do turno”. Esta habilidade desencadeada possui alvos, mas isso não faz com que o card no qual ela está possua alvos.*

114.1b Mágicas de Aura sempre possuem alvos. Estas são as únicas mágicas de permanente com alvos. O alvo de uma Aura é especificado por sua palavra-chave de habilidade encantar (consulte a regra 702.5, “Encantar”). O alvo(s) é escolhido conforme a mágica é conjurada, consulte a regra 601.2c. Uma permanente Aura não possui alvos; apenas a mágica possui alvos. (Uma habilidade ativada ou desencadeada de uma permanente Aura também pode possuir alvos.)

114.1c Uma habilidade ativada possui alvos se ela identificar algo que afetará usando a frase “[alguma coisa] alvo”, onde o “alguma coisa” é uma frase que descreve um objeto, jogador ou zona. Os alvos são escolhidos conforme a habilidade é ativada, consulte a regra 602.2b.

114.1d Uma habilidade desencadeada possui alvos se ela identificar algo que afetará, usando a frase “[alguma coisa] alvo”, onde o “alguma coisa” é uma frase que descreve um objeto, jogador ou zona. Os alvos são escolhidos conforme a habilidade é colocada na pilha, consulte a regra 603.3d.

114.1e Algumas palavras-chave de habilidade, como equipar e provocar, representam habilidades ativadas ou desencadeadas que possuem alvo. Nesses casos, a frase “[alguma coisa] alvo” aparece na regra da palavras-chave de habilidade e não na própria habilidade. (O texto explicativo da palavra-chave normalmente conterá a palavra “alvo”.) Consulte a regra 702, “Palavras-Chave De Habilidade”.

114.2. Apenas permanentes são alvos válidos para mágicas e habilidades, a menos que uma mágica ou habilidade *(a)* especificamente diga que ela pode ter como alvo um objeto em outra zona ou um jogador, *(b)* tenha como alvo um objeto que não pode existir no campo de batalha, como uma mágica ou habilidade ou *(c)* tenha como alvo uma zona.

114.3. O mesmo alvo não pode ser escolhido várias vezes para uma mesma ocorrência da palavra “alvo” em uma mágica ou habilidade. Se a mágica ou habilidade usa a palavra “alvo” em vários lugares, o mesmo objeto, jogador ou zona podem ser escolhidos uma vez para cada ocorrência da palavra “alvo” (desde que ele se encaixa nos critérios dos alvos). Esta regra aplica-se quando se escolhe os alvos para uma mágica ou habilidade e quando se mudam os alvos ou se escolhe novos alvos para uma mágica ou habilidade (consulte a regra 114.6).

114.4. Uma mágica ou habilidade na pilha é um alvo inválido para ela mesma.

114.5. Mágicas e habilidades que podem ter zero ou mais alvos possuirão alvos apenas se um ou mais alvos forem escolhidos para elas.

114.6. Alguns efeitos permitem que um jogador mude o(s) alvo(s) de uma mágica ou habilidade e outros efeitos permitem que um jogador escolha novos alvos para uma mágica ou habilidade.

114.6a Se um efeito permite que um jogador “mude o(s) alvo(s)” de uma mágica ou habilidade, cada alvo pode ser mudado apenas para outro alvo válido. Se um alvo não pode ser mudado para outro alvo válido, o alvo original permanece inalterado, mesmo se o alvo original for inválido neste momento. Se todos os alvos não forem mudados para outros alvos válido, nenhum deles é mudado.

114.6b Se um efeito permitir que um jogador "mude um alvo" de uma mágica ou habilidade, o processo descrito na regra 114.6a é seguido, exceto que somente um daqueles alvos pode ser mudado (em vez de todos eles ou nenhum deles).

114.6c Se um efeito permite que um jogador “mude quaisquer alvos” de uma mágica ou habilidade, o processo descrito na regra 114.6a é seguido, exceto que qualquer número daqueles alvos podem ser mudados (ao invés de todos eles ou nenhum deles).

114.6d Se um efeito permite que um jogador “escolha novos alvos” para uma mágica ou habilidade, o jogador pode deixar qualquer quantidade de alvos inalterados, mesmo que esses alvos sejam inválidos. Se o jogador escolher mudar algum ou todos os alvos, os novos alvos devem ser válidos e não podem fazer com que qualquer alvo inalterado torne-se inválido.

114.6e Ao mudar de alvos ou escolher novos alvos para uma mágica ou habilidade, apenas o conjunto final de alvos é avaliado para determinar se a alteração é válida.

Exemplo: *Trilha de Arco Elétrico (Arc Trai) é uma mágica instantânea que diz "Trilha de Arco Elétrico causa 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo e 1 ponto de dano a outra criatura ou jogador alvo" Os alvos*

atuais de Trilha de Arco Elétrico são Urso Garra de Runa (Runeclaw Bear) e Elfos de Llanowar (Llanowar Elves), nesta ordem. Você conjura Defletir (Redirect), uma mágica instantânea que diz "Você pode escolher novos alvos para a mágica alvo", tendo como alvo Trilha de Arco Elétrico. Você pode mudar o primeiro alvo para Elfos de Llanowar e o segundo alvo para Urso Garra de Runa.

114.7 Mágicas e habilidades modais podem ter diferentes requisitos de alvo para cada modo. Um efeito que permite que um jogador mude o(s) alvo(s) de uma mágica ou habilidade modal ou escolher novos alvos para uma mágica ou habilidade modal não permite ao jogador mudar seus modos. (Consulte a regra 700.2)

114.8. Alguns objetos verificam o que outra mágica ou habilidade tem como alvo. Dependendo do texto, esses efeitos podem verificar o estado atual dos alvos, o estado dos alvos no momento em que foram selecionados ou ambos.

114.8a Um objeto que checa por uma "[mágica ou habilidade] com um único alvo" verifica o número de vezes que qualquer objeto, jogador ou zona foi alvo daquela mágica ou habilidade quando ela foi colocada na pilha, não o número dos seus alvos que são atualmente válidos. Se o mesmo objeto, jogador ou zona foi escolhido como alvo mais de uma vez, cada uma dessas ocorrências é contada separadamente.

114.8b Um objeto que checa por uma "[mágica ou habilidade] que tenha [alguma coisa] como alvo" verifica o estado atual do alvo daquela mágica ou habilidade. Se o objeto que ela tem como alvo ainda está na zona onde é esperado que esteja ou um jogador que é escolhido como alvo ainda está no jogo, a informação atual do alvo é usada, mesmo que ele não é seja um alvo válido para a mágica ou habilidade nessa altura. Se o objeto que ela tem como alvo não está na zona onde é esperado que esteja ou um jogador que é escolhido como alvo não está mais no jogo, esse alvo é ignorado; sua última informação conhecida não é usada.

114.8c Um objeto que checa por uma "[mágica ou habilidade] que tem somente [alguma coisa] como alvo" verifica a quantidade de objetos ou jogadores diferentes que foram escolhidos como alvos daquela mágica ou habilidade quando ela foi colocada na pilha (com as modificações por efeitos que mudaram esses alvos), não o número de objetos ou jogadores que neste momento são alvos válidos. Se esse número é um (mesmo se a mágica ou habilidade tiver esse objeto como alvo múltiplas vezes), o estado atual do alvo daquela mágica ou habilidade é verificado da maneira descrita na regra 114.8b.

114.9. Mágicas e habilidades podem afetar objetos e jogadores sem ter eles como alvo. Em geral, esses objetos ou jogadores não são escolhidos até a mágica ou habilidade resolver. Consulte a regra 608, "Resolvendo Mágicas e Habilidades".

114.9a O fato de um objeto ou jogador ser afetado por uma mágica ou habilidade não faz com que ele seja o alvo da mágica ou habilidade. A menos que esse objeto ou jogador seja identificado pela palavra "alvo" no texto daquela mágica ou habilidade ou pela regra daquela palavra-chave de habilidade.

114.9b A palavra "você" no texto de um objeto não indica alvos.

115. Ações Especiais

115.1. Ações especiais são ações que os jogadores podem fazer se tiverem prioridade e não usam a pilha. Elas não devem ser confundidas com as ações baseadas-no-turno nem com as ações baseadas-no-estado, essas são geradas automaticamente pelo jogo. (Consulte a regra 703, "Ações Baseadas-no-Turno" e regra 704, "Ações Baseadas-no-Estado").

115.2. Existem seis ações especiais:

115.2a Jogar um terreno é uma ação especial. Para jogar um terreno, o jogador coloca aquele terreno no campo de batalha vindo da zona em que estava (normalmente a mão do jogador). Um jogador pode fazer esta ação a qualquer momento em que tiver prioridade e a pilha estiver vazia durante uma fase principal do seu turno, mas apenas se ele ainda não tiver jogado um terreno nesse turno. Consulte a regra 305, "Terrenos".

115.2b Voltar para cima a face de uma criatura com a face voltada para baixo é uma ação especial. Um jogador pode fazer esta ação a qualquer momento em que ele tiver prioridade. Consulte a regra 707, "Mágicas e Permanentes com a Face Voltada para Baixo").

115.2c Alguns efeitos permitem a um jogadores fazer uma ação mais tarde, geralmente para encerrar um efeito contínuo ou impedir que uma habilidade desencadeada retardada desencadeie. Fazer isso é uma ação especial. Um jogador pode fazer esta ação a qualquer momento em que tiver prioridade, mas apenas se uma habilidade ou efeito permita que isso seja feito.

115.2d Alguns efeitos de habilidades estáticas permitem a um jogador fazer uma ação para ignorar efeito daquela habilidade durante algum tempo. Fazer isso é uma ação especial. Um jogador pode fazer esta ação a qualquer momento em que tiver prioridade.

115.2e Um jogador que tenha um card com suspender na mão pode exilar aquele card. Fazer isso é uma ação especial. Um jogador pode fazer esta ação a qualquer momento em que tiver prioridade, mas apenas se ele pudesse começar a conjuração daquele card, colocando-o na pilha. Consulte a regra 702.60, "Suspender".

115.2f Num jogo de Planechase, lançar o dado planar é uma ação especial. Um jogador pode fazer esta ação a qualquer momento em que tiver prioridade e a pilha estiver vazia durante uma fase principal do seu turno. Fazer esta ação requer um pagamento de mana igual à quantidade de vezes que o jogador já realizou esta ação naquele turno. Consulte a regra 901, "Planechase".

115.3. Se um jogador fizer uma ação especial, aquele jogador recebe prioridade após isso.

116. Tempo e Prioridade

116.1. A não ser que uma mágica ou habilidade instrua um jogador a fazer uma ação, qual jogador pode fazer ações é determinado por um sistema de *prioridade.* O jogador com prioridade pode conjurar mágicas, ativar habilidades e fazer ações especiais.

116.1a Um jogador pode conjurar uma mágica instantânea a qualquer momento que ele tenha prioridade. Um jogador pode conjurar mágicas que não sejam mágicas instantâneas durante sua fase principal a qualquer momento que ele tenha prioridade e a pilha esteja vazia.

116.1b Um jogador pode ativar uma habilidade ativada a qualquer momento que ele tenha prioridade.

116.1c Um jogador pode fazer algumas ações especiais a qualquer momento que ele tenha prioridade. Um jogador pode fazer outras ações especiais durante sua fase principal a qualquer momento que ele tenha prioridade e a pilha esteja vazia. Consulte a regra 115. "Ações Especiais".

116.1d Um jogador pode ativar uma habilidade de mana, sempre que ele tiver prioridade, sempre que ele conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade que exige um pagamento de mana ou sempre que uma regra ou efeito solicitar um pagamento de mana (mesmo no meio da conjuração ou resolução de uma mágica ou da ativação ou resolução de uma habilidade).

116.2. Outros tipos de habilidades e ações são geradas ou executadas automaticamente pelas regras do jogo, ou são executadas por jogadores sem o recebimento da prioridade.

116.2a Habilidades desencadeadas podem desencadear a qualquer momento, inclusive enquanto uma mágica é conjurada, uma habilidade está sendo ativada ou uma mágica ou habilidade está resolvendo (Consulte a regra 603, "Lidando com Habilidades Desencadeadas".). No entanto, nada realmente acontece no momento em que a habilidade desencadeia. Cada vez que um jogador receberia a prioridade, cada habilidade que desencadeou mas ainda não foi colocada na pilha é colocada na pilha. Consulte a regra 116.5.

116.2b Habilidades estáticas afetam continuamente o jogo. Prioridade não se aplica a elas. (Consulte a regra 604, "Lidando com Habilidades Estáticas" e a regra 611, "Efeitos Contínuos".)

116.2c Ações baseadas-no-turno acontecem automaticamente quando determinadas etapas ou fases começam. Elas são executadas antes que um jogador receberia prioridade. Consulte a regra 116.3a. Ações baseadas-no-turno também acontecem automaticamente quando cada etapa ou fase termina; após isso nenhum jogador recebe prioridade. Consulte a regra 703. "Ações Baseadas-no-Turno".

116.2d Ações baseadas-no-estado acontecem automaticamente quando determinadas condições são satisfeitas. Consulte a regra 704. Elas são executadas antes que um jogador receberia a prioridade. Consulte a regra 116.5.

116.2e A resolução de mágicas e habilidades pode instruir os jogadores a tomarem decisões ou fazerem ações, ou pode permitir aos jogadores ativarem habilidades de mana. Mesmo que um jogador esteja fazendo isso, nenhum jogador recebe prioridade enquanto uma mágica ou habilidade está resolvendo. Consulte a regra 608, "Resolvendo Mágicas e Habilidades".

116.3. Qual jogador tem prioridade é determinado pelas seguintes regras:

116.3a O jogador ativo recebe prioridade no início da maioria das etapas e fases, após quaisquer ações baseadas-no-turno serem executadas (como a compra de um card durante a etapa de compra; consulte a regra 703) e habilidades que foram desencadeadas no início daquela fase ou etapa serem colocadas na pilha. Nenhum jogador recebe prioridade durante a etapa de desvirar. Os jogadores normalmente não recebem prioridade durante a etapa de limpeza (consulte a regra 514.3).

116.3b O jogador ativo recebe prioridade após a resolução de uma mágica ou habilidade (que não seja uma habilidade de mana).

116.3c Se um jogador tem prioridade quando ele conjura uma mágica, ativa uma habilidade ou faz uma ação especial, esse jogador recebe a prioridade após isso.

116.3d Se um jogador tem prioridade e escolhe não fazer quaisquer ações, esse jogador *passa.* Se houver qualquer mana na reserva de mana do jogador, ele anuncia qual mana está lá. Em seguida, o próximo jogador na ordem de turno recebe prioridade.

116.4. Se todos os jogadores passam em sucessão (ou seja, se todos os jogadores passam sem fazer quaisquer ações entre as passagens de prioridade), a mágica ou habilidade no topo da pilha resolve ou se a pilha estiver vazia, a fase ou etapa termina.

116.5. Cada vez que um jogador receberia prioridade, o jogo primeiro executa todas as ações baseadas-no-estado aplicáveis como um único evento (consulte a regra 704. “Ações Baseadas-no-Estado”), então repete esse processo até que não existam mais ações baseadas-no-estado a serem executadas. Depois as habilidades desencadeadas são colocadas na pilha (consulte a regra 603, “Lidando com Habilidades Desencadeadas”). Estas etapas repetem-se até que nenhuma ação baseada-no-estado seja executada e nenhuma habilidade desencadeie. Em seguida, o jogador que receberia prioridade, efetivamente recebe prioridade.

116.6. Num jogo multiplayer que faz uso da opção de turnos compartilhados pela equipe, equipes ao invés de jogadores individuais recebem prioridade. Consulte a regra 805, “Opção de turnos compartilhados pela equipe”.

116.7. Se um jogador com prioridade conjura uma mágica ou ativa uma habilidade ativada enquanto outra mágica ou habilidade já estava na pilha, a mágica ou habilidade nova foi conjurada ou ativada “em resposta a” mágica ou habilidade mais antiga. A mágica ou habilidade nova resolve primeiro. Consulte a regra 608, “Resolvendo Mágicas e Habilidades”.

117. Custos

117.1. Um custo é uma ação ou pagamento necessário para fazer outra ação ou parar uma ação em curso. Para pagar um custo, um jogador segue as instruções especificadas pela mágica, habilidade ou efeito que contém esse custo.

117.2. Se um custo inclui um pagamento de mana, o jogador pagando o custo tem a chance de ativar habilidades de mana. Pagar o custo para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade ativada segue as etapas descritas nas regras 601.2e–g.

117.3. Um jogador não pode pagar um custo a menos que ele tenha os recursos necessários para pagar esse custo integralmente. Por exemplo, um jogador com apenas 1 ponto de vida não pode pagar um custo de 2 pontos de vida, e uma permanente que já está virada, não pode ser virada para pagar um custo. Consulte a regra 202. “Custo de Mana e Cor” e regra 602, “Ativando Habilidades Ativadas”.

117.3a O pagamento de mana é feito através da remoção do mana indicado da reserva de mana de um jogador (os jogadores podem sempre pagar 0 mana). Se houver mana remanescente na reserva de mana de um jogador depois de fazer esse pagamento, o jogador anuncia que mana ainda está lá.

117.3b Pagar pontos de vida é feito subtraindo-se a quantidade indicada de pontos de vida do total de pontos de vida de um jogador (os jogadores podem sempre pagar 0 pontos de vida).

117.3c Ativar habilidade de mana não é obrigatório, mesmo que pagar um custo seja.

> ***Exemplo:*** *Um jogador controla Golem de Magnetita (Lodestone Golem), que diz “As mágicas que não sejam de artefato custam {1} a mais para jogar”. Outro jogador remove o último marcador temporal de um card de feitiço suspenso. Esse jogador deve conjurar aquela mágica se for capaz, mas fazer isso custa {1}. O jogador é forçado a gastar {1} se houver mana suficiente em sua reserva de mana, mas o jogador não é forçado a ativar uma habilidade de mana para produzir esse {1}. Se ele não o fizer, o card simplesmente permanece exilado.*

117.4. Alguns custos incluem um {X} ou um X. Consulte a regra 107.3.

117.5. Alguns custos são representados por {0} ou são reduzidos a {0}. A ação necessária para um jogador pagar tais custos é o reconhecimento do jogador que ele está pagando isso. Mesmo que tal custo não necessite de recursos, ele não é pago automaticamente.

117.5a Uma mágica cujo custo de mana é {0} deve ainda ser conjurada da mesma forma que uma com custo maior que zero; a mágica não se conjura automaticamente. O mesmo é verdadeiro para uma habilidade ativada cujo custo é {0}.

117.6. Alguns custos de mana não contém símbolos de mana. Isso representa um *custo impagável.* Uma habilidade também pode ter um custo impagável, se o seu custo é baseado no custo de mana de uma mágica sem custo de mana. Tentar

conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade que tem um custo impagável é uma ação válida. Entretanto, tentar pagar um custo impagável é uma ação inválida.

117.6a Se um custo impagável é aumentado por um efeito ou um custo adicional é imposto, o custo ainda é impagável. Se um custo alternativo é aplicado a um custo impagável, incluindo um efeito que permite a um jogador conjurar uma mágica sem pagar seu custo de mana, o custo alternativo pode ser pago.

117.7. O que um jogador realmente precisa fazer para pagar um custo pode ser alterado ou reduzido por efeitos. Se o componente de mana do custo é reduzido a nada por efeitos de redução de custos, considera-se que ele é {0}. Pagar um custo alterado ou reduzido por um efeito conta como pagar o custo original.

117.7a Se um custo é reduzido por uma quantidade de mana colorido, mas seu componente de mana colorido não contem mana daquela cor, o custo é reduzido naquela quantidade de mana genérico.

117.7b Se um custo é reduzido por uma quantidade de mana colorido que excede seu componente de mana daquela cor, o componente daquela cor do custo de mana é reduzido a nada e o componente de mana genérico daquele custo é reduzido pela diferença.

117.7c Se um custo é reduzido por uma quantidade de mana representada por um símbolo de mana híbrido, o jogador pagando esse custo escolhe uma metade daquele símbolo no momento em que a redução de custos é aplicada (consulte a regra 601.2e). Se uma metade colorida é escolhida, o custo é reduzido em um mana daquela cor. Se um lado incolor é escolhido, o custo é reduzido por uma quantidade de mana genérico igual ao número daquele lado.

117.7d Se um custo é reduzido por uma quantidade de mana representado por um símbolo de mana phyrexiano, o custo é reduzido em um mana da cor daquele símbolo.

117.8. Algumas mágicas e habilidades têm *custos adicionais.* Um custo adicional é um custo listado no texto de regras da mágica, ou aplicado a uma mágica ou habilidade de outro efeito, que o seu controlador tem que pagar ao mesmo tempo em que o jogador pagar o custo de mana da mágica ou o custo de ativação da habilidade. Um custo é um custo adicional apenas se fizer uso da palavra “adicional”. Observe que alguns custos adicionais estão listados em palavras-chave; consulte a regra 702.

117.8a Qualquer número de custos adicionais podem ser aplicados a uma mágica que está sendo conjurada ou a uma habilidade que está sendo ativada. O controlador da mágica ou habilidade anuncia a sua intenção de pagar qualquer um ou todos esses custos, como descrito na regra 601.2b.

117.8b Alguns custos adicionais são opcionais.

117.8c Custos adicionais não alteram o custo de mana de uma mágica, apenas o que seu controlador tem que pagar para conjurar aquela mágica. Mágicas e habilidades que perguntam pelo custo de mana da mágica ainda enxergarão o seu valor original.

117.8d Alguns efeitos aumentam o custo para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade sem usar a palavra “adicional”. Esses efeitos não são custos adicionais e não são considerados até a determinação do custo total de uma mágica ou habilidade, como descrito na regra 601.2e.

117.9. Algumas mágicas têm *custos alternativos.* Um custo alternativo é um custo listado no texto de uma mágica, ou aplicado a ela de outro efeito, que seu controlador pode pagar ao invés de pagar o custo de mana da mágica. Custos alternativos geralmente são escritos da seguinte maneira “Você pode [ação] em vez de pagar o custo de mana [deste objeto]” ou “Você pode conjurar [esse objeto] sem pagar seu custo de mana”. Observe que alguns custos alternativos são listados em palavras-chave, consulte a regra 702.

117.9a Apenas um custo alternativo pode ser aplicado a qualquer mágica quando ela é conjurada. O controlador da mágica anuncia sua intenção de pagar aquele custo, como descrito na regra 601.2b.

117.9b Custos alternativos são sempre opcionais.

117.9c Um custo alternativo não altera o custo de mana da mágica, apenas o que seu controlador tem que pagar para conjurar aquela mágica. Mágicas e habilidades que perguntam pelo custo de mana da mágica ainda enxergarão seu valor original.

117.9d Se um custo alternativo está sendo pago para conjurar uma mágica, quaisquer custos adicionais, aumentos de custos e reduções de custos que afetem a mágica são aplicadas para esse custo alternativo. (Consulte a regra 601.2e).

117.10. Cada pagamento de um custo aplica-se a apenas uma mágica, habilidade ou efeito. Por exemplo, um jogador não pode sacrificar apenas uma criatura para ativar as habilidades ativadas de duas permanentes que exigem cada uma sacrificar

uma criatura como um custo. Além disso, a resolução de uma mágica ou habilidade não paga o custo de outra mágica ou habilidade, mesmo que parte de seu efeito seja fazer a mesma coisa que o outro custo pede.

117.11. As ações executadas quando se paga um custo podem ser modificada por efeitos. Caso isso aconteça, as ações realizadas não corresponderão às ações que eram esperadas, porém os custos terão sido pagos.

Exemplo: *Um jogador controla Vórtice Psíquico (Psychic Vortex), um encantamento com um custo de manutenção cumulativa de "Compre um card" e Familiar Obstinado (Obstinate Familiar), uma criatura que diz "Se você fosse comprar um card, em vez disso, você pode deixar de comprá-lo". O jogador pode decidir pagar o custo de manutenção cumulativa de Vórtice Psíquico e então não comprar nenhum card ao invés de comprar o montante apropriado. O custo de manutenção cumulativa terá sido pago.*

117.12. Lê-se em algumas mágicas, habilidades ativadas e habilidades desencadeadas, "[Faça algo]. Se [um jogador] [fizer ou não fizer], [efeito.]" ou "[Um jogador] pode [fazer alguma coisa]. Se [esse jogador] [fizer ou não fizer], [efeito.]" Ação [alguma coisa] é um custo pago quando a mágica ou habilidade resolve. A condição "Se [um jogador] [fizer ou não fizer]" é verificada quando o jogador escolher pagar o custo opcional ou quando começar a pagar um custo obrigatório, independentemente de quais eventos realmente ocorreram.

Exemplo: *Você controla Pausa (Standstill), um encantamento que diz "Quando um jogador conjurar uma mágica, sacrifique Pausa. Cada oponente daquele jogador compra três cards". Uma mágica é conjurada, fazendo com que a habilidade de Pausa desencadeie. Então uma habilidade que exila Pausa é ativada. Quando a habilidade de Pausa resolve, você é incapaz de pagar o custo "sacrifique Pausa". Nenhum jogador compra três cards.*

Exemplo: *Seu oponente conjurou Reunir Espécimes (Gather Specimens), uma mágica que diz "Se uma criatura fosse entrar no campo de batalha sob o controle de um oponente neste turno, em vez disso, ela entrará no campo de batalha sob o seu controle". Você controla um Dermoplasma (Desrmoplasm) com a face voltada para baixo, uma criatura com metamorfose que diz "Quando a face de Dermoplasma for voltada para cima, você pode colocar no campo de batalha com a face voltada para cima, um card de criatura com metamorfose de sua mão. Se o fizer, devolva Dermoplasma para a mão de seu dono". Você volta a face de Dermoplasma para cima e escolhe colocar um card de criatura com metamorfose de sua mão no campo de batalha. Devido ao Reunir Espécimes, o card de criatura entra no campo de batalha sob controle de seu oponente, em vez de seu controle. No entanto, já que você optou por pagar o custo, Dermoplasma ainda é devolvido para a mão de seu dono.*

117.12a Em algumas mágicas, habilidades ativadas e habilidades desencadeadas se lêem; "[Faça algo], a não ser que você [faça outra coisa]". Isto significa a mesma coisa que "Você pode [fazer outra coisa]. Se você não fizer, [faça algo]".

118. Pontos de Vida

118.1. Cada jogador começa o jogo com um total de pontos de vida de 20.

118.1a Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, em vez disso, cada equipe começa o jogo com um total de pontos de vida compartilhado de 30; consulte a regra 810, "Variante Gigante de Duas Cabeças".

118.1b Num jogo de Vanguard, cada jogador começa o jogo com um total de pontos de vida de 20, modificado pelo modificador de vida de seu card vanguard. Consulte a regra 902, "Vanguard".

118.1c Num jogo de Comandante, em vez disso, cada jogador começa o jogo com um total de pontos de vida 40; consulte a regra 903, "Comandante ".

118.1d Num jogo de Archenemy, em vez disso, o arqui715 começa o jogo com um total de pontos de vida 40; consulte a regra 904, "Archenemy".

118.2. Dano causado a um jogador normalmente faz que aquele jogador perca aquela quantidade de pontos de vida. Consulte a regra 119.3.

118.3. Se um efeito fizer com que um jogador ganhe ou perca pontos de vida, o total de pontos de vida daquele jogador é ajustado em conformidade.

118.4. Se um custo ou efeito permite a um jogador pagar uma quantidade de pontos de vida maior que 0, o jogador pode fazê-lo apenas se o seu total de pontos de vida for maior ou igual a quantidade do pagamento. Se um jogador pagar pontos de vida, o pagamento é subtraído do seu total de pontos de vida, em outras palavras o jogador perde aquela quantidade de pontos de vida (os jogadores podem sempre pagar 0 pontos de vida).

118.4a Se um custo ou efeito permite a um jogador pagar uma quantidade de pontos de vida maior que 0 em um jogo de Gigante de Duas Cabeças, o jogador pode fazê-lo apenas se o total de pontos de vida da sua equipe for maior ou igual a quantidade total de pontos de vida que ambos os membros da equipe estão pagando pelo custo ou efeito. Se um jogador pagar pontos de vida, o pagamento é subtraído do total de pontos de vida da equipe. (Os jogadores podem sempre pagar 0 pontos de vida).

118.5. Se um efeito define o total de pontos de vida de um jogador para um número específico, o jogador ganha ou perde a quantidade necessária de pontos de vida para ficar com o novo total.

118.6. Se um jogador tiver 0 ou menos pontos de vida, aquele jogador perde o jogo como uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.

118.7. Se um efeito disser que um jogador não pode ganhar pontos de vida, aquele jogador não pode fazer uma permuta na qual o total de pontos de vida daquele jogador aumentaria; neste caso, a permuta não acontece. Além disso, um custo que envolve este jogador ganhar pontos de vida não pode ser pago, e um efeito de substituição que substituiria um evento de ganhar pontos de vida afetando esse jogador não vai fazer nada.

118.8. Se um efeito disser que um jogador não pode perder pontos de vida, aquele jogador não pode fazer uma permuta na qual seu total de pontos de vida daquele jogador diminuiria; neste caso, a permuta não acontece. Adicionalmente, um custo que envolve esse jogado pagar pontos de vida não pode ser pago.

118.9. Algumas habilidades desencadeadas são escritas, “Toda vez que [um jogador] ganha pontos de vida, ...” Tais habilidades são tratadas como se fossem escritas da seguinte forma, “Toda vez que uma fonte faz com que [um jogado] ganhe pontos de vida, …”

> ***Exemplo:*** *Um jogador controla Companheiro de Bando de Ajani (Ajani’s Pridemate), que diz “Toda vez que você ganha pontos de vida, você pode colocar um marcador +1/+1 em Companheiro de Bando de Ajani” e duas criaturas com vínculo com a vida. As criaturas com vínculo com a vida causam dano de combate simultaneamente. A habilidade de Companheiro de Bando de Ajani desencadeia duas vezes.*

119. Dano

119.1. Objetos podem causar *dano* a criaturas, planeswalkers e jogadores. Isso geralmente é prejudicial para o objeto ou jogador que recebe esse dano. Um objeto que causa dano é a *fonte* daquele dano.

119.1a Dano não pode ser causado a um objeto que não seja uma criatura nem um planeswalker.

119.2. Qualquer objeto pode causar dano.

119.2a Dano pode ser causado como resultado do combate. Cada criatura atacante e bloqueadora causa dano de combate igual ao seu poder durante a etapa de dano de combate.

119.2b Dano pode ser causado como efeito de uma mágica ou habilidade. A mágica ou habilidade especificará qual objeto causa esse dano.

119.3. O dano pode ter um ou mais dos seguintes resultados, dependendo se o recebedor do dano é um jogador ou uma permanente, as características da fonte do dano, e as características do recebedor do dano (se for uma permanente).

119.3a Dano causado a um jogador por uma fonte que não tenha infectar faz aquele jogador perder aquela quantidade de pontos de vida.

119.3b Dano causado a um jogador por uma fonte que tenha infectar faz com que o jogador receba uma quantidade equivalente de marcadores de veneno.

119.3c Dano causado a um planeswalker faz com que a mesma quantidade de marcadores de lealdade sejam removidos daquele planeswalker.

119.3d Dano causado a uma criatura por uma fonte com murchar e/ou infectar faz com que a mesma quantidade de marcadores -1/-1 sejam colocados sobre aquela criatura.

119.3e Dano causado a uma criatura por uma fonte sem murchar e sem infecta faz com que aquela quantidade de dano seja assinalada sobre aquela criatura.

119.3f Dano causado a um objeto ou jogador por uma fonte com vínculo com a vida faz com que o controlador daquela fonte ganhe a mesma quantidade de pontos de vida, em adição a quaisquer outros resultados do dano.

119.4. O dano é processado em uma sequência de três partes.

119.4a Primeiro, o dano é causado, modificado por efeitos de substituição ou prevenção que possam interagir com esse dano (consulte a regra 614, “Efeitos de Substituição” e regra 615, “Efeitos de Prevenção”). Habilidades que desencadeiam quando o dano é causado desencadeiam agora e aguardam para serem colocadas na pilha.

119.4b Em seguida, o dano que foi causado é processado em seus resultados, modificados por efeitos de substituição que interagem com esses resultados (tais como perda de vida ou marcadores).

119.4c Finalmente, o evento do dano acontece.

> ***Exemplo:*** *Um jogador que controla Reflexo de Dádiva (Boon Reflection), um encantamento que diz "Se você fosse ganhar pontos de vida, em vez disso, ganhe o dobro daquela quantidade em pontos de vida", ataca com uma criatura 3/3 com murchar e vínculo com a vida. Ela é bloqueada por uma criatura 2/2, e o jogador defensor conjura uma mágica que previne os próximos 2 pontos de dano que seriam causados à criatura bloqueadora. O evento de dano começa como [3 pontos de dano são causados à criatura 2/2, 2 pontos de dano são causados à criatura 3/3]. O efeito de prevenção é aplicado, de modo que o evento de dano torna-se [1 ponto de dano é causado à criatura 2/2, 2 pontos de dano são causados à criatura 3/3]. Isso é processado em seus resultados, portanto o evento de dano é agora [um marcador -1/-1 é colocado sobre a criatura 2/2, o jogador ativo ganha 1 ponto de vida, 2 pontos de dano são marcados na criatura 3/3]. O efeito de Reflexo de Dádiva é aplicado, assim o evento de dano torna-se [um marcador -1/-1 é colocado sobre a criatura 2/2, o jogador ativo ganha 2 pontos de vida, 2 pontos de dano são marcados na criatura 3/3]. Em seguida, o evento de dano acontece.*
>
> ***Exemplo:*** *O jogador defensor controla uma criatura e Adoração (Worship), um encantamento que diz "Se você controlar uma criatura, todo o dano causado a você que reduziria o seu total de pontos de vida para menos de 1, em vez disso reduzirá para 1". Esse jogador está com 2 pontos de vida e está sendo atacado por duas criaturas 5/5 que não foram bloqueadas. O jogador conjura Golpe de Estupefação (Awe Strike), que diz "Na próxima vez em que a criatura alvo fosse causar dano neste turno, previna aquele dano. Você ganha uma quantidade de pontos de vida igual ao dano prevenido desta maneira", tendo como alvo uma das criaturas atacantes. O evento de dano começa como [10 pontos de dano são causados ao jogador defensor]. O efeito de Golpe de Estupefação é aplicado, de modo que o evento de dano torna-se [5 pontos de dano são causados ao jogador defensor. O jogador defensor ganha 5 pontos de vida]. Isso é transformado em seus resultados, portanto o evento de dano agora é [o jogador defensor perde 5 pontos de vida, o jogador defensor ganha 5 pontos de vida]. O efeito de Adoração vê que o evento de dano não reduzirá o total de pontos de vida do jogador para menos de 1, portanto o efeito de Adoração não é aplicado. Em seguida, o evento de dano acontece.*

119.5. O dano causado a uma criatura ou planeswalker não irá destruí-los. Da mesma forma, a fonte deste dano não irá destruí-los. Entretanto, ações baseadas-no-estado podem destruir uma criatura ou planeswalker, ou colocá-los no cemitério de seu dono, devido aos resultados do dano causado a essa permanente. Consulte a regra 704.

> ***Exemplo:*** *Um jogador conjura Raio (Lightning Bolt), uma mágica instantânea que diz "Raio causa 3 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo", tendo como alvo uma criatura 2/2. Após Raio causar 3 pontos de dano àquela criatura, a criatura é destruída por uma ação baseada-no-estado. Nem Raio nem o dano causado por Raio destruíram aquela criatura.*

119.6. O dano marcado em uma criatura permanece até a etapa de limpeza, mesmo que a permanente deixe de ser uma criatura. Se o dano total marcado em uma criatura for maior ou igual a sua resistência, essa criatura sofreu *dano letal* e é destruída por uma ação baseada-no-estado (consulte a regra 704). Todo dano marcado em uma permanente é removido quando ela é regenerada (consulte a regra 701.12, "Regeneração") e durante a etapa de limpeza (consulte a regra 514.2).

119.7. A fonte de dano é o objeto de que causou o dano. Se um efeito exige que um jogador escolha uma fonte de dano, ele pode escolher uma permanente; uma mágica na pilha (incluindo uma mágica de permanente); qualquer objeto referido por um objeto na pilha, por um efeito de prevenção ou substituição que está aguardando para ser aplicado, por uma habilidade desencadeada retardada que está esperando para desencadear (mesmo que o objeto não esteja mais na zona que estava antes) ou em certas variantes do jogo casual, um card com a face voltada para cima na zona de comando. Uma fonte não precisa ser capaz de causar dano para ser uma escolha válida. Consulte a regra 609.7, "Fontes de Dano".

119.8. Se uma fonte fosse causar 0 pontos de dano, ela não causa dano algum. Isso significa que habilidades que desencadeiam quando o dano é causado não desencadearão. Significa também que os efeitos de substituição que aumentariam o dano causado por essa fonte, fariam com que aquela fonte causasse aquele dano a um objeto ou jogador diferente, não tem nenhum evento para substituir, de forma que eles não têm nenhum efeito.

120. Comprando um Card

120.1. Um jogador compra um card colocando o card do topo de seu grimório em sua mão. Isso é feito como uma ação baseada-no-turno durante a etapa de compra de cada jogador. Isso também pode ser feito como parte de um custo ou um efeito de uma mágica ou habilidade.

120.2. Cards são comprados um de cada vez. Se um jogador é instruído a comprar vários cards, esse jogador executa aquela quantidade de compras individuais de card.

120.2a Se um efeito instrui mais que um jogador a comprar cards, o jogador ativo executa as suas compras primeiro, depois cada jogador em ordem de turno faz o mesmo.

120.2b Se um efeito instrui mais que um jogador a comprar cards em um jogo que faz uso da opção de turnos compartilhados pela equipe (como no Gigante De Duas Cabeças), primeiro cada jogador da equipe ativa, na ordem escolhida pela equipe, realiza suas compras, depois cada outro jogador das equipes não ativas fazem o mesmo seguindo a ordem de turno.

120.3. Se não houver cards no grimório de um jogador e um efeito lhe der a opção de comprar um card, esse jogador pode escolher fazê-lo. Entretanto, se um efeito diz que um jogador não pode comprar cards e outro efeito lhe dá a opção de comprar um card, esse jogador não pode escolher comprar um card.

120.3a Os mesmos princípios se aplicam caso o jogador que está fazendo a escolha não é o jogador que iria comprar o card. Se este último jogador não tem cards em seu grimório, a escolha pode ser feita. Se um efeito diz que o último jogador não comprar um card, a escolha não pode ser feita.

120.4. Um jogador que tenta comprar um card de um grimório que não tem cards perde o jogo na próxima vez que um jogador fosse receber prioridade. (Esta é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.)

120.5. Se um efeito mover um card do grimório de um jogador para a mão daquele jogador sem usar a palavra “comprar”, o jogador não comprou cards. Isto faz diferença para habilidades que desencadeiam na compra de cards e efeitos que substituem compras de cards, assim como se o grimório estiver vazio.

120.6. Alguns efeitos substituem a compra de cards.

120.6a Um efeito que substitui a compra de um card é aplicado mesmo se nenhum card pudesse ser comprado por não haver cards no grimório daquele jogador.

120.6b Se um efeito substitui uma compra dentro de uma sequência de compras, o efeito de substituição é completado antes de continuar a sequência.

120.6c Alguns efeitos executam ações adicionais em um card após este ser comprado. Se a compra for substituída, a ação adicional não é executada em nenhum card que seja comprado como resultado daquele efeito de substituição ou qualquer outro efeito se substituição subsequente.

120.7.Alguns efeitos de substituição e de prevenção resultam em mais de uma compra de card. Nesse caso, se houver qualquer parte do evento original que não foi substituída, essa parte ocorre primeiro, depois a compra de cards ocorre uma de cada vez.

121. Marcadores

121.1. Um *marcador* é uma marca colocada num objeto ou jogador que modifica as suas características e/ou interage com uma regra, habilidade ou efeito. Marcadores não são objetos e não têm características. Observe que um marcador não é uma ficha e uma ficha não é um marcador. Marcadores com o mesmo nome ou descrição são compatíveis.

121.1a Um marcador +X/+Y em uma permanente, onde X e Y são números, adiciona X ao poder daquela permanente e Y à resistência daquela permanente. De modo análogo, marcadores -X/-Y reduzem o poder e resistência. Consulte a regra 613.3.

121.1b O número de marcadores de lealdade em um planeswalker no campo de batalha indica quanta lealdade ele possui. Um planeswalker com 0 marcadores de lealdade é colocado no cemitério do seu dono como uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704

121.1c. Se um jogador tiver dez ou mais marcadores de veneno, ele perde o jogo como uma ação baseada no estado. Consulte a regra 704. Um jogador está envenenado se tiver um ou mais marcadores de veneno (consulte a regra 810 para regras adicionais de jogos de Gigante de Duas Cabeças).

121.2. Marcadores num objeto não são mantidos se o objeto se move de uma zona para outra. Os marcadores não são "removidos", eles simplesmente deixam de existir. Consulte a regra 400.7.

121.3. Se uma permanente tem sobre ela um marcador +1/+1 e um marcador -1/-1, N marcadores +1/+1 e N marcadores -1/-1 são removidos como uma ação baseada-no-estado, onde N é o menor número de marcadores +1/+1 e -1/-1 sobre a permanente. Consulte a regra 704.

121.4. Se uma permanente com uma habilidade que diz que ela não pode ter mais de N marcadores de um certo tipo sobre ela, quaisquer marcadores que excederem a quantidade de N marcadores são removidos da permanente como uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.

121.5. Se um efeito diz para “mover” um marcador, isso significa pegar o marcador do objeto em que ele está e colocá-lo em um segundo objeto. Se o primeiro e o segundo objeto são o mesmo objeto, nada acontece. Se o primeiro objeto não tem marcadores, nada acontece; um marcador não é colocado no segundo objeto. Se o segundo objeto (ou qualquer segundo objeto possível) não está na zona correta quando o efeito moveria o marcador, nada acontece, um marcador não é removido do primeiro objeto.

121.6. Se uma mágica ou habilidade refere-se a um marcador ser “colocado” em uma permanente, isso significa colocar um marcador naquela permanente enquanto ela está no campo de batalha ou quando ela entrar no campo de batalha com um marcador sobre ela como resultado de um efeito (consulte a regra 614.1c).

2. Partes de um Card

200. Geral

200.1. As partes de um card são nome, custo de mana, ilustração, linha de tipo, símbolo da expansão, caixa de texto, poder e resistência, lealdade, modificador de mão, modificador de vida, crédito da ilustração, texto legal e número na coleção. Alguns cards podem ter mais do que uma ou todas essas partes.

200.2. Algumas partes de um card são também características que o objeto possui. Consulte a regra 109.3.

200.3. Alguns objetos que não são cards (fichas, cópias de cards e cópias de mágicas) têm algumas partes de um card, mas apenas aquelas partes que são também características. Consulte a regra 110.5 e regra 706.

201. Nome

201.1. O nome de um card está impresso no seu canto superior esquerdo.

201.2. Dois objetos têm os mesmo nome se as versões em Inglês de seus nomes forem idênticas.

201.3 Se um efeito instruir um jogador a nomear um card, o jogador deve escolher o nome de um card que existe na referência de cards Oracle (consulte a regra 108.1) e que seja válido no formato de jogo que está jogando (consulte a regra 100.6). Se o jogador quiser nomear um card duplo, o jogador deve nomear ambos lados do card duplo (consulte a regra 708). Se o jogador quiser nomear o nome alternativo de um card que gira, o jogador pode fazê-lo (consulte a regra 709). Um jogador não pode escolher o nome de uma ficha a menos que também seja o nome de um card.

201.4 O texto que faz referência ao objeto em que está pelo nome refere-se apenas a esse objeto em particular e não a qualquer outro objeto com aquele nome, independentemente de quaisquer mudanças de nome causadas por efeitos de jogo.

201.4a Se o efeito de uma habilidade confere uma outra habilidade a um objeto, e essa segunda habilidade faz referência a fonte da primeira habilidade pelo nome, esse nome refere-se somente ao objeto especifico que é a fonte da primeira habilidade, e não a qualquer outro objeto com o mesmo nome.

> ***Exemplo:*** *Explosão de Saprófitas (Saproling Burst) tem uma habilidade que diz "Remova um marcador de sumiço de Explosão de Saprófitas: Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde do tipo Saprófita. Ela tem 'Esta criatura tem o poder e a resistência iguais ao número de marcadores de sumiço em Explosão de Saprófitas.'" A habilidade conferida à ficha observará apenas a Explosão de Saprófitas que criou a ficha e não outra Explosão de Saprófitas que esteja no campo de batalha.*

201.4b Se uma habilidade de um objeto fizer referência àquele objeto pelo nome e um objeto com um nome diferente ganha aquela habilidade, todas as ocorrências do nome do primeiro objeto na habilidade ganhada devem se tratadas como o segundo nome.

> ***Exemplo:*** *Elemental de Mercúrio (Quicksilver Elemental) diz, em partes, "{U}: Elemental de Mercúrio ganha todas as habilidades ativadas da criatura alvo até o final do turno", se ele ganhar uma habilidade que diz "{B}: Regenere Esqueletos de Carga", ativar essa habilidade regenerará Elemental de Mercúrio e não Esqueletos de Carga (Drudge Skeletons) de onde ganhou a habilidade.*
>
> ***Exemplo:*** *Raio Glacial (Glacial Ray) é uma mágica instantânea com "unir em arcana" que diz "Raio Glacial causa 2 pontos de dano à criatura alvo ou ao jogador alvo". Se ele for unido em um Alcance do Kodama (Kodama's Reach), esse Alcance do Kodama causará 2 pontos à criatura alvo ou ao jogador alvo.*
>
> ***Exemplo:*** *Doppelganger Dimir (Dimir Doppelganger) diz "{1}{U}{B}: Exile o card de criatura alvo de um cemitério. Doppelganger Dimir torna-se uma cópia daquele card e ganha esta habilidade". A habilidade de Doppelganger Dimir é ativada tendo como alvo um card de Urso Garra de Runa (Runeclaw Bear). O Doppelganger Dimir torna-se uma cópia de Urso Garra de Runa e ganha uma habilidade que deve ser tratada da seguinte "{1}{U}{B}: Exile o card de criatura alvo de um cemitério. Urso Garra de Runa torna-se uma cópia daquele card e ganha esta habilidade".*

201.4c O texto impresso em alguns cards lendários referem-se àqueles cards por uma versão reduzida de seus nomes. Isso ocorre somente na segunda referência ou posterior; a primeira referência sempre usa o nome completo do card. As ocorrências do nome reduzido de um card usadas desta maneira são tratadas como se usasse o nome completo do card.

201.5 Se uma habilidade de um objeto usa uma frase como “Esse [alguma coisa]” para identificar um objeto, onde [alguma coisa] é uma característica, a habilidade refere-se a esse objeto em particular, mesmo que o objeto já não tenha a característica apropriada no momento relevante para a habilidade.

Exemplo: *Uma habilidade diz “A criatura alvo recebe +2/+2 até ao final do turno. Destrua aquela criatura no início da próxima etapa final”. A habilidade destruirá o objeto ela deu +2/+2, mesmo se aquele objeto não for uma criatura no início da próxima etapa final.*

202. Custos de Mana e Cor

202.1. O custo de mana de um card é indicado pelos símbolos de mana próximos à parte superior do card. (Consulte a regra 107.4.) Na maioria dos cards, estes símbolos estão impressos no canto superior direito. Alguns cards da expansão *Visão do Futuro* têm uma moldura alternativa, na qual os símbolos de mana aparecem à esquerda da ilustração.

202.1a O custo de mana de um objeto representa o que um jogador deve gastar de sua reserva de mana para conjurar aquele card. A não ser que o custo de mana do objeto inclua símbolos de mana Phyrexianos (consulte a regra107.4f), pagar o custo de mana de um objeto requer gastar mana da mesma cor que os símbolos de mana que aparecem no custo, assim como pagar mana genérico indicado no custo.

202.1b Alguns objetos não têm custo de mana. Isso normalmente inclui todos os cards de terreno, qualquer card que não tenha símbolos de mana onde deveria aparecer o seu custo de mana, fichas (a não ser que o efeito que as tenha criado diga o contrário) e cards não tradicionais de **Magic**. Não ter um custo de mana significa um custo impagável (consulte a regra 117.6). Observe que os terrenos são jogados sem pagar quaisquer custos (consulte a regra 305, “Terrenos”).

202.2. Um objeto é da cor ou cores dos símbolos de mana em seu custo de mana, independentemente da cor da sua moldura.

202.2a As cinco cores são branco, azul, preto, vermelho e verde. O símbolo de mana branco é representado por {W}, azul por {U}, preto por {B}, vermelho por {R} e verde por {G}.

Exemplo: *Um objeto com custo de mana de {2}{W} é branco, um objeto com custo de mana de {2} é incolor e um com custo de mana de {2}{W}{B} é tanto preto como branco.*

202.2b Objetos sem símbolos de mana coloridos em seus custos são incolores

202.2c Um objeto com dois ou mais símbolos de mana coloridos diferentes em seu custo é de cada uma das cores desses símbolos. A maioria dos cards multicoloridos é impressa com uma moldura dourada mas isso não é um requisito para um card ser multicolorido.

202.2d Um objeto com um ou mais símbolos de mana híbridos e/ou phyrexianos em seu custo é de todas as cores desses símbolos de mana em adição a quaisquer outras cores que esse objeto possa ser. (A maioria dos cards com símbolos de mana híbridos em seu custo é impressa em uma moldura com dois tons. Consulte a regra 107.4e.)

202.2e Efeitos podem mudar a cor de um objeto, conferir uma cor a um objeto incolor, ou fazer um objeto colorido tornar-se incolor, consulte a regra 105.3.

202.3. O custo de mana convertido de um objeto é um número igual à quantidade total de mana no seu custo de mana, independentemente da cor.

Exemplo: *Um custo de mana de {3}{U}{U} representa um custo de mana convertido de 5.*

202.3a O custo de mana convertido de um objeto sem custo de mana é 0.

202.3b Quando se calcula o custo de mana convertido de um objeto que inclui um {X} em seu custo de mana, X é tratado como sendo 0 enquanto o objeto não estiver na pilha e X é tratado como o número escolhido para ele enquanto o objeto estiver na pilha.

202.3c Quando se calcula o custo de mana convertido de um objeto com um símbolo de mana híbrido em seu custo de mana, usa-se o maior componente de cada símbolo de mana híbrido.

Exemplo: *O custo de mana convertido de um card com custo de mana {1}{W/U}{W/U} é 3.*

Exemplo: *O custo de mana convertido de um card com custo de mana {2/B}{2/B}{2/B} é 6.*

202.3d Cada símbolo de mana phyrexiano no custo de mana de um card contribui em 1 a seu custo de mana convertido.

Exemplo: *O custo de mana convertido de um card com o custo de mana de {1}{W/P}{W/P} é 3.*

202.4. Qualquer custo adicional apresentado no texto de regras de um objeto ou imposto por um efeito não é parte do custo de mana (consulte a regra 601, "Conjurando Mágicas"). Tais custo são pagos ao mesmo tempo em que os outros custos da mágica.

203. Ilustração

203.1. A ilustração é impressa na metade superior de um card e não tem efeito no jogo. Por exemplo, uma criatura não tem a habilidade de voar a não ser que isso esteja escrito em seu texto de regras, mesmo que a sua ilustração a apresente voando.

205. Linha de Tipo

205.1. A linha de tipo é impressa diretamente abaixo da ilustração. Ela contém os tipos de card do card. Ela também contém os subtipos e supertipos do card quando aplicável.

205.1a Alguns efeitos definem o tipo de card de um objeto. Nestes casos, o novo tipo de card substitui quaisquer tipos de card existentes. Marcadores, efeitos e dano marcado no objeto continuam a existir, ainda que não façam sentido no novo tipo de card. Da mesma forma, quando um efeito define um ou mais subtipos de um objeto, o novo subtipo substitui os existentes da categoria apropriada (tipos de criatura, tipos de terreno, tipos de artefatos, tipos de encantamento, tipos de planeswalker ou tipos de mágica). Se o tipo de card de um objeto é removido, os subtipos que são associados a esse tipo de card são mantidos se também forem subtipos de um tipo ainda existente no objeto; caso contrário, também são removidos durante o tempo em que o tipo de card do objeto estiver removido. Remover o subtipo de um objeto não afeta em nada seu tipo de card.

205.1b Alguns efeitos mudam o tipo de card, supertipo ou subtipo de um objeto mas especificam que o objeto mantém o tipo de card, supertipo ou subtipo anteriores. Em tais casos, todos os tipos de card, supertipos e subtipos anteriores são mantidos. Essa regra aplica-se a efeitos que usam a expressão "em adição a seus outros tipos" ou que afirmam que algo "ainda conta como [tipo, supertipo ou subtipo]". Alguns efeitos afirmam que um objeto torna-se uma "criatura artefato"; esses efeitos também permitem que o objeto mantenha todos os seus tipos de card e subtipos anteriores.

Exemplo: *Uma habilidade diz "Todos os terrenos são criatura 1/1 que ainda contam como terrenos". Os terrenos afetados têm agora dois tipos de card: criatura e terreno. Se houvesse quaisquer terrenos que eram também artefatos antes do efeito da habilidade ser aplicado a eles, esses terrenos tornar-se-iam "criaturas artefato terreno" e não apenas "criaturas" ou "criaturas terreno". O efeito permite-lhes manter tanto o tipo de card "artefato" quanto o tipo de card "terreno". Em adição, cada terreno afetado pela habilidade retêm quaisquer tipos de terreno e supertipos que ela tinha antes da habilidade exercer seu efeito.*

Exemplo: *Uma habilidade diz "Todos os artefatos são criaturas artefato 1/1". Se uma permanente é tanto um artefato quanto um encantamento, ela se tornará uma "criatura artefato encantamento".*

205.2. Tipos de Card

205.2a Os tipos de card são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, fenômeno, p.6lano, planeswalker, esquema, feitiço, tribal e vanguard. Ver seção 3, "Tipos de Card".

205.2b Alguns objetos têm mais de um tipo de card (por exemplo, uma criatura artefato). Tais objetos satisfazem os critérios para qualquer efeito que se aplica a qualquer um dos seus tipos de card.

205.2c Fichas têm tipos de card, mesmo elas não sendo cards. O mesmo é verdade para cópias de mágicas e cópias de cards.

205.3. Subtipos

205.3a Um card pode ter um ou mais subtipos impressos em sua linha de tipo.

205.3b Os subtipos de cada tipo de card, exceto cards de plano são sempre uma única palavra, listada após um travessão. Cada palavra depois do travessão é um subtipo distinto; tais objetos podem ter múltiplos tipos. Os

subtipos de planos também são listados após um travessão, mas podem ter múltiplas palavras, todas as palavras após o travessão representam um único subtipo.

Exemplo: *"Terreno Básico — Montanha", significa que o card é um terreno com o subtipo Montanha. "Criatura — Mago Goblin" significa que o card é uma criatura com os subtipos Mago e Goblin. "Artefato — Equipamento" significa que o card é um artefato com o subtipo Equipamento.*

205.3c Se um card com múltiplos tipos de card tem um ou mais subtipos, cada subtipo está relacionado ao seu tipo de card apropriado.

Exemple: *A linha de tipo de Arvoredo Dríade (Dryad Arbor) diz "Terreno Criatura - Floresta Dríade". Floresta é um tipo de terreno e Dríade é um tipo de criatura.*

205.3d Um objeto não pode ganhar um subtipo que não corresponda a um dos tipos daquele objeto.

205.3e Se um efeito instrui um jogador a escolher um subtipo, aquele jogador deve escolher um e apenas um subtipo existente, e o subtipo escolhido por ele deve ser para o tipo de card apropriado. Por exemplo, um jogador não pode escolher um tipo de terreno se uma instrução requer a escolha de um tipo de criatura.

Exemplo: *Ao escolher um tipo de criatura, "Tritão" ou "Mago" são aceitáveis, mas "Tritão Mago" não é. Palavras como "artefato", "oponente", "Pântano" ou "caminhão" não podem ser escolhidas porque não são tipos de criatura.*

205.3f Muitos cards foram impressas com subtipos que agora são obsoletos. Muitos cards retroativamente receberam subtipos. Use a referência de cards Oracle para determinar quais são os subtipos de um card. (Consulte a regra 108.1.)

205.3g Artefatos têm seu próprio conjunto de subtipos; esses subtipos são chamados de *tipos de artefato.* Os tipos de artefatos são Aparelho, Equipamento (consulte a regra 301.5) e Fortificação (consulte a regra 301.6).

205.3h Encantamentos têm seu próprio conjunto único de subtipos; esses subtipos são chamados de *tipos de encantamento*. Os tipos de encantamento são Aura (consulte a regra 303.4) e Sacrário.

205.3i Terrenos têm seu próprio conjunto único de subtipos; esses subtipos são chamados de *tipos de terreno*. Os tipos de terreno são Deserto, de Urza, Floresta, Portão, Ilha, Local, Mina, Montanha, Pântano, Planície, Toca, Torre e Usina.

Dessa lista; Floresta, Ilha, Montanha, Pântano e Planície são os tipos de terreno básico. Consulte a regra 305.6.

205.3j Planeswalkers têm seu próprio conjunto único de subtipos; esses subtipos são chamados de *tipos de planeswalker.* Os tipos de planeswalker são Ajani, Bolas, Chandra, Elspeth, Garruk, Gideon, Jace, Karn, Koth, Liliana, Nissa, Sarkhan, Sorin, Tamiyo, Tezzeret, Tibalt, Venser, e Vraska.

Se dois ou mais planeswalkers que compartilham um tipo de planeswalker estiverem no campo de batalha, todos são colocados no cemitérios de seus donos. Essa "regra de singularidade de planeswalker" é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.

205.3k Mágicas instantâneas e feitiços compartilham suas listas de subtipos; esses subtipos são chamados de *tipos de mágica.* OS tipos de mágica são Arcana e Armadilha.

205.3m Criaturas e tribais compartilham suas listas de subtipos; esses subtipos são chamados de *tipos de criatura.* Os tipos de criatura são Água-Viva, Alce, Aliado, Amoque, Anão, Ancião, Anjo, Anteater, Antílope, Aparição, Aranha, Arconte, Areia, Arqueiro, Artesão, Assassino, Assecla, Atogue, Auroques, Avatar, Ave, Avernal, Baleia, Bárbaro, Barreira, Basilisco, Batedor, Beliscador, Besta, Bimbo, Bizarro, Bruxa, Cabrito, Caçador-Noturno, Camarid, Camel, Caranguejo, Carcaju, Caribou, Carrier, Cavaleiro, Cavalo, Cefálida, Centauro, Chamariz, Ciclope, Cidadão-da-Lua, Citizen, Clérigo, Cobra, Cocatriz, Conselheiro, Constructo, Coward, Crocodilo, Dauth, Demônio, Deserter, Diabo, Diabrete, Doninha, Dragão, Dragonete, Dreadnought, Dríade, Druida, Efrite, Eldrazi, Elefante, Elemental, Elfo, Encarnação, Ent, Escorpião, Esfinge, Espantalho, Espectro, Espículo, Espírito, Esponja, Esqueleto, Esquilo, Estilhaço, Estrela-do-Mar, Evolutor, Fada, Fênix, Fractius, Fungo, Gárgula, Gato, Gênio, Germe, Gigante, Gnomo, Goblin, Golem, Górgona, Gremlin, Grifo, Guerreiro, Harpy, Hidra, Hiena, Hipogifo, Hipopótamo, Homárida, Homúnculo, Horror, Humano, Ilusão, Inseto, Javali, Juggernaut, Kavu, Kirin, Kithkin, Kobold, Kor, Kraken, Ladino, Lagarto, Lammasu, Lesma, Leviatã, Lhurgoyf, Lícide, Lobisomem, Lobo, Lodo, Magimodelador, Mago, Mangusto, Mantícora, Mastícora, Mercenário, Metamorfo, Metathran, Minotauro, Místico, Monge, Montador, Morcego, Moscolumes, Mutante, Myr, Nautilus, Necronato, Nefilim, Negociante, Ninja, Noggle, Nômade, Ogre, Olho, Operário de Linha de Montagem, Orbe, Orc, Orgg, Ostra, Ovelha, Ox, Pégaso, Peixe, Pentavite, Pesadelo, Peste, Phelddagrif, Pirata, Planta, Polvo, Portador, Pretor, Prisma, Prole, Quimera, Rabbit, Raposa, Rato,

Rebelde, Reflexo, Rinoceronte, Sabujo, Salamandra, Samurai, Sanguessuga, Sapo, Saprófita, Satyr, Serpente, Servo, Símio, Sirena, Slith, Sobrevivente, Soldado, Soltariano, Sombra, Squid, Surrakar, Tartaruga, Tetravite, Texugo, Thalakos, Thrull, Tojo, Tóptero, Trasgo, Triscelavite, Tritão, Troll, Unicórnio, Urso, Vampiro, Vedalkeano, Verme, Viashino, Vombate, Vorme, Xamã, Yeti, Zangão, Zubera e Zumbi.

205.3n Planos têm seu próprio conjunto único de subtipos; esses subtipos são chamados de *tipos planares*. Os tipos planares são Alara, Arkhos, Bolas's Meditation Realm, Dominaria, Equilor, Iquatana, Ir, Kaldheim, Kamigawa, Karsus, Kinshala, Lorwyn, Luvion, Mercadia, Mirrodin, Moag, Muraganda, Phyrexia, Pyrulea, Rabiah, Rath, Ravnica, Segovia, Serra's Realm, Shadowmoor, Shandalar, Ulgrotha, Valla, Wildfire, and Zendikar.

205.3p Cards de vanguard e de esquema não têm subtipos.

205.4. Supertipos

205.4a Um card pode ter um ou mais *supertipos*. Estes são impressos diretamente após seus tipos de card. Os supertipos são básico, lendário, contínuo, da neve e mundo.

205.4b O supertipo de um objeto é independente do seu tipo de card ou subtipo, embora alguns supertipos sejam estreitamente identificados com certos tipos de card. Mudar o tipo de card ou subtipo de um objeto não muda seus supertipos. Mudar os supertipos de um objeto não muda seus tipos de card ou subtipos. Quando um objeto ganha ou perde um supertipo, ele mantêm quaisquer outros supertipos que ele tinha.

Exemplo: *Uma habilidade diz "Todas os terrenos são criaturas 1/1 que ainda são terrenos". Se algum dos terrenos afetados era lendário, ele continua a ser lendário.*

205.4c Qualquer terreno com o supertipo "básico" é um terreno básico. Qualquer terreno que não tiver esse supertipo é um terreno não-básico, mesmo que tenha um tipo de terreno básico.

Cards impressos em coleções anteriores à coleção básica *Oitava Edição* não usam a palavra "básico" para indicar um terreno básico. Cards destas coleções com os seguintes nomes receberam errata na referência de cards Oracle em conformidade: Floresta, Ilha, Montanha, Planície, Pântano, Floresta da Neve, Ilha da Neve, Montanha da Neve, Planície da Neve e Pântano da Neve.

205.4d Qualquer permanente com o supertipo "lendário" está sujeita à ação baseada-no-estado de permanentes lendárias, também chamada de "regra de lendas" (consulte a regra 704.5k).

205.4e Qualquer permanente com o supertipo "mundo" está sujeita à ação baseada-no-estado de permanentes mundo, também chamada de "regra de mundo" (consulte a regra 704.5m).

205.4f Qualquer permanente com o supertipo "da neve" é uma permanente da neve. Permanentes que não tenham este supertipo são permanentes que não são da neve, independentemente de seu nome.

205.4g Qualquer card de esquema com o supertipo "contínuo" é isento da ação baseada-no-estado para esquemas (consulte a regra 704.5w).

206. Símbolo da Expansão

206.1. O símbolo da expansão indica de qual coleção de **Magic** um card é proveniente. Ele é um pequeno ícone normalmente impresso abaixo do canto direito da ilustração.

206.2. A cor do símbolo da expansão indica a raridade do card dentro da coleção. Um símbolo vermelho alaranjado indica que o card é mítico raro. Um símbolo dourado indica que o card é raro. Um símbolo prateado indica que o card é incomum. Um símbolo preto ou branco indica que o card é comum ou é um terreno básico. Um símbolo roxo significa uma raridade especial; até hoje, apenas os cards "desviados no tempo" de *Espiral Temporal®,* que eram mais raros do que os cards raros daquela coleção, tiveram o símbolo da expansão roxo. (Antes da coleção *Êxodo™*, todos os símbolos da expansão eram pretos, independentemente da raridade. Também, antes da coleção básica *Sexta Edição,* com exceção da coleção básica *Quinta Edição* em Chinês Simplificado, as coleções básicas de **Magic** não tinham nenhum símbolo da expansão.)

206.3. Uma mágica ou habilidade que afeta cards de uma coleção específica verifica apenas o símbolo da expansão daquela coleção. Um card reimpresso na coleção básica ou outra coleção recebe o símbolo da expansão daquela coleção. Qualquer versão reimpressa de um card não conta mais como parte de sua coleção original, a menos que ela seja reimpressa com o símbolo da expansão daquela coleção.

206.4. Os jogadores podem incluir cards de qualquer impressão em seus decks construídos se esses cards aparecerem em uma coleção válida naquele formato (ou se os cards forem especificamente autorizados pelas Regras de Torneio de **Magic**). Veja as Regras de Torneio de **Magic** para as atuais definições dos formatos construídos (**www.wizards.com/wpn/Events/Rules.aspx**).

206.5. A lista completa das coleções e dos símbolos das expansões pode ser encontrada na seção de Produtos de **Magic** no website da Wizards of the Coast **(http://www.wizards.com/Magic/TCG/Article.aspx?x=mtg/tcg/products/AllProducts).**

207. Caixa de Texto

207.1. A caixa de texto é impressa na metade inferior do card. Ela geralmente contém o texto de regras que define as habilidades do card.

207.2. A caixa de texto também pode conter texto em itálico que não tem nenhuma função de jogo.

207.2a *Texto explicativo* é o texto em itálico entre parênteses que resume uma regra que se aplica àquele card. Ele geralmente aparece na mesma linha que a habilidade a qual ele é relevante, mas pode aparecer em sua própria linha caso aplique-se a um aspecto do card que não seja uma habilidade.

207.2b *Texto ilustrativo* é o texto em itálico que como a ilustração, acrescenta apelo artístico ao jogo. Ele aparece abaixo do texto de regras.

207.2c Uma *palavra de habilidade* aparece em itálico no início de algumas habilidades. Palavras de habilidade são semelhantes a palavras-chave no fato de que agrupam cards que têm uma funcionalidade semelhante, mas elas não têm nenhum significado especial nas regras e não existem entradas individuais nas Regras Abrangentes. As palavras de habilidade são aterragem, canalizar, croma, determinação, dominar, estampar, grandeza, hora fatal, limiar, maestria com metais, parentesco, radiação e varredura.

207.3. Um ícone de guilda aparece na caixa de texto de muitos cards dos blocos de *Ravnica® e Retorno a Ravnica™*. Estes cards têm uma mecânica exclusiva da guilda especificada ou de alguma forma relacionam-se com as duas cores associadas com aquela guilda. Ícones de guilda não têm efeito no jogo. Similarmente, um símbolo de facção aparece na caixa de texto da maioria dos cards do bloco de *Cicatrizes de Mirrodin™* . Esses ícones de facção não têm efeito no jogo.

207.4. O símbolo do caos {C} aparece na caixa de texto de cada card de plano à esquerda de uma habilidade desencadeada que desencadeia sempre que {C} é rolado no dado planar. O símbolo em si não tem significado especial nas regras.

208. Poder/Resistência

208.1. Um card de criatura tem dois números separados por uma barra impressos em seu canto inferior direito. O primeiro número é o seu poder (a quantidade de dano que ela causa em combate), o segundo é a sua resistência (a quantidade de dano necessária para destruí-la). Por exemplo, 2/3 significa que o objeto tem o poder 2 e resistência 3. Poder e resistência podem ser modificados ou definidos a valores específicos por efeitos.

208.2. Em vez de um número fixo, alguns cards de criatura tem poder e/ou resistência representados por um asterisco (*)

208.2a O card pode ter uma habilidade definidora de característica que define o seu poder e/ou resistência de acordo com alguma condição definida (Consulte a regra 604.3.). Tal habilidade é escrita da seguinte forma "[o poder ou a resistência] [desta criatura] é igual a … " ou "O poder e a resistência [desta criatura] são ambos iguais a … ". Esta habilidade funciona em todos os lugares, mesmo fora do jogo. Se a habilidade precisa usar um número que não pode ser determinado, inclusive dentro de um cálculo, use 0 em vez deste número.

> ***Exemplo:*** *Ordem Perdida de Jarkeld (Lost Order of Jarkeld) tem poder e resistência iguais a 1+*. A habilidade diz "Conforme Ordem Perdida de Jarkeld entra no campo de batalha, escolha um oponente" e "O poder e a resistência de Ordem Perdida de Jarkeld são ambos iguais a 1 mais o número de criaturas controladas por aquele oponente". Enquanto Ordem Perdida de Jarkeld não estiver no campo de batalha, não haverá um oponente escolhido. O seu poder e resistência serão ambos iguais a 1 acrescido de 0, portanto ele é 1/1.*

208.2b O card pode ter uma habilidade estática que gera um efeito de substituição que define o poder e a resistência da criatura a um número de uma série de escolhas específicas conforme ela entra no campo de batalha ou tem sua face voltada para cima (consulte a regra 614, “Efeitos de Substituição”). Esta habilidade é redigida da seguinte forma “Conforme [esta criatura] entra no campo de batalha … ”, “Conforme [esta criatura] tem sua face voltada para cima …” ou “[Esta criatura] entra no campo de batalha como …” e lista dois ou mais valores específicos de poder e resistência (e pode também listar características adicionais). As características escolhidas com estes efeitos afetam os valores copiáveis da criatura (consulte a regra 706.2). Enquanto o card não está no campo de batalha, seu poder e resistência são considerados como sendo 0.

208.3. Uma permanente que não seja uma criatura não tem poder ou resistência, mesmo que seja um card com um poder e resistência impresso nele (como um Lícide que se tornou uma Aura).

209. Lealdade

209.1. Cada card de planeswalker tem um número de lealdade impresso no canto inferior direito. Isso indica a sua lealdade enquanto não está no campo de batalha, também indica que o planeswalker entra no campo de batalha com aquela quantidade de marcadores de lealdade sobre ele.

209.2. Uma habilidade ativada com um símbolo de lealdade em seu custo é de uma habilidade de lealdade. Habilidades de lealdade seguem regras especiais: Um jogador pode ativar uma habilidade de lealdade de uma permanente que ele controla a qualquer momento que ele tenha prioridade e a pilha esteja vazia durante uma fase principal de seu turno, mas somente se nenhuma das habilidade de lealdade daquela permanente tenha sido ativada naquele turno. Consulte a regra 606, “Habilidade de Lealdade”.

210. Modificador de Mão

210.1. Cada card de vanguard tem um modificador de mão impresso no canto inferior esquerdo. Este é um número precedido por um sinal de mais, um número precedido por um sinal de menos ou um zero. Este modificador é aplicado ao número máximo de cards na mão do dono do card de vanguard (normalmente sete), para determinar quantos cards o jogador compra no início do jogo e seu tamanho máximo de mão.

211. Modificador de Vida

211.1. Cada card de vanguard tem um modificador de vida impresso no canto inferior direito. Este é um número precedido por um sinal de mais, um número precedido por um sinal de menos ou um zero. Este modificador é aplicado ao total de ponto de vida do dono do card vanguard (normalmente 20), para determinar com quantos pontos de vida aquele jogador inicia o jogo.

212. Informações Abaixo da Caixa de Texto

212.1. Cada card apresenta um texto impresso abaixo da caixa de texto que não tem efeito no jogo.

212.1a O crédito da ilustração de um card é impresso na primeira linha abaixo da caixa de texto. Ele aparece após o ícone do pincel ou em cards mais antigos, após a abreviação “Ilust”.

212.1b O texto legal (a fina linha impressa na parte inferior do card), lista as informações de marca registrada e direito autoral.

212.1c Algumas coleções apresentam o número na coleção. Esta informação é impressa no formato [número do card] / [total de cartas na coleção], imediatamente após o texto legal.

3. Tipos de Card

300. Geral

300.1. Os tipos de card são artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, plano, planeswalker, esquema, feitiço, tribal e vanguard.

300.2. Alguns objetos têm mais de um tipo de card (por exemplo, uma criatura artefato). Tais objetos combinam os aspectos de cada um daqueles tipos de cards e estão sujeitos a mágicas e habilidades que afetam um ou todos aqueles tipos de card.

300.2a Um objeto que é tanto um terreno como outro tipo de card (por exemplo, um terreno artefato) só pode ser jogado como um terreno. Ele não pode ser conjurado como uma mágica.

300.2b Card tribal tem outro tipo de card. Conjurar e resolver um card tribal segue as regras para conjurar e resolver um card de seu outro tipo de card.

301. Artefatos

301.1. Um jogador que tem prioridade pode conjurar um card de artefato de sua mão durante uma fase principal de seu turno quando a pilha está vazia. Conjurar um artefato como uma mágica usa a pilha. (Consulte a regra 601, “Conjurando Mágicas”.)

301.2. Quando uma mágica de artefato resolve, seu controlador o coloca no campo de batalha sob seu controle.

301.3. Os subtipos de artefato são sempre uma única palavra e são listados após um travessão: “Artefato — Equipamento”. Os subtipos de artefato também são chamados de *tipos de artefato.* Artefatos podem ter múltiplos subtipos. Veja a regra 205.3g para a lista completa dos tipos de artefato.

301.4. Artefatos não têm características específicas para seu tipo de card. A maioria dos artefatos não têm símbolos de mana coloridos em seus custos de mana, sendo portanto incolores. Entretanto, não há correlação entre ser incolor e ser um artefato: artefatos podem ser coloridos e objetos incolores podem ser de outros tipos de card além de artefato.

301.5. Alguns artefatos têm o subtipo “Equipamento”. Um Equipamento pode ser anexado a uma criatura. Ele não pode ser validamente anexado a uma permanente que não seja uma criatura.

301.5a A criatura que tem um equipamento anexado a ela é chamada de “criatura equipada”. O Equipamento está anexado a ou “equipa” aquela criatura.

301.5b Um Equipamento é conjurado e entra no campo de batalha como qualquer outro artefato. Um Equipamento não entra no campo de batalha anexado a uma criatura. A palavra-chave equipar anexa o Equipamento a uma criatura que você controla (consulte a regra 702.6, “Equipar”). O controle da criatura importa apenas quando a habilidade de equipar é ativada e quando ela resolve. A criatura cujo Equipamento está para ser anexado deve ser capaz de ser equipada por ele. Se ela não for, o Equipamento permanece solto no campo de batalha.

301.5c Um Equipamento que também é uma criatura não pode equipar uma criatura. Um Equipamento que perde o subtipo “Equipamento” não pode equipar uma criatura. Um Equipamento não pode equipar ele mesmo. Um Equipamento que equipa uma permanente inválida ou inexistente é solto daquela permanente porém permanece no campo de batalha. (Esta é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.)

301.5d O controlador de um Equipamento não tem ligação com o controlador do controlador da criatura equipada; os dois não precisam ser o mesmo. Mudar o controlador de ma criatura não muda o controlador do Equipamento e vice-versa. Apenas o controlador do Equipamento pode ativar as suas habilidades. Entretanto, se o Equipamento garante uma habilidade à criatura equipada (usando as palavras “ganha” ou “tem”), o controlador da criatura equipada é o único que pode ativar aquela habilidade.

301.6. Alguns artefatos têm o subtipo “Fortificação”. Uma Fortificação pode ser anexada a um terreno. Ela não pode validamente ser anexada a um objeto que não seja um terreno. As regras 301.5a–d aplicam-se a Fortificações em relação aos terrenos da mesma forma que se aplicam a Equipamentos em relação às criaturas, com uma clarificação relativa à regra 301.5c: uma Fortificação que também é uma criatura (não um terreno) não pode

equipar um terreno. A analogia da Fortificação para a palavra-chave de habilidade equipar é a palavra-chave de habilidade fortificar. (Consulte a regra 702.65, “Fortificar”.)

301.7. Se uma permanente que não seja equipamento tiver uma habilidade que faça referência à "criatura equipada", essa frase não se refere a nenhuma criatura. Da mesma forma, uma permanente que não seja fortificação que tiver uma habilidade que faça referência ao "terreno fortificado" não se refere a nenhum terreno.

302. Criaturas

302.1. Um jogador que tem prioridade pode conjurar um card de criatura de sua mão durante uma fase principal do seu turno quando a pilha está vazia. Conjurar uma criatura como uma mágica usa a pilha. (Consulte a regra 601, “Conjurando Mágicas”.)

302.2. Quando uma mágica de criatura resolve, o seu controlador a coloca no campo de batalha sob o seu controle.

302.3. Os subtipos de criatura são sempre uma única palavra e são listados após um travessão: “Criatura — Humano Soldado”, “Criatura Artefato — Golem” e assim por diante. Os subtipos de criatura também são chamados de tipos de criatura. Criaturas podem ter múltiplos subtipos. Veja a regra 205.3m para a lista completa de tipos de criatura.

Exemplo: *“Criatura — Mago Goblin” significa que o card é uma criatura dos subtipos Mago e Goblin.*

302.4. Poder e resistência são características que apenas as criaturas possuem.

302.4a O poder de uma criatura é a quantidade de dano que ela causa em combate.

302.4b A resistência de uma criatura é a quantidade de dano necessária para destruí-la.

302.4c Para determinar o poder e resistência de uma criatura, inicie com o número impresso no canto inferior direito, então aplique os efeitos contínuos aplicáveis. (Consulte a regra 613, “Interação de Efeitos Contínuos”.)

302.5. Criaturas podem atacar e bloquear. (Consulte a regra 508, “Etapa de Declaração de Atacantes” e a regra 509, “Etapa de Declaração de Bloqueadores”.)

302.6. Uma habilidade ativada de uma criatura com o símbolo de virar ou o símbolo de desvirar em seu custo de ativação não pode ser ativada a menos que a criatura esteja sob o controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente. Uma criatura não pode atacar, a menos que ela esteja sob o controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente. Essa regra é informalmente chamada de “enjoo de invocação”. Ignore essa regra para criaturas com ímpeto (consulte a regra 702.10).

302.7. O dano causado a uma criatura por uma fonte sem murchar ou infectar é marcado naquela criatura (consulte a regra 119.3). Se o dano total marcado naquela criatura for maior ou igual à sua resistência, aquela criatura sofreu dano letal e ela é destruída por uma ação baseada-no-estado (consulte a regra 704). Todo dano marcado em um criatura é removido quando ela é regenerada (consulte a regra 701.12, “Regenerar”) e durante a etapa de limpeza (consulte a regra 514.2).

303. Encantamentos

303.1. Um jogador que tem prioridade pode conjurar um card de encantamento da sua mão durante uma fase principal de seu turno quando a pilha está vazia. Conjurar um encantamento como uma mágica usa a pilha. (Consulte a regra 601, “Conjurando Mágicas”.)

303.2. Quando uma mágica de encantamento resolve, o seu controlador a coloca no campo de batalha sob o seu controle.

303.3. Os subtipos de encantamento são sempre uma única palavra e são listados após um travessão: “Encantamento – Sacrário”. Cada palavra após o travessão é um subtipo distinto. Os subtipos de encantamento são também chamados de *tipos de encantamento*. Encantamentos podem ter múltiplos subtipos. Veja a regra 205.3h para ver a lista completa de tipos de encantamentos.

303.4. Alguns encantamentos têm o subtipo “Aura”. Uma Aura entra no campo de batalha anexada a um objeto ou a um jogador. Ao que uma Aura pode ser anexada é definido por sua palavra-chave de habilidade de encantar (consulte a regra 702.5, “Encantar”). Outros efeitos podem limitar o que pode encantar uma permanente.

303.4a Uma mágica de Aura necessita de um alvo, que é definido por sua habilidade de encantar.

303.4b O objeto ou jogador ao qual a Aura está anexada é chamado de *encantado*. A Aura está anexada a ou "encanta" o objeto ou jogador.

303.4c Se uma Aura encantar um objeto ou jogador que não seja válido, como definido por sua habilidade de encantar e outros efeitos aplicáveis, o objeto ao qual ela estava anexada não mais existir ou se o jogador ao qual estava anexada tiver deixado o jogo, a Aura é colocada no cemitério do seu dono. (Isto é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.)

303.4d Uma Aura não pode encantar a si própria. Se de alguma forma isso acontecer, a Aura é colocada no cemitério do seu dono. Uma Aura que também é uma criatura não pode encantar nada. Se isto acontecer de alguma forma a Aura é solta, e depois é colocada no cemitério do seu dono (Essas são ações baseadas-no-estado. Consulte a regra 704.)

303.4e O controlador de uma Aura não tem ligação com o controlador do objeto encantado ou o jogador encantado; os dois não precisam ser o mesmo. Se uma Aura encanta um objeto, mudar o controlador do objeto não muda o controlador da Aura e vice-versa. Apenas o controlador da Aura pode ativar as suas habilidades. No entanto, se a Aura confere uma habilidade ao objeto encantado (usando as palavras "ganha" ou "tem"), o controlador do objeto encantado é o único que pode ativar aquela habilidade.

303.4f Se uma Aura entrar no campo de batalha sob o controle de um jogador através de qualquer meio que não seja a resolução da mágica dessa Aura, e o efeito que coloca ela no campo de batalha não especificar qual objeto ou jogador será encantado, aquele jogador escolhe o que essa Aura encantará conforme a mesma entra no campo de batalha. O jogador tem de escolher um objeto ou jogador válido de acordo com a palavra-chave de habilidade de encantar da Aura e de qualquer outro efeito aplicável.

303.4g Se uma Aura está entrando no campo de batalha, mas não existe nenhum objeto ou jogador válido para ela encantar, a Aura permanece na sua zona atual, a não ser que essa zona seja a pilha. Nesse caso, a Aura é colocada no cemitério do seu dono, em vez de entrar no campo de batalha.

303.4h Se um efeito tentar anexar uma Aura que esteja no campo de batalha a um objeto ou jogador, aquele objeto ou jogador deve ser capaz de ser encantado por essa Aura. Se o objeto ou jogador não for capaz de ser encantado, a Aura não se move.

303.4i Se uma permanente que não seja Aura tiver uma habilidade que faça referência ao "[objeto ou jogador encantado]", essa frase não se refere a nenhum jogador ou objeto.

304. Mágicas Instantâneas

304.1. Um jogador que tenha prioridade pode conjurar um card de mágica instantânea da sua mão. Conjurar uma mágica instantânea como uma mágica usa a pilha. (Consulte a regra 601, "Conjurando Mágicas".)

304.2. Quando uma mágica instantânea resolve, as ações mencionadas no seu texto de regras são seguidas. Depois, ela é colocada no cemitério de seu dono.

304.3. Os subtipos de mágica instantânea são sempre uma única palavra e são listados após um travessão: "Mágica Instantânea — Arcana". Cada palavra após o travessão é um subtipo distinto. O conjunto de subtipos de mágica instantânea é o mesmo que o conjunto de subtipos de feitiço; esses subtipos são chamados de *tipos de mágica.* Mágicas instantâneas podem ter múltiplos subtipos. Veja a regra 205.3k para a lista completa de tipos de mágica.

304.4. Mágicas instantâneas não podem entrar no campo de batalha. Se uma mágica instantânea fosse entrar no campo de batalha, em vez disso ela permanece em sua zona anterior.

304.5. Se um texto afirma que um jogador pode fazer alguma coisa "a qualquer momento em que ele poderia conjurar uma mágica instantânea", significa apenas que o jogador deve ter prioridade. O jogador não precisa ter uma mágica instantânea que ele realmente possa conjurar. Os efeitos que impediriam um jogador de conjurar uma mágica ou uma mágica instantânea não afetam a capacidade do jogador para realizar essa ação (a menos que a ação seja realmente conjurar uma mágica ou uma mágica instantânea).

305. Terrenos

305.1. Um jogador que tem prioridade pode jogar um card de terreno de sua mão durante uma fase principal de seu turno, quando a pilha está vazia. Jogar um terreno é uma ação especial que não usa a pilha (consulte a regra 115). Em vez disso, o jogador simplesmente coloca o terreno no campo de batalha. Já que o terreno não vai para a pilha, ele nunca é uma mágica e os jogadores não podem responder a ele com mágicas instantâneas ou habilidades ativadas.

305.2. Um jogador normalmente pode jogar apenas um terreno durante seu turno, entretanto, efeitos contínuos podem aumentar este número. Se tais efeitos existem, o jogador anuncia qual efeito ou esta regra, aplica-se a cada jogada de terreno conforme isso acontece.

305.3. Um jogador não pode jogar um terreno, por qualquer motivo, se não for o seu turno. Ignore qualquer parte de um efeito que instrui um jogador a fazê-lo. Da mesma forma, um jogador não pode jogar um terreno, por qualquer motivo, se esse jogador já usou todas as suas jogadas de terreno naquele turno. Ignore qualquer parte de um efeito que instrui um jogador a fazê-lo.

305.4. Efeitos podem também permitir que os jogadores "coloquem" terrenos no campo de batalha. Isto não é o mesmo que "jogar um terreno" e não conta como um terreno jogado pelo jogador durante o seu turno.

305.5. Os subtipos de terreno são sempre uma única palavra e são listados após um travessão. Os subtipos de terreno são também chamados de *tipos de terreno.* Terrenos podem ter múltiplos subtipos. Veja a regra 205.3i para a lista completa de tipos de terreno.

Exemplo: *"Terreno Básico — Montanha" significa que o card é um terreno com o subtipo Montanha.*

305.6. Os tipos de terreno básico são Planície, Ilha, Pântano, Montanha e Floresta. Se um objeto usa a expressão "tipo de terreno básico", ele se refere a um destes subtipos. Um terreno com um tipo de terreno básico possui a habilidade intrínseca {"T}: Adicione [símbolo de mana] à sua reserva de mana", mesmo se a caixa de texto não contenha realmente esse texto ou se o objeto não tiver uma caixa de texto. Para Planícies, o [símbolo de mana] é {W}, para Ilhas é {U}, para Pântanos é {B}, para Montanhas é {R} e para Florestas é {G}. Consulte a regra 107.4a. Veja também a regra 605, "Habilidades de Mana".

305.7. Se um efeito definir o subtipo de um terreno para um ou mais dos tipos de terreno básico, o terreno já não tem mais seu tipo de terreno antigo. Ele perde todas habilidades geradas a partir de seu texto de regras e seus tipos de terreno antigos, ele ganha a habilidade de mana apropriada para cada novo tipo de terreno básico. Observe que isso não remove quaisquer habilidades que foram concedidos ao terreno por outros efeitos. Definir o subtipo de um terreno não adiciona ou remove quaisquer tipos de card (como criatura) ou supertipos (como básico, lendário e da neve) que o terreno possa ter. Se um terreno ganha um ou mais tipos de terreno em adição aos que já tem, ele mantém seus tipos de terrenos e texto de regras, e ganha os novos tipos de terreno e habilidades de mana.

305.8. Qualquer terreno com o supertipo "básico" é um terreno básico. Qualquer terreno que não tenha esse supertipo é um terreno não-básico, mesmo que ele tenha um tipo de terreno básico.

305.9. Se um objeto é um terreno e um outro tipo de card, ele pode ser jogado apenas como um terreno. Ele não pode ser conjurado como uma mágica.

306. Planeswalkers

306.1. Um jogador que tem prioridade pode conjurar um card de planeswalker de sua mão durante uma fase principal de seu turno quando a pilha está vazia. Conjurar um planeswalker como uma mágica usa a pilha (Consulte a regra 601, "Conjurando Mágicas").

306.2. Quando uma mágica de planeswalker resolve, o seu controlador coloca-o no campo de batalha sob o seu controle.

306.3. Os subtipos de planeswalker são sempre uma única palavra e são listados após um travessão: "Planeswalker — Jace". Cada palavra depois do travessão é um subtipo distinto. Os subtipos de planeswalker também são chamados de *tipos de planeswalker.* Planeswalkers podem ter múltiplos subtipos. Veja a regra 205.3j para a lista completa de tipos de planeswalker.

306.4. Se dois ou mais planeswalkers que compartilham um tipo de planeswalker estiverem no campo de batalha, todos são colocados nos cemitérios de seus donos como uma ação baseada-no-estado. Esta é a chamada "regra de singularidade de planeswalker". Consulte a regra 704.

306.5. Lealdade é uma característica que somente planeswalkers possuem.

306.5a A lealdade de um planeswalker que não esteja no campo de batalha é igual ao número impresso no canto inferior direito.

306.5b Um planeswalker é tratado como se sua caixa de texto incluísse, “Esta permanente entra no campo de batalha com um número de marcadores de lealdade sobre ela igual ao seu número de lealdade impresso”. Esta habilidade cria um efeito de substituição (consulte a regra 614.1c).

306.5c A lealdade de um planeswalker no campo de batalha é igual ao número de marcadores de lealdade sobre ele.

306.5d Cada planeswalker tem um número de habilidades de lealdade, que são habilidades ativadas com símbolos de lealdade em seus custos. Habilidades de lealdade seguem regras especiais: Um jogador pode ativar uma habilidade de lealdade de uma permanente que ele controla a qualquer momento em que ele tem prioridade e a pilha está vazia durante uma fase principal de seu turno, mas somente se nenhuma das habilidades de lealdade daquela permanente tenha sido ativada naquele turno. Consulte a regra 606, “Habilidades de Lealdade”.

306.6. Planeswalkers podem ser atacados. (Consulte a regra 508, “Etapa de Declaração de Atacantes”).

306.7. Se algum dano que não seja de combate seria causado a um jogador por uma fonte controlada por um oponente, em vez disso, aquele oponente pode fazer com que aquela fonte cause aquele dano a um planeswalker que o primeiro jogador controla. Isso é um efeito de redirecionamento (consulte a regra 614.9) e está sujeito às regras normais de ordenação dos efeitos de substituição (consulte a regra 616). O oponente escolhe se deseja redirecionar o dano conforme o efeito de redirecionamento é aplicado.

306.8. Dano causado a um planeswalker resulta naquela mesma quantidade de marcadores de lealdade serem removidos dele.

306.9. Se a lealdade de um planeswalker for 0, ele é colocado no cemitério de seu dono. (Essa é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.)

307. Feitiços

307.1. Um jogador que tem prioridade pode conjurar um card de feitiço de sua mão durante uma fase principal de seu turno quando a pilha está vazia. Conjurar um feitiço como uma mágica usa a pilha. (Consulte a regra 601, “Conjurando Mágicas”.)

307.2. Quando uma mágica de feitiço resolve, as ações mencionadas no seu texto de regras são seguidas. Depois ela é colocada no cemitério de seu dono.

307.3.Os subtipos de feitiço são sempre uma única palavra e são listados após um travessão: “Feitiço — Arcana”. Cada palavra após o travessão é um subtipo distinto. O conjunto de subtipos de feitiço é o mesmo que o conjunto de subtipos de mágica instantânea; esses subtipos são chamados de *tipos de mágica.* Feitiços podem ter múltiplos subtipos. Veja a regra 205.3k para a lista completa de tipos de mágica.

307.4. Feitiços não podem entrar no campo de batalha. Se um Feitiço fosse entrar no campo de batalha, em vez disso ele permanece em sua zona anterior.

307.5. Se uma mágica, habilidade ou efeito afirma que um jogador pode fazer alguma coisa “a qualquer momento em que ele poderia conjurar um feitiço”, significa que o jogador deve ter prioridade, deve ser durante uma fase principal de seu turno e a pilha deve estar vazia. O jogador não precisa ter um feitiço que ele realmente possa conjurar. Os efeitos que impediriam um jogador de conjurar uma mágica ou um feitiço não afetam a capacidade do jogador para realizar essa ação (a menos que a ação seja realmente conjurar uma mágica ou um feitiço).

307.5a Da mesma forma, se um efeito verifica se uma mágica foi conjurada “a qualquer momento em que um feitiço não pudesse ter sido conjurado”, ele verifica apenas se o controlador da mágica a conjurou sem ter prioridade, durante uma fase que não seja uma fase principal daquele jogador ou enquanto um outro objeto estava na pilha.

308. Tribais

308.1. Cada card tribal tem outro tipo de card. Conjurar e resolver um card tribal segue as regras para conjurar e resolver um card do outro tipo.

308.2. Os subtipos tribais são sempre palavras únicas e são listados após um travessão: “Encantamento Tribal — Tritão”. O conjunto de subtipos tribais é o mesmo que o conjunto de subtipos de criatura; esses subtipos são chamados de *tipos de criatura.* Tribais podem ter múltiplos subtipos. Veja a regra 205.3m para a lista completa de tipos de criatura.

309. Planos

309.1. Plano é um tipo de card visto somente em tamanho de cards não tradicionais de **Magic.** Apenas a variante casual Planechase usa os cards de plano. Ver Seção 901, ”Planechase”.

309.2. Cards de plano permanecem na zona de comando durante a duração do jogo, enquanto fazem parte do deck planar e enquanto têm suas faces voltadas para cima. Eles não são permanentes. Eles não podem ser conjurados. Se um card de plano fosse deixar a zona de comando, em vez disso ele permanece na zona de comando.

309.3. Os subtipos de plano são listados após um travessão, e podem ser múltiplas palavras: “Plano — Serra's Realm”. Cada palavra após o travessão hífen é coletivamente um único subtipo. Subtipos de plano são chamados de *tipos planares.* Um plano pode ter apenas um subtipo. Veja a regra 205.3n para a lista completa dos tipos planares.

309.4. Um card de plano pode ter qualquer número de habilidades estáticas, habilidades desencadeadas e/ou habilidades ativadas. Enquanto o card de plano tiver sua face voltada para cima na zona de comando, suas habilidades estáticas afetam o jogo, suas habilidades desencadeadas podem desencadear e suas habilidades ativadas podem ser ativadas.

309.5. O controlador de um card de plano com a face voltada para cima é o jogador designado como o *controlador planar.* Normalmente, o controlador planar é o jogador ativo. No entanto, se o controlador planar atual fosse deixar o jogo, o jogador seguinte na ordem de turno que não deixará o jogo torna-se o controlador planar, em seguida, o controlador planar antigo deixa o jogo. O novo controlador planar mantém essa designação até que deixe o jogo ou um jogador diferente torne-se o jogador ativo, o que ocorrer primeiro.

309.6. Um card de plano é tratado como se sua caixa de texto incluísse “Quando você rolar {PW}, coloque este card com a face voltada para baixo no fundo do deck planar de seu dono, em seguida, vire a face do card do topo de seu deck planar para cima”. Isso é chamado de “habilidade de vagar pelos planos”. Um card de plano com a face voltada para cima que tem a sua face voltada para baixo torna-se um novo objeto.

309.7. Cada card de plano tem uma habilidade desencadeada que desencadeia “Toda vez que você rola {C}”. Estas são chamadas de “habilidades de caos”. Cada uma é indicada por um {C} à sua esquerda, embora o próprio símbolo não tenha significado especial nas regras. Fenômeno

310. Fenômenos

310.1. Fenômeno é um tipo de card visto apenas nos card não tradicionais de **Magic**. Apenas a variante casual Planechase usa cards de fenômeno. Consulte a regra, “Planechase”.

310.2. Cards de fenômeno permanecem na zona de comando durante o decorrer do jogo, enquanto fazem parte de um deck planar e quando eles tem a face voltada para cima. Eles não são permanentes. Eles não podem ser conjurados. Se um card de fenômeno deixaria a zona de comando, ao invés disso ele permanece na zona de comando.

310.3. Cards de fenômeno não tem subtipos.

310.4. O controlador de um card de fenômeno com a face voltada para cima é o jogador designado sendo o controlador planar. Normalmente, o controlador planar é aquele jogador cujo turno está sendo jogado. Entretanto, se o controlador planar atual deixará o jogo, o próximo jogador na ordem de turno que não deixará o jogo torna-se o controlador planar, então o antigo controlador planar deixa o jogo. O novo controlador planar mantem essa denominação até que ele deixe o jogo ou um jogador diferente torne-se o jogador ativo, o que acontecer primeiro.

310.5. Cada card de fenômeno tem uma habilidade desencadeada que desencadeia quando você *defronta-se* com ele. “Quando você defrontar [com este fenômeno]” significa “Quando você mover este cards de seu deck planar e

virar sua face para cima".

310.6. Um card de fenômeno com a face voltada para cima que tem sua face voltada para baixo torna-se um novo objeto.

310.7. Se um card de fenômeno está com a face voltada para cima na zona de comando, e ele não for a fonte de uma habilidade desencadeada desencadeou mas ainda não deixou a pilha, o controlador vaga pelos planos na próxima vez que um jogador receberia prioridade (esta é uma ação baseada no estado; consulte a regra 704. Veja também a regra 701.21, "Vagar pelos planos.")

311. Vanguard

311.1. Vanguard é um tipo de card visto somente em tamanho de cards não tradicionais de **Magic.** Apenas a variante casual Vanguard usa os cards de vanguard. Ver Seção 902, "Vanguard".

311.2. Cards de vanguard permanecem na zona de comando durante a duração do jogo. Eles não são permanentes. Eles não podem ser conjurados. Se um card de vanguard fosse deixar a zona de comando, em vez disso ele permanece na zona de comando.

311.3. Cards de vanguard não possuem subtipos.

311.4. Um card de vanguard pode ter qualquer número de habilidades estáticas, habilidades desencadeadas e/ou habilidades ativadas. Enquanto o card de vanguard estiver na zona de comando, suas habilidades estáticas afetam o jogo, suas habilidades desencadeadas podem desencadear e suas habilidades ativadas podem ser ativadas.

311.5. O dono de um card de vanguard é o jogador que começou o jogo com ele na zona de comando. O controlador de um card de vanguard com a face voltada para cima é o seu dono.

311.6. Cada card de vanguard tem um modificador de mão impresso no canto inferior esquerdo. Este é um número precedido por um sinal de mais, um número precedido por um sinal de menos ou um zero. Este modificador é aplicado ao número máximo de cards na mão do dono do card de vanguard (normalmente sete), para determinar quantos cards o jogador compra no início do jogo e seu tamanho máximo de mão.

311.7. Cada card de vanguard tem um modificador de vida impresso no canto inferior direito. Este é um número precedido por um sinal de mais, um número precedido por um sinal de menos ou um zero. Este modificador é aplicado ao total de ponto de vida do dono do card vanguard (normalmente 20), para determinar com quantos pontos de vida aquele jogador inicia o jogo.

312. Esquemas

312.1. Esquemas é um tipo de card visto somente em tamanho de cards não tradicionais de **Magic**. Apenas a variante casual Archenemy usa cards de esquema. Ver Seção 904, "Archenemy".

312.2. Cards de esquema permanecem na zona de comando durante a duração do jogo, enquanto eles fazem parte de um deck de esquema e enquanto eles tem sua face voltada para cima. Eles não são permanentes. Eles não podem ser conjurados. Se um card de esquema deixaria a zona de comando, em vez disso ele permanece na zona de comando.

312.3. Cards de esquema não possuem subtipos.

312.4. Um card de esquema pode ter qualquer número de habilidades estáticas, habilidades desencadeadas e/ou habilidades ativadas. Enquanto o card de esquema estiver na zona de comando, suas habilidades estáticas afetam o jogo, suas habilidades desencadeadas podem desencadear e suas habilidades ativadas podem ser ativadas.

312.5. O dono de um card de esquema é o jogador que começou o jogo com ele na zona de comando. O controlador de um card de esquema com a face voltada para cima é o seu dono.

312.6. Se um card de esquema que não seja contínuo tiver sua face voltada para cima na zona de comando, se ele não for a fonte de uma habilidade desencadeada que desencadeou mas ainda não deixou a pilha, aquele card de esquema tem sua face voltada para baixo e é colocado no fundo do deck de esquemas de seu dono na próxima vez que um jogador fosse receber a prioridade. (Isso é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.)

312.7. Se uma habilidade de um card de esquema incluir em seu texto “este esquema”, isso significa aquele card de esquema na zona de comando que é a fonte daquela habilidade. Isso é uma exceção da regra 109.2.

4. Zonas

400. Geral

400.1. Uma zona é um lugar onde os objetos podem estar durante o jogo. Normalmente, existem sete zonas: grimório, mão, campo de batalha, cemitério, pilha, exílio e comando. Alguns cards antigos também utilizam a zona de aposta. Cada jogador tem seu próprio grimório, mão e cemitério. As outras zonas são compartilhadas por todos os jogadores.

400.2. *Zonas públicas* são zonas em que todos os jogadores podem ver as faces dos cards, exceto para aqueles cards que alguma regra ou efeito especificamente permitem que fiquem suas faces voltadas para baixo. Cemitério, campo de batalha, pilha, exílio, aposta e comando são zonas públicas. *Zonas não reveladas* são zonas em que nem todos os jogadores podem ver as faces dos cards. Grimório e mão são zonas não reveladas, mesmo se todos os cards em uma destas zonas forem revelados.

400.3. Se um objeto iria para qualquer grimório, cemitério, ou mão que não seja de seu dono, em vez disso ele vai para a zona correspondente de seu dono.

400.4. Cards com certos tipos de card não podem entrar em determinadas zonas.

400.4a Se um card de mágica instantânea ou feitiço iria entrar no campo de batalha, ele permanece em sua zona anterior.

400.4b Se um card de plano, fenômeno, esquema ou vanguard iria sair da zona de comando, ele permanece na zona de comando.

400.5. A ordem dos objetos em um grimório, em um cemitério ou na pilha não pode ser alterada, exceto quando efeitos ou regras permitem isso. O mesmo é válido para objetos dispostos em pilhas com a face voltada para baixo em outras zonas. Outros objetos em outras zonas podem ser organizados da forma que seus donos desejarem, entretanto, quem controla esses objetos, se eles estão virados ou girados e quais outros objetos estão anexados a eles deve ficar claro para todos os jogadores.

400.6. Se um objeto seria movido de uma zona para outra, determine qual evento está movendo o objeto. Se o objeto está sendo movido para uma zona pública, todos os jogadores verificam se o card possui quaisquer habilidades que afetariam o movimento. Depois quaisquer efeitos de substituição, sejam eles provenientes daquele objeto ou de qualquer outro lugar, são aplicados a esse evento. Se quaisquer efeitos ou regras tentam fazer duas ou mais coisas contraditórias ou mutuamente exclusivas a um determinado objeto, o controlador do objeto – ou seu dono se ele não tiver um controlador – escolhe qual efeito é aplicado e o que esse efeito faz (observe que ocorrências múltiplas da mesma coisa podem ser mutuamente exclusivas, por exemplo, dois efeitos de “destruição”). Só então o evento move o objeto.

400.7. Um objeto que é movido de uma zona para outra se torna um novo objeto, sem memória ou relação com sua existência anterior. Existem seis exceções a esta regra:

400.7a Efeitos de mágicas, habilidades ativadas e habilidades desencadeadas que alteram as características de uma mágica de permanente na pilha continuam a aplicar-se à permanente que aquela mágica tornou-se.

400.7b Efeitos de prevenção que se aplicam ao dano proveniente de uma mágica de permanente na pilha continuam a aplicar-se ao dano proveniente da permanente que aquela mágica tornou-se.

400.7c Se uma habilidades de uma permanente precisa de informações sobre escolhas feitas quando aquela permanente foi conjurada como uma mágica, incluindo qual mana foi usado para conjurar aquela mágica, ela usa as informações sobre a mágica que se tornou aquela permanente conforme ela resolveu.

400.7d Habilidades que desencadeiam quando um objeto é movido de uma zona para outra (por exemplo: “Quando Rancor é colocado em um cemitério vindo do campo de batalha”) podem encontrar o novo objeto que ele se tornou na zona para qual foi movido quando a habilidade desencadeou.

400.7e Habilidades de Auras que desencadeiam quando a permanente encantada deixa o campo de batalha podem encontrar o novo objeto que a Aura tornou-se no cemitério de seu dono como um resultado de ter sido colocada ali por uma ação baseada-no-estado por não estar anexada a uma permanente (consulte a regra 704.5n).

400.7f Se um efeito concede uma habilidade a um card que não seja terreno que permite que ele seja conjurado, esta habilidade continuará a aplicar-se ao novo objeto que o card tornou-se após ser movido para a pilha como resultado de ser conjurado desta maneira.

400.8. Se um objeto na zona de exílio é exilado, ele não muda de zona, mas torna-se um novo objeto que acabou de ser exilado.

400.9. Se um objeto com a face voltada para cima na zona de comando tem sua face voltada para baixo, ele se torna um novo objeto.

400.10. Um objeto está *fora do jogo,* se ele não estiver em uma das zonas do jogo. Fora do jogo não é uma zona.

400.10a Cards na reserva de um jogador estão fora do jogo. Consulte a regra 100.4.

400.11. Alguns efeitos instruem um jogador a fazer algo a uma zona (como o "embaralhe sua mão em seu grimório"). Essa ação é realizada com todos os cards na referida zona. A zona em si não é afetada.

401. Grimório

401.1. Quando um jogo começa, o deck de cada jogador torna-se o seu grimório.

401.2. Cada grimório deve ser mantido em uma única pilha com a face voltada para baixo. Os jogadores não podem olhar ou alterar a ordem dos cards de um grimório.

401.3. Qualquer jogador pode contar o número de cards restantes no grimório de qualquer jogador a qualquer momento.

401.4. Se um efeito coloca dois ou mais cards no topo ou no fundo de um grimório ao mesmo tempo, o dono desses cards pode organizá-los em qualquer ordem. Ele não revela a ordem em que os cards vão para seu grimório.

401.5. Se uma mágica ou habilidade faz com que um card seja comprado enquanto outra mágica está sendo conjurada, o card comprado é mantido com a face voltada para baixo até que a mágica torne-se conjurada (consulte a regra 601.2h). Enquanto está com a face voltada para baixo, o card não possui características. O mesmo é verdadeiro com relação à outra habilidade sendo ativada.

401.6. Alguns efeitos dizem a um jogador para jogar com o card do topo de seu grimório revelado, ou dizem que um jogador pode olhar o card do topo de seu grimório. Se o card do topo do grimório de um jogador mudar enquanto uma mágica está sendo conjurada, o novo card do topo não é revelado e não pode ser visto até que a mágica torne-se conjurada (consulte a regra 601.2h). O mesmo é verdadeiro com relação a uma habilidade sendo ativada.

401.7. Se um efeito instrui um jogador a jogar com o card do topo de seu grimório revelado, e aquele card em específico deixa de ser revelado por qualquer período de tempo antes de ser revelado novamente, ele se torna um novo objeto.

402. Mão

402.1. A mão é onde um jogador mantém os cards que foram comprados. Cards também podem ser colocados na mão de um jogador por outros efeitos. No início do jogo, cada jogador compra uma mão de sete cards. (Consulte a regra 103, "Iniciando o Jogo".)

402.2. Cada jogador tem um *número máximo de cards na mão,* que é normalmente sete cards. Um jogador pode ter qualquer número de cards em sua mão, mas como parte de sua etapa de limpeza, o jogador deve descartar os cards em excesso ao número máximo de cards na mão.

402.3. Um jogador pode organizar sua própria mão da forma que lhe for mais conveniente e olhá-la tanto quanto ele deseje. Um jogador não pode olhar os cards da mão de outro jogador, mas pode contar esses cards a qualquer momento.

403.Campo de Batalha

403.1. A maior parte da área entre os jogadores representa o campo de batalha. O campo de batalha começa vazio.

As permanentes que um jogador controla são normalmente mantidas na frente dele no campo de batalha, embora existam alguns casos (como uma Aura anexada à permanente de outro jogador), quando uma permanente de um jogador é mantida mais próxima de um jogador diferente.

403.2. Uma mágica ou habilidade afeta e verifica apenas o campo de batalha, a menos que ela mencione especificamente um jogador ou outra zona.

403.3. Permanentes existem apenas no campo de batalha. Cada objeto no campo de batalha é uma permanente. Consulte a regra 110, “Permanentes”.

403.4.Sempre que uma permanente entra no campo de batalha, ela se torna um novo objeto e não tem qualquer relação com a permanente anterior representada pelo mesmo card, exceto para os casos enumerados na regra 400.7. (Isso é válido também para quaisquer objetos entrando em qualquer zona.)

403.5. Anteriormente, o campo de batalha era chamado de “zona em jogo”. Os cards que foram impressos com o texto que contém as expressões “em jogo”, “do jogo”, “no jogo” ou semelhante estão referindo-se ao campo de batalha. Os cards que foram impressos com esse texto, receberam errata na referência de cards Oracle.

404. Cemitério

404.1. O cemitério de um jogador é a sua pilha de descarte. Qualquer objeto que é anulado, descartado, destruído ou sacrificado é colocado no topo do cemitério de seu dono, assim como qualquer mágica instantânea ou feitiço que finalizou sua resolução. O cemitério de cada jogador começa vazio.

404.2. Cada cemitério é mantido em uma única pilha com a face voltada para cima. Um jogador pode examinar os cards em qualquer cemitério a qualquer momento, mas normalmente não pode alterar sua ordem. Regras complementares são aplicáveis aos torneios sancionados pela DCI que podem permitir a um jogador mudar a ordem dos cards de seu cemitério.

404.3. Se um efeito ou regra coloca dois ou mais cards no mesmo cemitério ao mesmo tempo, o dono desses cards pode organizá-los em qualquer ordem.

405. Pilha

405.1. Quando uma mágica é conjurada, o próprio card é colocado na pilha (consulte a regra 601.2a). Quando uma habilidade é ativada ou desencadeada, ela vai em cima da pilha sem qualquer card associado a ela (consulte a regras 602.2a e 603.3).

405.2. A pilha mantém o controle da ordem em que mágicas e/ou habilidades foram adicionadas a ela. Cada vez que um objeto é colocado na pilha, ele é colocado em cima de todos os objetos que já estavam lá.

405.3. Se um efeito coloca dois ou mais objetos na pilha ao mesmo tempo, os objetos controlados pelo jogador ativo são colocados mais abaixo, seguidos pelos objetos de cada outro jogador, segundo a ordem jogador-ativo/não-ativo (consulte a regra 101.4). Se um jogador controlar mais de um desses objetos, esse jogador escolhe a ordem relativa dos mesmos na pilha.

405.4. Cada mágica tem todas as características do card associado a ela. Cada habilidade ativada ou desencadeada que esteja na pilha tem o texto da habilidade que a criou e mais nenhuma características. O controlador de uma mágica é a pessoa que conjurou aquela mágica. O controlador de uma habilidade ativada é o jogador que ativou aquela habilidade. O controlador de uma habilidade desencadeada é o jogador que controlava a fonte da habilidade quando ela desencadeou, a menos que seja uma habilidade desencadeada retardada. Para determinar o controlador de uma habilidade desencadeada retardada, consulte as regras 603.7d–f.

405.5. Quando todos os jogadores passam em sucessão, a mágica ou habilidade do topo (a última adicionada) resolve. Se a pilha está vazia quando todos os jogadores passam, a etapa ou fase atual termina e começa a próxima.

405.6. Algumas coisas que acontecem durante o jogo não usam a pilha.

405.6a Efeitos não vão para a pilha, eles são o resultado da resolução de mágicas e habilidades. Entretanto, efeitos podem criar habilidades desencadeadas retardadas que podem ir para a pilha quando desencadeiam (consulte a regra 603.7).

405.6b Habilidades estáticas continuamente geram efeitos e não vão para a pilha (consulte a regra 604, “Lidando Habilidades Estáticas”). Isto inclui as habilidades definidoras de característica, tais como “[Este objeto] é vermelho” (consulte a regra 604.3).

405.6c Habilidades de mana resolvem imediatamente. Se uma habilidade de mana produz mana e outro efeito, o mana é produzido e outro efeito acontecem imediatamente. Se um jogador tinha prioridade antes de uma habilidade de mana ser ativada, esse jogador recebe prioridade depois que ela resolve. (Consulte a regra 605, “Habilidades de Mana”.)

405.6d Ações especiais não usam a pilha; elas acontecem imediatamente. Consulte a regra 115, “Ações Especiais”.

405.6e Ações baseadas-no-turno não usam a pilha; elas acontecem automaticamente quando determinadas etapas ou fases começam. Elas acontecem antes de um jogador receber prioridade (consulte a regra 116.3a). Ações baseadas-no-turno também acontecem automaticamente quando cada etapa e fase termina; nenhum jogador recebe prioridade depois disso. Consulte a regra 703.

405.6f Ações baseadas-no-estado não usam a pilha; elas acontecem automaticamente quando certas condições são satisfeitas. Consulte a regra 704. Elas acontecem antes de um jogador receber prioridade. Consulte a regra 116.5.

405.6g Um jogador pode conceder o jogo a qualquer momento. Esse jogador deixa o jogo imediatamente. Consulte a regra 104.3a.

405.6h Se um jogador deixa um jogo multiplayer; objetos podem deixar o jogo, deixar de existir, mudar de controlador ou ser exilados como resultado. Essas ações acontecem imediatamente. Consulte a regra 800.4a.

406. Exílio

406.1. A zona do exílio é essencialmente uma sala de espera para os objetos. Algumas mágicas e habilidades exilam um objeto sem qualquer forma de devolver o objeto para outra zona. Outras mágicas e habilidades exilam um objeto apenas temporariamente.

406.2. *Exilar* um objeto é colocá-lo na zona de exílio a partir de qualquer zona que ele esteja atualmente. Um card *exilado* é um card que foi colocado na zona de exílio.

406.3. Cards exilados são, por padrão, mantidos com a face virada para cima e podem ser examinados por qualquer jogador a qualquer momento. Cards “exilados com a face voltada para baixo” não podem ser examinados por qualquer jogador, exceto quando alguma instrução permita isso.

406.4. Cards exilados que possam retornar ao campo de batalha ou qualquer outra zona, devem ser mantidos em pilhas separadas para acompanhar as suas respectivas formas de retorno. Cards exilados que podem ter um impacto sobre o jogo devido às suas próprias habilidades (tais como cards com assombrar) ou as habilidades dos cards que exilaram ele devem igualmente ser mantidos em pilhas separadas.

406.5. Um objeto pode ter uma habilidade impressa nele que faz com que um ou mais cards sejam exilados, e uma outra habilidade que se refere tanto aos “cards de exilados” ou aos “cards exilados com [este objeto]”. Essas habilidades são ligadas: a segunda habilidade refere-se somente aos cards que foram exilados devido à primeira habilidade. Consulte a regra 607, “Habilidades Ligadas”.

406.6 Se um objeto na zona de exílio tornar-se exilado, ele não muda de zona, mas torna-se um novo objeto que acaba de ser exilado.

406.7. Anteriormente, a zona de exílio era chamada como “zona de removidos do jogo”. Cards que foram impressos com o texto que “remove [um objeto] do jogo”, exilam aquele objeto. O mesmo é verdadeiro para cards impressos com o texto que “coloca [um objeto] de lado”. Os cards que foram impressos com esses textos, receberam errata na referência de cards Oracle.

407.Aposta

407.1. As primeiras versões das regras de **Magic** incluíam uma regra de aposta como uma maneira de jogar sendo que “quem ganhava ficava com os cards”. Jogar um jogo de **Magic** apostando é agora considerado uma variação opcional do jogo, e é permitido apenas onde não é proibido por lei ou por outras regras. Jogar apostando é

estritamente proibido segundo as Regras de Torneio de **Magic: The Gathering (www.wizards.com/WPN/Events/Rules.aspx)**.

407.2. Quando se joga com aposta, cada jogador coloca um card aleatório de seu deck na zona de aposta depois de determinar quem joga primeiro e antes dos jogadores comprarem quaisquer cards. Cards na zona de aposta podem ser examinados por qualquer jogador a qualquer momento. No final do jogo, o vencedor passa a ser o dono de todos os cards na zona de aposta.

407.3. Alguns poucos cards têm o texto "Remova [este card] do seu deck antes de jogar se não estiver jogando com aposta". Estes são os únicos cards que podem adicionar ou remover cards da zona de aposta ou mudar o dono de um card.

407.4. *Apostar* um objeto é colocá-lo na zona de aposta a partir de qualquer zona onde ele esteja atualmente. O dono de um objeto é a única pessoa que pode apostar aquele objeto.

408. Comando

408.1. Em certas variantes casuais, cards não-tradicionais de **Magic** e/ou cards designados especialmente para isso começam o jogo na zona de comando. Cada variante tem suas próprias regras sobre esses cards. Ver a Seção 9, "Variantes Casuais".

408. Command

408.1. A zona de comando é uma área do jogo reservada para certos objetos específicos que tem um efeito geral sobre o jogo, mas não são permanentes e não podem ser destruídos.

408.2. Emblemas podem ser criados na zona de comando. Consulte a regra 113, "Emblemas".

408.3. Nas variantes casuais Planechase, Vanguard, Comandante e Archenemy, cards não-tradicionais de **Magic** e/ou cards especialmente designados para tal uso iniciam o jogo na zona de comando. Cada variante tem as suas próprias regras sobre esses cards. Ver seção 9, "Variantes Casuais".

5. Estrutura do Turno

500. Geral

500.1. Um turno consiste de cinco fases, nesta ordem: inicial, principal pré-combate, combate, principal pós-combate e final. Cada uma destas fases ocorre em todos os turnos, mesmo que não aconteça nada durante a fase. As fases: inicial, combate e final são divididas em etapas, que acontecem em ordem.

500.2. Uma fase ou etapa em que os jogadores recebem prioridade termina quando a pilha está vazia e todos os jogadores passam em sucessão. Somente ter a pilha vazia não faz com que tal fase ou etapa termine; todos os jogadores têm de passar em sucessão com a pilha vazia. Devido a isso, cada jogador tem a oportunidade de acrescentar novas coisas na pilha antes que termine aquela fase ou etapa.

500.3. Uma etapa em que os jogadores não recebem prioridade termina quando todas as ações específicas que ocorreriam durante aquela etapa são concluídas. As únicas etapas assim são a etapa de desvirar (consulte a regra 502) e algumas etapas de limpeza (consulte a regra 514).

500.4. Quando uma etapa ou fase termina, qualquer mana não utilizada na reserva de mana de um jogador desaparece. Essa ação baseada-no-turno não usa a pilha.

500.5. Quando uma fase ou etapa termina, quaisquer efeitos agendados para durar “até o final” daquela etapa ou fase expiram. Quando uma fase ou etapa começa, quaisquer efeitos agendados para durar “até” aquela fase ou etapa expiram. Efeitos que duram “até o final do combate” expiram no final da fase de combate e não no início da etapa de final do combate. Efeitos que duram “até o final do turno” estão sujeitos a regras especiais; consulte a regra 514.2.

500.6. Quando uma fase ou etapa começa, todas as habilidades que são desencadeadas “no início” daquela fase ou etapa são adicionadas à pilha.

500.7. Alguns efeitos podem conceder turnos extras a um jogador. Eles fazem isto adicionando os turnos diretamente após o turno atual. Se um jogador recebe múltiplos turnos extras ou se os múltiplos jogadores obtêm turnos extras durante um único turno, os turnos extras são adicionados um de cada vez. O turno criado mais recentemente será jogado primeiro.

500.8. Alguns efeitos podem adicionar fases a um turno. Eles fazem isto adicionando as fases imediatamente após a fase especificada. Se múltiplas fases extras são criadas após a mesma fase, a fase criada mais recentemente ocorrerá primeiro.

500.9. Alguns efeitos podem adicionar etapas a uma fase. Eles fazem isto adicionando as etapas imediatamente após ou antes de uma etapa especificada. Se múltiplas etapas adicionais são criadas após a mesma etapa, a etapa criada mais recentemente ocorrerá primeiro.

500.10. Alguns efeitos podem fazer com que uma etapa, fase ou turno seja pulado. Para pular uma etapa, fase ou turno basta passar por ele como se o mesmo não existisse. Consulte a regra 614.10.

500.11. Nenhum evento do jogo pode ocorrer entre os turnos, fases ou etapas

501. Fase Inicial

501.1. A fase inicial consiste de três etapas, nesta ordem: desvirar, manutenção e compra.

502. Etapa de Desvirar

502.1. Primeiro, todas permanentes em fase com alternância que o jogador ativo controla saem de fase, e todas permanentes fora de fase que o jogador ativo controlava quando saíram de fase entram em fase. Isso tudo acontece simultaneamente. Essa ação baseada-no-turno não usa a pilha. Consulte a regra 702.24, “Alternância”.

502.2. Segundo, o jogador ativo determina quais das permanentes que ele controla serão desviradas. Então ele desvira todas simultaneamente. Esta ação baseada-no-turno não usa a pilha. Normalmente, todas as permanentes de um jogador desviram, mas efeitos podem impedir uma ou mais permanentes de um jogador de desvirar.

502.3. Nenhum jogador recebe prioridade durante a etapa de desvirar, portanto nenhuma mágica pode ser conjurada

ou resolvida e nenhuma habilidade pode ser ativada ou resolvida. Qualquer habilidade que desencadear durante esta etapa aguardará até a próxima vez que um jogador fosse receber prioridade, o que normalmente ocorre durante a etapa de manutenção. (Consulte a regra 503, “Etapa de Manutenção”.)

503. Etapa de Manutenção

503.1. Primeiro, quaisquer habilidades que foram desencadeadas no início da etapa de manutenção e quaisquer habilidades que desencadearam durante a etapa de desvirar vão para a pilha. (Consulte a regra 603, “Lidando com Habilidades Desencadeadas”.)

503.2. Segundo, o jogador ativo recebe prioridade. Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades.

504. Etapa de compra

504.1. Primeiro, o jogador ativo compra um card. Esta ação baseada-no-turno não usa a pilha.

504.2. Segundo, quaisquer habilidades que desencadearam no início da etapa de compra e quaisquer outras habilidades que desencadearam vão para a pilha.

504.3. Terceiro, o jogador ativo recebe prioridade. Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades.

505. Fase Principal

505.1. Existem duas fases principais em um turno. Em cada turno, a primeira fase principal (também conhecida como fase principal pré-combate) e a segunda fase principal (também conhecida como fase principal pós-combate) são separadas pela fase de combate (consulte a regra 506, “Fase de combate”). A fase principal pré-combate e a fase principal pós-combate são individualmente e coletivamente conhecidas como *fase principal*.

505.1a Apenas a primeira fase principal do turno é uma fase principal pré-combate. Todas as outras fases principais são fases principais pós-combate. Isso inclui a segunda fase principal de um turno em que a fase de combate foi pulada. Isso também é verdade em um turno no qual um efeito faz com que sejam criadas uma fase de combate adicional e outra fase principal.

505.2. A fase principal não tem etapas, portanto a fase principal termina quando todos os jogadores passam em sucessão quando a pilha estiver vazia. (Consulte a regra 500.2.)

505.3. Primeiro, mas somente se os jogadores estiverem jogando um jogo de Archenemy (consulte a regra 904), se o jogador ativo for o arquiinimigo e se for a fase principal pré-combate do jogador ativo, o jogador ativo aciona o card do topo de seu deck de esquemas (consulte a regra 701.22). Esta ação baseada-no-turno não usa a pilha.

505.4. Segundo, quaisquer habilidades que desencadearam no início da fase principal vão para a pilha. (Consulte a regra 603, “Lidando com Habilidades Desencadeadas”.)

505.5. Terceiro, o jogador ativo recebe prioridade. Os jogadores podem conjurar mágicas ou ativar habilidades. O jogador ativo pode jogar um terreno.

505.4a A fase principal é a única fase em que normalmente um jogador pode conjurar artefatos, criaturas, encantamentos, planeswalker e feitiços. Somente o jogador ativo pode conjurar essas mágicas.

505.4b Em qualquer fase principal, o jogador ativo pode jogar um card de terreno de sua mão se a pilha estiver vazia, se o jogador tem prioridade e se ele não tiver realizado ainda esta ação especial neste turno (consulte a regra 305, “Terrenos”). Esta ação não usa a pilha. Nem o terreno nem a ação de jogar o terreno é uma mágica ou habilidade, portanto ela não pode ser anulada e os jogadores não podem responder a isso com mágicas instantâneas ou habilidades ativadas.

506. Fase de Combate

506.1. A fase de combate tem cinco etapas, que acontecem na ordem: início de combate, declaração de atacantes, declaração de bloqueadores, dano de combate e final de combate. As etapas de declaração de bloqueadores e de dano de combate são puladas se não houverem criaturas declaradas como atacantes ou colocadas no campo batalha atacando (consulte a regra 508.5). Existem duas etapas de dano de combate se qualquer criatura atacante ou bloqueadora tiver iniciativa (consulte a regra 702.7) ou golpe duplo (consulte a regra 702.4).

506.2. Durante a fase de combate, o jogador ativo é o *jogador atacante;* as criaturas que este jogador controla podem atacar. Durante a fase de combate de um jogo com dois jogadores, o jogador não-ativo é o *jogador defensor,* esse jogador e os planeswalkers controlados por ele podem ser atacados.

506.2a Durante a fase de combate de um jogo multiplayer, pode haver um ou mais jogadores defensores, dependendo da variante que está sendo jogada e as opções escolhidas para ela. A menos que todos os oponentes do jogador atacante tornem-se automaticamente jogadores defensores durante a fase de combate, o jogador atacante escolhe um dos seus oponentes como uma ação baseada-no-turno durante a etapa de início de combate. (Observe que a escolha pode ser ditada pela variante que é jogada ou pelas escolhas feitas para ela.) Esse jogador torna-se o jogador defensor. Consulte a regra 802, "Opção de Atacar Múltiplos Jogadores", regra 803, "Opção de Atacar à Esquerda e Atacar à Direita" e a regra 809, "Variante Imperador".

506.2b Na variante multiplayer Gigante de Duas Cabeças, a equipe não ativa é a equipe defensora. Consulte a regra 810, "Variante Gigante de Duas Cabeças".

506.3. Apenas criaturas pode atacar ou bloquear. Apenas jogadores ou planeswalkers podem ser atacados.

506.3a Se um efeito colocaria uma permanente que não seja uma criatura no campo de batalha atacando ou bloqueando, a permanente entra no campo de batalha, mas nunca é considerada como uma permanente atacante ou bloqueadora.

506.3b Se um efeito colocaria uma criatura no campo de batalha atacando sob o controle de qualquer jogador que não seja um jogador atacante, aquela criatura entra no campo de batalha, mas nunca é considerada como uma criatura atacante.

506.3c Se um efeito colocaria uma criatura no campo de batalha atacando um jogador que não está mais no jogo ou um planeswalker que não está mais no campo de batalha ou que deixou de ser um planeswalker, aquela criatura entra no campo de batalha, porém ela não é considerada em momento algum uma criatura atacante.

506.3d Se um efeito colocaria uma criatura no campo de batalha bloqueando, mas a criatura que ela bloquearia não está atacando o controlador da primeira criatura ou um planeswalker que aquele jogador controla, aquela criatura entra no campo de batalha, mas não é considerada como uma criatura bloqueadora.

506.4. Uma permanente é removida do combate se ela deixar o campo de batalha, se ela mudar de controlador, se ela sair de fase, se um efeito especificamente remover ela do combate, se ela é um planeswalker que está sendo atacado e deixa de ser um planeswalker ou se ela é uma criatura atacante ou bloqueadora que é regenerada (consulte a regra 701.12) ou deixar de ser uma criatura. Uma criatura que é removida do combate deixa de ser uma criatura atacante, bloqueadora, bloqueada e/ou não bloqueada. Um planeswalker que é removido do combate deixa de ser atacado.

506.4a Uma vez que uma criatura for declarada como uma criatura atacante ou bloqueadora, mágicas ou habilidades que impediriam aquela criatura de atacar ou bloquear não removem a criatura do combate.

506.4b Virar ou desvirar uma criatura que já foi declarada como atacante ou bloqueadora não remove a criatura do combate e não previne o seu dano de combate.

506.4c Se uma criatura está atacando um planeswalker, remover aquele planeswalker do combate não remove aquela criatura do combate. Ela continua sendo uma criatura atacante, embora não esteja atacando um jogador ou planeswalker. Ela pode ser bloqueada. Se não for bloqueada, ela não causará dano de combate.

506.4d Uma permanente que é tanto uma criatura bloqueadora e um planeswalker que está sendo atacada é removida do combate apenas se deixar de ser tanto criatura como planeswalker. Se ela deixa de ser ter um dos tipos de card, mas continua a ter o outro, ela continua sendo uma criatura bloqueadora ou um planeswalker que está sendo atacado, conforme for apropriado.

506.5. Uma criatura *ataca sozinha* se ela for a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. A criatura *está atacando sozinha* se está atacando e nenhuma outra criatura o faz também. Uma criatura *bloqueia sozinha* se for a única criatura declarada como bloqueadora durante a etapa de declaração de bloqueadores. A criatura *está bloqueando sozinha* se está bloqueando e nenhuma outra criatura o faz também.

506.6. Algumas mágicas dizem que elas podem ser conjuradas "somente [antes/depois] [um determinado ponto da fase de combate]", em que esse ponto pode ser "os atacantes serem declarados", "os bloqueadores serem declarados", "a etapa de dano de combate", "a etapa de final de combate", "a fase de combate" ou "combate".

506.6a Uma mágica que diz que ela pode ser conjurada “somente antes (ou depois) dos atacantes serem declarados” está se referindo à ação baseada-no-turno de declaração de atacantes. Ela pode ser conjurada somente antes (ou depois) da etapa de declaração de atacantes ter começado, independentemente de quaisquer atacantes serem realmente declarados. (Consulte a regra 508.)

506.6b Uma mágica que diz que ela pode ser conjurada “somente antes (ou depois) dos bloqueadores serem declarados” está se referindo à ação baseada-no-turno de declaração de bloqueadores. Ela pode ser conjurada somente antes (ou depois) da etapa de declaração de bloqueadores ter começado, independentemente de quaisquer bloqueadores serem realmente declarados. (Consulte a regra 509.)

506.6c Algumas mágicas dizem que elas podem ser conjuradas “somente durante o combate” ou “durante a fase de combate de um determinado jogador” em adição aos critérios descritos na regra 506.6. Se um turno tem múltiplas fases de combate, tais mágicas podem ser conjuradas em um momento apropriado em qualquer uma destas fases de combate.

506.6d Algumas mágicas dizem que elas podem ser conjuradas ”somente antes (ou depois) [um determinado ponto da fase de combate]”, mas não preenchem os critérios adicionais descritos na regra 506.6c. Se um turno tem múltiplas fases de combate, tais mágicas podem ser conjuradas naquele turno somente antes (ou depois) do ponto indicado da primeira fase de combate.

506.6e Se uma mágica diz que ela pode ser conjurada “somente antes de [um determinado ponto da fase de combate]”, mas o ponto indicado não existirá dentro da fase de combate relevante porque as etapas de declaração de bloqueadores e a etapa de dano de combate serão puladas (consulte a regra 508.6), então a mágica pode ser conjurada somente antes da etapa de declaração de atacantes ser finalizada. Se o ponto indicado não existirá porque a fase de combate relevante será pulada, então a mágica pode ser conjurada somente antes do término da fase principal pré-combate.

506.6f Se uma mágica diz que ela pode ser conjurada “somente durante o combate, após os bloqueadores serem declarados”, mas a etapa de declaração de bloqueadores é pulada naquela fase de combate (consulte a regra 508.6), então a mágica não pode ser conjurada durante aquela fase de combate.

506.6g As regras 506.6 e 506.6a–f aplicam-se as habilidades que dizem que elas podem ser ativados somente em determinados momentos no que diz respeito ao combate da mesma forma que se aplicam às mágicas que dizem que elas podem ser conjuradas somente em determinados momentos no que diz respeito ao combate.

507. Etapa de Início de Combate

507.1. Primeiro, se o jogo é um jogo multiplayer no qual os oponentes do jogador ativo não se tornam automaticamente jogadores defensores, o jogador ativo escolhe um dos seus oponentes. Esse jogador torna-se o jogador defensor. Essa ação baseada-no-turno não usa a pilha. (Consulte a regra 506.2.)

507.2. Segundo, quaisquer habilidades que desencadearam no inicio do combate vão para a pilha. (Consulte a regra 603, “Lidando com Habilidades Desencadeadas”.)

507.3. Terceiro, o jogador ativo recebe prioridade. Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades.

508. Etapa de Declaração de Atacantes

508.1. Primeiro, o jogador ativo declara atacantes. Essa ação baseada-no-turno não usa a pilha. Para declarar atacantes, o jogador ativo segue os passos abaixo na ordem. Se a qualquer momento durante a declaração de atacantes, o jogador ativo for incapaz de cumprir com qualquer um dos passos listados abaixo, a declaração é ilegal; o jogo retorna para o momento anterior à declaração (consulte a regra 717, “Lidando com Ações Ilegais”).

508.1a O jogador ativo escolhe quais criaturas que ele controla, se tiver alguma, que vão atacar. As criaturas escolhidas devem estar desviradas e cada uma deve ter ímpeto ou estar sob o controlo do jogador ativo continuamente desde o início do turno.

508.1b Se o jogador defensor controla algum planeswalker ou se o jogo permite ao jogador ativo atacar múltiplos jogadores, o jogador ativos anuncia quais jogadores ou planeswalkers cada criatura está atacando.

508.1c O jogador ativo verifica cada criatura que ele controla para ver se ela é afetada por quaisquer *restrições* (efeitos que dizem que a criatura não pode atacar ou que ela não pode atacar a menos que alguma condição seja satisfeita). Se quaisquer restrições estiverem sendo desobedecidas, a declaração de atacantes é inválida.

> ***Exemplo:*** *Um jogador controla duas criaturas, cada uma com uma restrição que diz "[Esta criatura] não pode atacar sozinha". É válido declarar ambas como atacantes.*

508.1d O jogador ativo verifica cada criatura que controla para ver se é afetada por quaisquer *requisitos* (efeitos que dizem que uma criatura deve atacar ou que tem de atacar se alguma condição seja satisfeita). Se o número de requisitos que estão sendo obedecidos for menor que o maior número possível de requisitos que poderiam ser obedecidos sem desobedecer quaisquer restrições, a declaração é inválida. Se uma criatura não pode atacar a menos que um jogador pague um custo, aquele jogador não é obrigado a pagar aquele custo, mesmo se atacar com aquela criatura aumentaria o número de requisitos sendo obedecidos.

> ***Exemplo:*** *Um jogador controla duas criaturas: uma que "ataca se possível" e uma sem habilidades. Um efeito diz "Apenas uma criatura pode atacar em cada turno". A única declaração de atacantes válida é da criatura que "ataca se possível". É inválido atacar com a outra, ambas ou nenhuma.*

508.1e Se alguma das criaturas escolhidas tem bando ou "bando com outros", o jogador ativo anuncia quais criaturas, se alguma, estão formando bando com outras. (Consulte a regra 702.20, "Bando".)

508.1f O jogador ativo vira as criaturas escolhidas. Virar uma criatura quando ela é declarada como atacante não é um custo; atacar simplesmente faz com que as criaturas sejam viradas.

508.1g Se alguma das criaturas escolhidas exige o pagamento de custos para atacar, o jogador ativo determina o custo total para atacar. Custos podem incluir pagamento de mana, virar permanentes, sacrificar permanentes, descartar cards e assim por diante. Após o custo total ser determinado, ele fica "travado". Se efeitos alterariam o custo total após esse momento, ignore esta mudança.

508.1h Se algum dos custos exigir mana, o jogador ativo então tem a chance de ativar habilidades de mana (consulte a regra 605, "Habilidades de Mana").

508.1i Uma vez que o jogador tiver mana suficiente em sua reserva de mana, ele paga todos os custos em qualquer ordem. Pagamentos parciais não são permitidos.

508.1j Cada criatura escolhida que ainda for controlada pelo jogador ativo torna-se uma criatura atacante. Ela permanece sendo uma criatura atacante até que seja removida do combate ou até que a fase de combate termine, o que ocorrer primeiro. Consulte a regra 506.4.

508.2. Segundo, quaisquer habilidades que desencadearam quando os atacantes foram declarados vão para a pilha. (Consulte a regra 603, "Lidando com Habilidades Desencadeadas".)

508.2a Habilidades que desencadeiam quando uma criatura ataca desencadeiam apenas no momento em que a criatura é declarada como atacante. Elas não desencadearão se uma criatura atacar, e em seguida as características da criatura mudarem e coincidirem com a condição de desencadeamento da habilidade.

> ***Exemplo:*** *Um permanente tem a habilidade "Toda vez que uma criatura verde atacar, destrua aquela criatura no final do combate". Se uma criatura azul ataca e depois se torna verde, a habilidade não desencadeará.*

508.3. Terceiro, o jogador ativo recebe prioridade. Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades.

508.4. Se uma criatura é colocada no campo de batalha atacando, o seu controlador escolhe qual jogador defensor ou planeswalker controlado por um jogador defensor ela atacará conforme a mesma entra no campo de batalha (a não ser que o efeito que colocou ela no campo de batalha especificar o que será atacado). Tais criaturas estão "atacando", mas para efeitos de eventos desencadeadores e efeitos, elas nunca "atacaram".

508.4a Se o efeito que colocou uma criatura no campo de batalha atacando especificar que ela atacará um jogador específico, e aquele jogador não estiver no jogo quando o efeito resolve, a criatura é colocada no campo de batalha mas em momento algum ela será considerada uma criatura atacante. O mesmo se aplica caso o efeito especificar que uma criatura é colocada no campo de batalha atacando um planeswalker e aquele planeswalker não for mais um planeswalker quando o efeito resolve.

508.5. Se uma habilidade de uma criatura atacante referir-se a um jogador defensor, ou uma mágica ou habilidade referir-se a uma criatura atacante e um jogador defensor, então, salvo disposição em contrário, o jogador defensor ao qual se faz referência é o jogador que a criatura estava atacando no momento em que ela se tornou

uma criatura atacante naquele combate, ou o controlador do planeswalker que a criatura estava atacando no momento em que se tornou uma criatura atacante naquele combate.

508.5a Num jogo multiplayer, qualquer regra, objeto ou efeito que se refere a um "jogador defensor" se refere a um jogador defesnor específico, e não a todos os jogadores defensores. Se uma mágica ou habilidade pode ser aplicada a várias criaturas atacantes, o jogador defensor adequado é determino individualmente para cada uma dessas criaturas atacantes. Se houver vários jogadores defensores que poderiam ser escolhidos, o controlador da mágica ou habilidade escolhe um.

508.6. Se nenhuma criatura for declarada como atacante ou colocada no campo de batalha atacando, pule a etapas de declaração de bloqueadores e de dano de combate.

509. Etapa de Declaração de Bloqueadores

509.1. Primeiro, o jogador defensor declara bloqueadores. Essa ação baseada-no-turno não usa a pilha. Para declarar bloqueadores, o jogador defensor segue os passos abaixo na ordem. Se em qualquer momento durante a declaração de bloqueadores, o jogador defensor for incapaz de cumprir com qualquer um dos passos listados abaixo, a declaração é ilegal; o jogo retorna para o momento anterior à declaração (consulte a regra 716, “Lidando com Ações Ilegais”).

509.1a O jogador defensor escolhe quais criaturas que ele controla, se tiver alguma, bloquearão. As criaturas escolhidas devem estar desviradas. Para cada uma das criaturas escolhidas, o jogador defensor escolhe uma criatura para ela bloquear que esteja atacando o jogador defensor ou um planeswalker controlado por aquele jogador.

509.1b O jogador defensor verifica cada criatura que ele controla para ver se ela é afetada por quaisquer *restrições* (efeitos que dizem que uma criatura não pode bloquear, ou que ela não pode bloquear a menos que alguma condição seja satisfeita). Se quaisquer restrições estiverem sendo desobedecidas, a declaração de bloqueadores é inválida.

Uma restrição pode ser criada por uma *habilidade de evasão* (uma habilidade estática que uma criatura atacante possui que restringe o que pode bloqueá-la). Se uma criatura atacante ganhar ou perder uma habilidade de evasão após um bloqueio válido ser declarado, isso não afetará o bloqueio. Diferentes habilidades de evasão são cumulativas.

Exemplo: *Uma criatura atacante com o a habilidade de voar e sombra não pode ser bloqueada por uma criatura com a habilidade de voar, mas sem sombra.*

509.1c O jogador defensor verifica cada criatura que ele controla para ver se ela é afetada por quaisquer *requisitos* (efeitos que dizem que uma criatura tem que bloquear, ou que deve bloquear se alguma condição for satisfeita). Se o número de requisitos que estão sendo obedecidos é inferior ao número máximo de possíveis requisitos que poderiam ser obedecidos sem desobedecer a quaisquer restrições, a declaração de bloqueadores é inválida. Se uma criatura não pode bloquear a menos que um jogador pague um custo, aquele jogador não é obrigado a pagar aquele custo, mesmo se bloquear com aquela criatura aumentaria o número de requisitos sendo obedecidos.

Exemplo: *Um jogador controla uma criatura que “bloqueia se estiver apta” e outra criatura sem habilidades. Um efeito diz que “As criaturas só podem ser bloqueadas por duas ou mais criaturas”. Ter apenas a primeira criatura como bloqueadora viola a restrição. Nenhuma criatura bloqueando cumpre a restrição, mas não o requisito. Ter ambas criaturas bloqueando a criatura atacante atende a restrição e ao requisito, portanto é a única opção.*

509.1d Se algumas das criaturas escolhidas exige pagamento de custos para bloquear, o jogador defensor determina o custo total para bloquear. Custos podem incluir pagamento de mana, virar permanentes, sacrificar permanentes, descartar cards e assim por diante. Uma vez que o custo total é determinado, ele é “travado”. Se efeitos alterariam o custo total após esse momento, ignore esta mudança.

509.1e Se algum dos custos exigir mana, o jogador defensor então tem a chance de ativar habilidades de mana (consulte a regra 605, “Habilidades de Mana”).

509.1f Uma vez que o jogador tiver mana suficiente em sua reserva de mana, ele paga todos os custos em qualquer ordem. Pagamentos parciais não são permitidos

509.1g Cada criatura escolhida que ainda for controlada pelo jogador defensor torna-se uma criatura bloqueadora. Cada uma está bloqueando as criaturas atacantes escolhidas para ela. Ela permanece sendo uma

criatura defensora até que seja removida do combate ou até que a fase de combate termine, o que ocorrer primeiro. Consulte a regra 506.4.

509.1h Uma criatura atacante com uma ou mais criaturas declaradas como bloqueadores para ela torna-se uma criatura bloqueada; uma com nenhuma criatura declarada como bloqueadora para ela torna-se uma criatura não bloqueada. Isso se mantém inalterado até que a criatura seja removida do combate, um efeito diga que ela torna-se bloqueada ou não bloqueada, ou termine a fase de combate, o que ocorrer primeiro. Uma criatura permanece bloqueada, mesmo que todas as criaturas que estão bloqueando ela sejam removidas do combate.

509.2. Segundo, para cada criatura atacante que se tornou bloqueada, o jogador ativo anuncia a *ordem de atribuição de dano* daquela criatura, o que consiste em uma ordenação das criaturas bloqueando aquela criatura, escolhida por aquele jogador. (Durante a etapa de dano de combate, uma criatura atacante não pode atribuir dano de combate a uma criatura que está bloqueando a menos que para cada criatura à frente daquela criatura na ordem de atribuição tenha sido atribuído dano letal.) Essa ação baseada-no-turno não usa a pilha.

Exemplo: *Serpente Terrestre de Craw (Craw Wurm) é bloqueada por Elfos de Llanowar (Llanowar Elves), Urso Garra de Runa (Runeclaw Bear) e Anjo Serra (Serra Angel). O controlador de Serpente Terrestre de Craw anuncia a ordem de atribuição de dano de Serpente Terrestre de Craw como sendo Anjo Serra, depois Urso Garra de Runa e depois Elfos de Llanowar.*

509.2a Durante a etapa de declaração de bloqueadores, se uma criatura bloqueadora for removida do combate ou uma mágica ou habilidade faça com que ela deixe de bloquear uma criatura, a criatura bloqueadora é removida de todas as ordens de atribuição de dano relevantes. A ordem relativa entre as criaturas bloqueadoras restantes não é alterada.

509.3. Terceiro, para cada criatura que esteja bloqueando, o jogador defensor anuncia a ordem de atribuição de dano daquela criatura. (Durante a etapa de dano de combate, uma criatura bloqueadora não pode atribuir dano de combate a uma criatura que ela está bloqueando a menos que para cada criatura à frente daquela criatura na ordem de atribuição tenha sido atribuído dano letal.) Essa ação baseada-no-turno não usa a pilha.

509.3a Durante a etapa de declaração de bloqueadores, se uma criatura atacante é removida do combate ou uma mágica ou habilidade faça com que ela deixe de ser bloqueada por uma criatura bloqueadora, a criatura atacante é removida de todas as ordens de atribuição de dano relevantes. A ordem relativa entre as criaturas atacantes restantes não é alterada.

509.4. Quarto, quaisquer habilidades que desencadearam quando os bloqueadores foram declarados vão para a pilha. (Consulte a regra 603, “Lidando com Habilidades Desencadeadas”.)

509.4a Uma habilidade que diz “Toda vez que [essa criatura] bloquear, … ”, normalmente desencadeia apenas uma vez a cada combate para aquela criatura, mesmo se ela bloquear múltiplas criaturas. Ela desencadeia se a criatura é declarada como uma bloqueadora. Ela também desencadeará se aquela criatura torna-se uma bloqueadora como resultado de um efeito, mas somente se ela já não era uma criatura bloqueadora naquele momento. (Consulte a regra 509.1g.) Ela não desencadeará se a criatura for colocada no campo de batalha bloqueando.

509.4b Uma habilidade que diz “Toda vez que [essa criatura] bloquear uma criatura, … ”, desencadeia uma vez para cada criatura atacante que a criatura com essa habilidade bloquear. Ela desencadeia se a criatura é declarada como uma bloqueadora. Ela também desencadeará se um efeito fizer com que aquela criatura bloqueie uma criatura atacante, mas somente se ela já não estava bloqueando aquela criatura atacante. Ela não desencadeará se a criatura for colocada no campo de batalha bloqueando.

509.4c Uma habilidade que diz “Toda vez que [essa criatura] for bloqueada, … ”, desencadeia uma única vez para cada combate para essa criatura, mesmo que ela seja bloqueada por múltiplas criaturas. Ela desencadeará se aquela criatura for bloqueada por pelo menos uma criatura declarada como uma bloqueadora. Ela também desencadeará se aquela criatura for bloqueada por um efeito ou por uma criatura que é colocada no campo de batalha como uma bloqueadora, mas somente se a criatura atacante era uma criatura não bloqueada naquele momento. (Consulte a regra 509.1h.)

509.4d Uma habilidade que diz “Toda vez que [essa criatura] for bloqueada por uma criatura, …”, desencadeia uma vez para cada criatura que bloqueie a criatura nomeada. Ela desencadeia se uma criatura é declarada como bloqueadora para a criatura atacante. Ela também desencadeará se um efeito fizer com que uma criatura bloqueie a criatura atacante, mas somente se ela não estava bloqueando aquela criatura atacante naquele momento. Adicionalmente, ela desencadeará se uma criatura for colocada no campo de batalha

bloqueando aquela criatura. Ela não desencadeará se a criatura torna-se bloqueada por um efeito ao invés de uma criatura.

509.4e Se uma habilidade desencadeia quando uma criatura bloqueia ou é bloqueada por um determinado número de criaturas, a habilidade desencadeia se a criatura bloqueia ou é bloqueada por aquela quantidade de criaturas quando os bloqueadores são declarados. Os efeitos que adicionam ou removem bloqueadores também podem fazer com que tais habilidades desencadeiem. Isto se aplica às habilidades que desencadeiam quando uma criatura bloqueia ou é bloqueada por pelo menos um certo número de criaturas.

509.4f Se uma habilidade desencadeia quando uma criatura com determinadas características bloqueia, ela desencadeará somente se a criatura tiver essas características no momento em que os bloqueadores são declarados ou no momento em que fizer com que ela bloqueie. Se uma habilidade desencadeia quando uma criatura com certas características é bloqueada, ela desencadeará somente se a criatura tiver essas características no momento em que ela se torna uma criatura bloqueadora. Se uma habilidade desencadeia quando uma criatura é bloqueada por uma criatura com determinadas características, ela desencadeará somente se a segunda criatura tiver essas características no momento em que tornar-se uma criatura bloqueadora. Nenhuma dessas habilidades desencadeará se as características relevantes da criatura mudarem mais tarde para coincidir com a condição de desencadeamento.

Exemplo: *Uma criatura tem a habilidade "Toda vez que esta criatura for bloqueada por uma criatura branca, destrua aquela criatura no final do combate". Se a criatura for bloqueada por uma criatura preta que mais tarde tornou-se branca, a habilidade não desencadeará.*

509.4g Uma habilidade que diz "Toda vez que [essa criatura] ataca e não é bloqueada, … ", desencadeia se não houver criaturas declaradas como bloqueadoras para aquela criatura. Ela não desencadeará se a criatura atacante é bloqueada, e em seguida todos os seus bloqueadores são removidos do combate.

509.5. Quinto, o jogador ativo recebe prioridade. Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades.

509.6. Se uma mágica ou habilidade faz com que uma criatura no campo de batalha bloqueie uma criatura atacante, o jogador ativo anuncia a colocação da criatura bloqueadora na ordem de atribuição de dano. A ordem relativa entre as criaturas bloqueadoras restantes permanece inalterada. Em seguida, o jogador defensor anuncia a colocação da criatura atacante na ordem de atribuição de dano da criatura bloqueadora. A ordem relativa entre as criaturas atacantes restantes permanece inalterada. Isso é feito como parte do efeito de bloqueio.

509.7. Se uma criatura é colocada no campo de batalha bloqueando, o seu controlador escolhe qual criatura atacante ela bloqueia conforma ela entra no campo de batalha (a não ser que o efeito que colocou ela no campo de batalha especificar o que ela bloqueará), depois o jogador ativo anuncia a colocação da nova criatura na ordem de atribuição de dano. A ordem relativa entre as criaturas bloqueadora restantes permanece inalterada. Uma criatura colocada no campo de batalha desta forma está "bloqueando", mas para o propósito de eventos desencadeadores e efeitos, ela nunca "bloqueou".

Exemplo: *Encarregado de Lumengrid (Lumengrid Warden) é bloqueada por Urso Garra de Runa (Runeclaw Bear). O jogador defensor conjura Folhagem Ofuscante (Flash Foliage), que coloca uma ficha de Saprófita no campo de batalha bloqueando o Encarregado de Lumengrid. O controlador de Encarregado de Lumengrid anuncia a ordem de atribuição de dano de Encarregado de Lumengrid como a ficha de Saprófita, depois Urso Garra de Runa.*

510. Etapa de Dano de Combate

510.1. Primeiro, o jogador ativo anuncia como cada criatura atacante atribui seu dano de combate, então o jogador defensor anuncia como cada criatura bloqueadora atribui seu dano de combate. Essa ação baseada-no-turno não usa a pilha. Um jogador atribui o dano de combate de uma criatura de acordo com as seguintes regras:

510.1a Cada criatura atacante e cada criatura bloqueadora atribui dano de combate igual ao seu poder. As criaturas que atribuiriam 0 ou menos pontos de dano desta maneira não atribuem nenhum dano de combate.

510.1b Uma criatura não bloqueada atribui seu dano de combate ao jogador ou planeswalker que ela está atacando. Se ela não está atacando qualquer coisa atualmente (se, por exemplo, ela estava atacando um planeswalker que deixou o campo de batalha), ela não atribui dano de combate.

510.1c Uma criatura bloqueada atribui seu dano de combate às criaturas que estão bloqueando ela. Se não houver criaturas bloqueando ela atualmente (se, por exemplo, foram destruídas ou removidas do combate), ela não atribui dano de combate. Se ela é bloqueada por somente uma criatura, ela atribui todo o seu dano de combate a esta criatura. Se ela é bloqueada por duas ou mais criaturas, ela atribui seu dano de combate a

essas criaturas, seguindo a ordem de atribuição de dano anunciada para ela. Isso pode permitir que a criatura bloqueada divida seu dano de combate. Entretanto, ela não pode atribuir dano de combate a uma criatura que está bloqueando ela a menos que, quando a ordem de atribuição de dano for completada, cada criatura que antecede aquela criatura na ordem de atribuição de dano tenha sido atribuído dano letal. Ao verificar por dano letal atribuído, leve em conta os danos já marcados na criatura e danos decorrentes de outras criaturas que estão sendo atribuídos durante a mesma etapa de dano de combate, mas não habilidades ou efeitos que possam alterar a quantidade de dano que é realmente causado. Uma quantidade de dano maior que o dano letal de uma criatura pode ser atribuído a ela.

Exemplo: *A ordem de atribuição de dano de uma Serpente Terrestre de Craw (Craw Wurm), que é uma criatura 6/4 atacante é a seguinte Barreira de Madeira (Wall of Wood), que é uma criatura 0/3, em seguida Cadete Impetuoso (Eager Cadet), que é uma criatura 1/1. Serpente Terrestre de Craw pode atribuir 3 pontos de dano à Barreira e 3 pontos de dano ao Cadete, 4 pontos de dano à Barreira e 2 pontos de dano ao Cadete, 5 pontos de dano à Barreira e 1 ponto de dano ao Cadete ou 6 pontos de dano à Barreira.*

Exemplo: *A ordem de atribuição de dano de uma Serpente Terrestre de Craw atacante é Barreira de Madeira, em seguida Cadete Impetuoso. Durante a etapa de declaração de bloqueadores, o jogador defensor conjura Crescimento Desenfreado (Giant Growth) tendo como alvo a Barreira de Madeira, o que lhe confere +3/+3 até o final do turno. Serpente Terrestre de Craw deve atribuir seus 6 pontos de dano à Barreira.*

Exemplo: *A ordem de atribuição de dano de uma Serpente Terrestre de Craw atacante é Barreira de Madeira e então Cadete Impetuoso. Durante a etapa de declaração de bloqueadores, o jogador defensor conjura Mãos Reparadoras (Mending Hands) tendo como alvo Barreira de Madeira, o que prevenirá os próximos 4 pontos de dano que seriam causados a ela. Serpente Terrestre de Craw pode atribuir 3 de dano à Barreira e 3 de dano ao Cadete, 4 de dano à Barreira e 2 de dano ao Cadete, 5 de dano à Barreira e 1 de dano ao Cadete, ou 6 de dano à Barreira.*

Exemplo: *A ordem de atribuição de dano de um Baloth Enorme (Enormous Baloth) atacante, que é uma criatura 7/7 é a seguinte Armodonte Adestrado (Trained Armodon), que é uma criatura 3/3 e que já possui 2 pontos de dano marcados nela, depois Brigada Foriysiana (Foriysian Brigade), que é uma criatura 2/4 e pode bloquear uma criatura adicional, e então Símio de Costas Prateadas (Silverback Ape), que é uma criatura 5/5. A ordem de atribuição de dano de um Javali de Durkwood (Durkwood Boars) atacante, que é uma criatura 4/4, é a mesma Brigada Foriysiana, então Goblin Piqueiro (Goblin Piker), que é uma criatura 2/1. Dentre outras possibilidades, o jogador ativo pode fazer com que o Baloth atribua 1 ponto de dano ao Armodonte, 1 ponto de dano à Brigada e 5 de dano ao Símio e fazer o Javali atribuir 3 pontos de dano à Brigada e 1 ponto de dano ao Piqueiro.*

510.1d Uma criatura bloqueadora atribui dano de combate às criaturas que ela estiver bloqueando. Se ela não estiver bloqueando criatura atualmente (se, por exemplo, foram destruídas ou removidas do combate), ela não atribui dano de combate. Se ela estiver bloqueando somente uma criatura, ela atribui todo dano de combate a esta criatura. Se ela estiver bloqueando duas ou mais criaturas, ela atribui dano de combate de acordo com a ordem de atribuição de dano anunciada para ela. Isso pode permitir a criatura bloqueadora divida seu dano de combate. Porém, ela não pode atribuir dano de combate a uma criatura que ela esteja bloqueando a menos que, quando a ordem de atribuição de dano for completada, cada criatura que precede aquela criatura bloqueada tenha dano letal atribuído a ela. Ao verificar por dano letal atribuído, leve em conta os danos já acumulados na criatura e os danos decorrentes de outras criaturas que estão sendo atribuídos durante a mesma etapa de dano de combate, mas não habilidades ou efeitos que possam alterar a quantidade de dano que é realmente causado. Uma quantidade de dano maior que o dano letal de uma criatura pode ser atribuído a ela.

510.1e Uma vez que o jogador tenha atribuído dano de combate de cada criatura atacante ou bloqueadora que ele controla, o total de atribuição de dano (Não apenas a atribuição do dano de qualquer atacante ou bloqueador individualmente) é verificado para observar se está de acordo com as regras acima. Se não estiver, a atribuição de dano de combate é ilegal; o jogo retorna até o momento em que aquele jogador começou a atribuir dano de combate (consulte a regra 717, “Lidando com Ações Ilegais”).

510.2. Segundo, todo dano de combate que foi atribuído é causado simultaneamente. Essa ação baseada-no-turno não usa a pilha. Nenhum jogador tem oportunidade de conjurar mágicas ou ativar habilidades entre o momento da atribuição de dano de combate e o momento em que ele é causado. Isto é uma mudança a regras anteriores.

Exemplo: *Falcão da Cauda Solar (Suntail Hawk), que é uma criatura 1/1 com w habilidade de voar e Goblin Piqueiro (Goblin Piker), que é uma criatura 2/1, estão atacando. Mogg Fanático (Mogg Fanatic), que é uma criatura 1/1 com a habilidade “Sacrifique Mogg Fanático: Mogg Fanático causa 1 dano à criatura ou jogador alvo”, bloqueia Goblin Piqueiro. O jogador defensor sacrifica Mogg Fanático durante a etapa de declaração de bloqueadores para causar 1 ponto de dano ao Falcão da Cauda Solar. O Falcão é destruído. O Piqueiro não causa nem recebe dano de combate nesse turno. Se*

o jogador defensor tivesse deixado o Mogg Fanático no campo de batalha, ele e o Piqueiro teriam causado dano letal um ao outro e o Falcão da Cauda Solar não teria recebido dano algum.

510.3. Terceiro, quaisquer habilidades que desencadearam com dano sendo atribuído ou causado vão para pilha. (Consulte a regra 603, "Lidando com Habilidades Desencadeadas".)

510.4. Quarto, o jogador ativo recebe prioridade. Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades.

510.5. Se pelo menos uma criatura atacante ou bloqueadora tiver iniciativa (consulte a regra 702.7) ou golpe duplo (702.4) conforme a etapa de dano de combate começa, as únicas criaturas que atribuem dano de combate nesta etapa são aquelas que têm iniciativa ou golpe duplo. Depois desta etapa, em vez de prosseguir para a etapa de final de combate, a fase ganha uma etapa de dano de combate adicional. As únicas criaturas que atribuem dano de combate nesta etapa são as criaturas atacantes ou bloqueadoras restantes que não tinham iniciativa ou golpe duplo quando a primeira etapa de dano de combate começou, tal como as criaturas atacantes ou bloqueadores restantes que têm neste momento golpe duplo. Depois desta etapa, a fase segue para a etapa de final de combate.

511. Etapa de Final de Combate

511.1. Primeiro, todas as habilidades que digam "no final do combate" desencadeiam e vão para a pilha. (Consulte a regra 603, "Lidando com Habilidades Desencadeadas".)

511.2. Segundo, o jogador ativo recebe prioridade. Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades.

511.3. Assim que a etapa de final de combate acaba, todas as criaturas e planeswalkers (incluindo aqueles que estão fora de fase) são removidos do combate. Após o término da etapa de final de combate, a fase de combate termina e a fase principal pós-combate se inicia (consulte a regra 505).

512. Fase Final

512.1. A fase final consiste de duas etapas: final e limpeza.

513. Etapa Final

513.1. Primeiro, todas as habilidades que desencadeiam "no início da etapa final" ou "no início da próxima etapa final" desencadeiam e vão para a pilha. (Consulte a regra 603, "Lidando com Habilidades Desencadeadas")

513.1a Previamente, as habilidades que desencadeavam no início da etapa final foram impressos com a condição de desencadeamento "no final do turno". Os cards impressos com este texto receberam errata na referência de cards Oracle para que digam "no início da etapa final" ou "no início da próxima etapa final".

513.2. Segundo, o jogador ativo recebe prioridade. Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades.

513.3. Se uma permanente com uma habilidade que desencadeia "no início da etapa final" entra no campo de batalha durante esta etapa, essa habilidade só desencadeia na etapa final seguinte. Do mesmo modo, se uma habilidade desencadeada retardada que desencadeia "no início da próxima etapa final" for criada durante esta etapa, a habilidade só desencadeia na etapa final seguinte. Em outras palavras, a etapa não "volta atrás" para que essas habilidades sejam colocadas na pilha. Esta regra aplica-se apenas às habilidades desencadeadas; não se aplica a efeitos contínuos cuja duração diga "até ao final do turno" ou "neste turno". (Consulte a regra 514, "Etapa de Limpeza".)

514. Etapa de Limpeza

514.1. Primeiro, se o jogador ativo tiver em sua mão um número de cards que exceda o seu *número máximo de card na mão* (normalmente sete), ele descartará cards até reduzir o número de cards em sua mão para esse valor. Esta ação baseada-no-turno não usa a pilha.

514.2. Segundo, as seguintes ações ocorrem simultaneamente: todo o dano marcado em permanentes é removido (inclusive das permanentes fora de fase) e todos os efeitos que digam "até ao final do turno" ou "neste turno" terminam. Esta ação baseada-no-turno não usa a pilha.

514.3. Normalmente, nenhum jogador recebe prioridade durante a etapa de limpeza, portanto nenhuma mágica pode ser conjurada e nenhuma habilidade é ativada. Entretanto, esta regra está sujeita à seguinte exceção:

514.3a Neste momento, o jogo verifica se existem quaisquer ações baseadas-no-estado que precisem ser realizadas e/ou verifica se existem habilidades desencadeadas aguardando para serem colocadas na pilha (incluindo aquelas que desencadeiam “no início da próxima etapa de limpeza”). Se existirem, as ações baseadas-no-estado são realizadas, depois as habilidades desencadeadas são colocadas na pilha e então o jogador ativo recebe prioridade. Os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades. Uma vez que a pilha estiver vazia e todos jogadores passarem em sucessão, começa uma outra etapa de limpeza.

6. Mágicas, Habilidades e Efeitos

600. Geral

601. Conjurando Mágicas

601.1. Antigamente, a ação de conjurar uma mágica ou conjurar um card como uma mágica, foi referida como "jogar" essa mágica ou card. Cards que foram impressos com esse texto receberam errata na referência de cards Oracle para que agora se refiram a "conjurar" aquela mágica ou card.

601.1a Alguns efeitos ainda fazem referência a "jogar" um card. "Jogar um card" significa jogar aquele card como um terreno ou conjurar aquele card como mágica, aquilo que for mais apropriado.

601.2. Conjurar uma mágica é retirá-la da zona em que está (normalmente a mão), colocá-la na pilha e pagar os seus custos para que eventualmente ela resolva e tenha seus efeitos. Conjurar uma mágica segue os passos listados abaixo em ordem. Se a qualquer momento durante a conjuração de uma mágica, um jogador for incapaz de cumprir com qualquer um dos passos listados abaixo, a conjuração da mágica foi ilegal; o jogo retorna ao momento anterior àquela mágica começar a ser conjurada (consulte a regra 717, "Lidando com Ações Ilegais"). Anúncios e pagamentos não podem ser alterados após terem sido feitos.

601.2a O jogador anuncia que está conjurando a mágica. Aquele card (ou cópia de card) é movido da zona em que está para a pilha. Ele torna-se o objeto do topo na pilha. Ele tem todas as características do card (ou cópia de card) a qual está associado e o jogador torna-se o seu controlador. A mágica permanece na pilha até ser anulada, resolvida ou movida para qualquer outro lugar por um efeito.

601.2b Se a mágica é modal, o jogador anuncia a escolha do modo (consulte a regra 700.2). Se o jogador deseja unir quaisquer cards naquela mágica (consulte a regra 702.45), ele revela esses cards na sua mão. Se a mágica tem um custo alternativo ou adicional que será pago conforme a mágica é conjurada como custos de recuperar, reforçar ou convocar (consulte a regras 117.8 e 117.9), o jogador anuncia a sua intenção de pagar algum ou todos esses custos (consulte a regra 601.2e). Um jogador não pode aplicar dois métodos alternativos ou dois custos alternativos para uma única mágica. Se a mágica tem um custo variável que será pago conforme a mágica é conjurada (como um {X} no seu custo de mana; consulte a regra 107.3), o jogador anuncia o valor daquela variável. Se um custo que será pago inclui símbolos de mana híbridos, o jogador anuncia o custo equivalente não híbrido que deseja pagar. Escolhas feitas previamente (como escolher conjurar uma mágica com recapitular do cemitério ou escolher conjurar uma criatura com metamorfose com a face voltada para baixo) podem restringir as opções do jogador quando fizer estas escolhas.

601.2c O jogador anuncia a sua escolha de um jogador, objeto ou zona apropriada para cada alvo exigido pela mágica. Uma mágica pode requerer alvos apenas se um custo alternativo ou adicional (como custo de recuperar ou reforçar), ou se um modo particular foi escolhido; Caso contrário, a mágica é conjurada como se não tivesse estes alvos. Se a mágica tem um número variável de alvos, o jogador anuncia quantos alvos ele escolherá antes de anunciar quais serão esses alvos. O mesmo alvo não pode ser escolhido múltiplas vezes para a mesma ocorrência da palavra "alvo" na mágica. Entretanto, se a mágica usa a palavra "alvo" em vários locais, o mesmo objeto, jogador ou zona pode ser escolhido uma vez para cada ocorrência da palavra "alvo" (desde que cumpra o critério de alvos).

Se algum efeito afirma que um objeto ou jogador deve ser escolhido como alvo, o jogador escolhe os alvos de modo a que obedeça ao maior número possível destes requisitos sem violar quaisquer regras ou efeitos que digam que um objeto ou jogador não pode ser escolhido como alvo. Os jogadores, objetos ou zonas escolhidas tornam-se alvo daquela mágica. (Quaisquer habilidades que desencadeiem quando aqueles jogadores, objetos e/ou zonas são alvos de uma mágica desencadeiam neste momento, elas aguardarão para serem colocadas na pilha até que a mágica tenha terminado de ser conjurada.)

> ***Exemplo:*** *Se uma mágica diz "Vire duas criaturas alvos", então a mesma criatura não pode ser escolhida duas vezes; A mágica requer dois alvos diferentes e válidos. Uma mágica que diz "Destrói o artefato alvo e o terreno alvo", pode ter como alvo o mesmo terreno artefato duas vezes, pois a mágica usa a palavra "alvo" em mais de um local.*

601.2d Se a mágica exige que o jogador divida ou distribua um efeito (como dano ou marcadores) entre um ou mais alvos, o jogador anuncia a divisão. Cada um destes alvos deve receber pelo menos um do que está sendo dividido.

601.2e O jogador determina o custo total da mágica. Geralmente este é apenas o custo de mana. Algumas mágicas têm custos adicionais ou alternativos. Alguns efeitos podem aumentar ou reduzir o custo a ser pago ou podem fornecer outros custos alternativos. Custos podem incluir pagamento de mana, virar permanentes, sacrificar permanentes, descartar cards e assim por diante. O custo total é o custo de mana ou custo alternativo (como determinado na regra 601.2b), acrescido de todos os custos adicionais e aumentos de custos, e decrescido de todas as reduções de custos. Se o componente de mana do custo total é reduzido a nada por efeitos de redução de custos, ele é considerado como sendo {0}. Ele não pode ser reduzido para menos de {0}. Uma vez que o custo total é determinado, quaisquer efeitos que afetam diretamente o custo total são aplicados. Então o custo total resultante torna-se "travado". Se algum efeito alteraria o custo total após esse momento, ele não tem nenhum efeito.

601.2f Se o custo total inclui o pagamento de mana, então o jogador tem a oportunidade de ativar habilidades de mana (consulte a regra 605, "Habilidades de Mana"). As habilidades de mana devem ser ativadas antes dos custos serem pagos.

601.2g O jogador paga o custo total em qualquer ordem. Pagamentos parciais não são permitidos. Custos impagáveis não podem ser pagos.

Exemplo: *Você conjura Bomba da Morte (Death Bomb), que custa {3}{B} e tem um custo adicional de sacrificar uma criatura. Você sacrifica Familiar de Thunderscape (Thunderscape Familiar), cujo efeito faz com que as sua mágicas pretas custem {1} a menos para serem conjuradas. Já que o custo total da mágica foi "travado" antes dos pagamentos serem realmente feitos, você paga {2}{B}, e não {3}{B}, mesmo que você esteja sacrificando o Familiar de Thunderscape.*

601.2h Após os passos descritos nas regras 601.2a–g serem concluídos, a mágica torna-se conjurada. Quaisquer habilidades que são desencadeadas quando uma mágica é conjurada ou colocada na pilha desencadeiam neste momento. Se o controlador da mágica tinha prioridade antes de conjurá-la, ele recebe prioridade.

601.3. Algumas mágicas especificam que um dos oponentes de seu controlador faça algo que seu controlador normalmente faria enquanto ela é conjurada, como escolher um modo ou escolher alvos. Nestes casos, o oponente faz isso quando o controlador da mágica normalmente o faria.

601.3a Se houver mais de um oponente que poderia fazer essa escolha, o controlador da mágica decide qual dos oponentes fará a escolha.

601.3b Se a mágica instrui seu controlador e outro jogador a fazerem alguma coisa ao mesmo tempo enquanto a mágica está sendo conjurada, o controlador da mágica segue a instrução primeiro, depois o outro jogador faz o mesmo. Esta é uma exceção à regra 101.4.

601.4. Conjurar uma mágica que altera custos não afetará mágicas e habilidades que já estiverem na pilha.

601.5. Um jogador não pode começar a conjurar uma mágica que é proibida de ser conjurada.

601.5a Se um efeito permite que um card proibido de ser conjurado seja conjurado com a face voltada para baixo, e a mágica com a face voltada para baixo não é proibida, aquela mágica pode ser conjurada com a face voltada para baixo. Consulte a regra 707, "Mágicas e Permanentes com a Face Voltada para Baixo".

602. Ativando Habilidades Ativadas

602.1. Habilidades ativadas têm um custo e um efeito. Elas são escritas da seguinte forma "[Custo]: [Efeito.] [Instruções de Ativação (se houver).]".

602.1a O *custo de ativação* é tudo antes dos dois pontos (:). Um custo de ativação de uma habilidade deve ser pago pelo jogador que ativa aquela habilidade.

Exemplo: *O custo de ativação de uma habilidade que diz "{2}, {T}: Você ganha 1 ponto de vida" é dois mana de qualquer tipo mais virar a permanente que tem a habilidade.*

602.1b Alguns textos após os dois pontos de uma habilidade ativada citam instruções que devem ser seguidas quanto se ativa aquela habilidade. Tais texto podem afirmar quais jogadores podem ativar aquela habilidade, podem restringir quando um jogador pode ativar a habilidade ou podem definir alguns aspectos do custo de ativação. Este texto não é parte do efeito da habilidade. Ele funciona todo o tempo. Se uma habilidade ativada tem quaisquer instruções de ativação, elas aparecem no final do texto, após o efeito da habilidade.

602.1c Uma habilidade ativada é o único tipo de habilidade que pode ser ativada. Se uma mágica ou habilidade faz referência a ativação de uma habilidade sem especificar de que tipo, ela está se referindo a uma habilidade ativada.

602.1d Previamente, a ação de usar uma habilidade ativada foi referida nos cards como “jogar” aquela habilidade. Os cards que foram impressos com esse texto receberam errata na referência de cards Oracle, portanto eles agora se referem a “ativar” aquela habilidade.

602.2. Ativar uma habilidade é colocá-la na pilha e pagar seus custos, de modo que ela eventualmente resolverá e terá seu efeito. Apenas o controlador do objeto (ou seu dono, se ele não tiver um controlador) pode ativar sua habilidade ativada a menos que o objeto especificamente diga o contrário. Ativar uma habilidade segue os passos listados abaixo em ordem. Se a qualquer momento durante a ativação de uma habilidade, um jogador for incapaz de cumprir com qualquer um dos passos listados abaixo, a ativação da habilidade foi ilegal; o jogo retorna ao momento anterior àquela habilidade começar a ser ativada (consulte a regra 716, “Lidando com Ações Ilegais”). Anúncios e os pagamentos não podem ser alterados depois de terem sido feitos.

602.2a O jogador anuncia que ele está ativando a habilidade. Se uma habilidade ativada está sendo ativada de uma zona não revelada, o card que tem essa habilidade é revelado. Essa habilidade é criada na pilha como um objeto que não é um card. Ela torna-se o objeto do topo na pilha. Ela tem o texto da habilidade que criou ela e nenhuma outra característica. Seu controlador é o jogador que ativou a habilidade. A habilidade permanece na pilha até ser anulada, resolvida ou movida para qualquer outro lugar por um efeito.

602.2b O restante do processo de ativação de uma habilidade é idêntico ao processo para conjurar uma mágica listado nas regras 601.2b–h. Essas regras aplicam-se a ativar uma habilidade assim como elas aplicam-se a conjurar uma mágica. O análogo do custo de mana de uma mágica para uma habilidade ativada (como se refere na regra 601.2e) é o seu custo de ativação.

602.3. Algumas habilidades especificam que um dos oponentes de seu controlador faça algo que seu controlador normalmente faria enquanto ela é ativada, como escolher um modo ou escolher alvos. Nestes casos, o oponente faz isso quando o controlador da mágica normalmente o faria.

602.3a Se houver mais de um oponente que poderia fazer essa escolha, o controlador da habilidade decide qual dos oponentes fará a escolha.

602.3b Se a habilidade instrui seu controlador e outro jogador a fazerem alguma coisa ao mesmo tempo enquanto a habilidade está sendo ativada, o controlador da habilidade segue a instrução primeiro, depois o outro jogador faz o mesmo. Esta é uma exceção à regra 101.4.

602.4. Ativar uma habilidade que altera custos não afetará as mágicas e habilidades que já estiverem na pilha.

602.5. Um jogador não pode começar a ativar uma habilidade que é proibida de ser ativada.

602.5a Uma habilidade ativada de uma criatura com o símbolo de virar ({T}) ou o símbolo de desvirar ({Q}) em seu custo de ativação não pode ser ativada a menos que a criatura tenha estado sob o controle de seu controlador desde o início de seu turno mais recente. Ignore esta regra para criaturas com ímpeto (consulte a regra 702.10).

602.5b Se uma habilidade ativada tem uma restrição de seu uso (por exemplo, “Ative esta habilidade apenas uma vez a cada turno”), a restrição continua a ser aplicada a esse objeto mesmo se seu controlador mudar.

602.5c Se um objeto adquirir uma habilidade ativada com uma restrição do seu uso de um outro objeto, essa restrição aplica-se somente àquela habilidade conforme foi adquirida daquele objeto. Ela não se aplica a outras habilidades, mesmo que escritas de forma idêntica.

602.5d Habilidades ativadas que dizem “Ative esta habilidade somente quando puder conjurar um feitiço” significa que o jogador deve seguir as regras de tempo para conjurar um feitiço, embora a habilidade não seja realmente um feitiço. O jogador não precisa realmente de ter um card de feitiço que ele possa conjurar

602.5e Habilidades ativadas que dizem “Ative esta habilidade somente quando puder conjurar uma mágica instantânea” significa que o jogador deve seguir as regras de tempo para conjurar uma mágica instantânea, embora a habilidade não seja realmente uma mágica instantânea. O jogador não precisa realmente de ter um card de mágica instantânea que ele possa conjurar.

603. Lidando com Habilidades Desencadeadas

603.1. Habilidades desencadeadas têm uma condição de desencadeamento e um efeito. Elas são escritas da seguinte forma "[Condição de desencadeamento], [efeito]", e começam com as palavras "quando", "toda vez que" ou "no". Elas podem também ser expressas como "[Quando / Toda vez que / No] [evento desencadeador], [efeito]".

603.2. Sempre que um evento do jogo ou estado do jogo combina com o evento desencadeador de uma habilidade desencadeada, aquela habilidade desencadeia automaticamente. A habilidade não faz nada naquele momento.

603.2a Por elas não serem conjuradas ou ativadas, as habilidades desencadeadas podem desencadear até mesmo quando normalmente não seria possível conjurar mágicas ou ativar habilidades. Efeitos que impedem as habilidades de serem ativadas não as afetam.

603.2b Quando uma fase ou etapa começa, todas as habilidades que são desencadeadas "no início" daquela fase ou etapa desencadeiam.

603.2c Uma habilidade desencadeia apenas uma vez para cada ocorrência do seu evento desencadeador. Entretanto, ela pode desencadear repetidamente se um evento contém ocorrências múltiplas. Veja também a regra 509.4.

> ***Exemplo:*** *Uma permanente tem uma habilidade cuja condição de desencadeamento é: "Toda vez que um terreno é colocado num cemitério vindo do campo de batalha, ...". Se alguém conjurar uma mágica que destrói todos os terrenos, a habilidade desencadeará uma vez para cada terreno colocado no cemitério durante a resolução da mágica.*

603.2d Alguns eventos desencadeadores usam as palavras "for" ou "é" (por exemplo, "for anexado" ou "é bloqueado"). Estes desencadeiam apenas quando o evento nomeado acontece, não sendo desencadeados se o estado já existia, nem desencadeiam novamente se o estado persistir. Uma habilidade que desencadeia quando uma permanente "for virada" ou "for desvirada" não desencadeia se a permanente entra no campo de batalha neste estado.

> ***Exemplo:*** *Uma habilidade que desencadeia quando uma permanente "for virada" desencadeia apenas quando o status de uma permanente que já estava no campo de batalha mudar de desvirada para virada.*

603.2e Se a condição de desencadeamento de uma habilidade desencadeada ocorre, mas o objeto com essa habilidade desencadeada não está visível para todos os jogadores, a habilidade não desencadeia.

603.2f Uma habilidade desencadeia apenas se seu evento desencadeador realmente ocorrer. Um evento prevenido ou substituído não desencadeia nenhuma habilidade.

> ***Exemplo:*** *Uma habilidade que desencadeia quando o dano é causado, não desencadeia se todo o dano for prevenido.*

603.3. Uma vez que uma habilidade tenha desencadeado, seu controlador a coloca na pilha como um objeto que não é um card, na próxima vez que um jogador receberia prioridade. Consulte a regra 116, "Tempo e Prioridade". A habilidade torna-se o objeto no topo da pilha. Ela tem o texto da habilidade que a criou e nenhuma outra característica. Ela permanece na pilha até que seja anulada, resolvida ou movida para qualquer outro lugar por um efeito.

603.3a Uma habilidade desencadeada é controlada pelo jogador que controlava a sua fonte no momento em que ela desencadeou, a menos que seja uma habilidade desencadeada retardada. Para determinar o controlador de uma habilidade desencadeada retardada, consulte as regras 603.7d–f.

603.3b Se múltiplas habilidades foram desencadeadas desde a última vez que um jogador recebeu prioridade, cada jogador, na ordem jogador-ativo/não-ativo, coloca as habilidades desencadeadas que ele controla na pilha em qualquer ordem que ele escolher (consulte a regra 101.4). Então, o jogo verifica e resolve quaisquer ações baseadas-no-estado aplicáveis até que nenhuma outra seja gerada, em seguida as habilidades que desencadearam durante esse processo são colocadas na pilha. Esse processo é repetido até que nenhuma nova ação baseada-no-estado seja gerada e nenhuma habilidade seja desencadeada. Então, o jogador apropriado recebe prioridade.

603.3c Se uma habilidade desencadeada é modal, seu controlador anuncia a escolha do modo quando ele coloca a habilidade na pilha. Se um dos modos seria ilegal (devido a incapacidade de escolher alvos válidos, por exemplo), aquele modo não pode ser escolhido. Se nenhum modo pode ser escolhido, a habilidade é removida da pilha (consulte a regra 700.2).

603.3d O restante do processo para colocar uma habilidade desencadeada na pilha é idêntico ao processo para conjurar uma mágica listado nas regras 601.2c–d. Se uma escolha é necessária quando a habilidade desencadeada vai para a pilha mas não é possível fazer tais escolhas de forma válida, ou se uma regra ou um efeito contínuo fizer com quer a habilidade seja ilegal, a habilidade é simplesmente removida da pilha.

603.4. Uma habilidade desencadeada pode dizer "Quando / Toda vez que / No [evento desencadeador], se [condição], [o efeito]". Quando o evento desencadeador ocorre, a habilidade verifica se a condição especificada é verdadeira. A habilidade desencadeia apenas se a condição é verdadeira, caso contrário ela não faz nada. Se a habilidade é desencadeada, ela verifica a condição especificada novamente conforme ela resolve. Se a condição não é verdadeira nesse momento, a habilidade é removida da pilha e não faz nada. Observe que a segunda checagem verifica se os alvos continuam válidos. Esta regra é conhecida como regra da oração condicional "se". (A palavra "se" tem o seu significado normal em Português em qualquer outra parte do texto de um card; esta regra aplica-se somente a um "se" que antecede uma condição de desencadeamento.)

603.5. Alguns efeitos de habilidades desencadeadas são opcionais (eles contêm "pode", como em "No início de sua manutenção, você pode comprar um card"). Essas habilidades vão para a pilha quando são desencadeadas independentemente de seu controlador ter a intenção de exercer ou não a opção da habilidade. A escolha é feita quando a habilidade resolve. Da mesma forma, habilidades desencadeadas que têm um efeito "a menos que" algo seja verdadeiro ou um jogador decida fazer alguma coisa, vão para a pilha normalmente, a parte "a menos que" da habilidade é analisada quando a habilidade resolve.

603.6. Eventos desencadeadores que envolvem objetos mudando de zonas são chamados de "desencadeamentos na mudança-de-zona". Muitas habilidades com desencadeamento na mudança-de-zona tentam fazer algo com o objeto após a mudança de zona. Durante a resolução, essas habilidades procuram pelo objeto na zona em que ele mudou-se. Se o objeto não pode ser encontrado na zona em que ele foi, a parte da habilidade que tentava fazer alguma coisa com o objeto falhará em fazer qualquer coisa. A habilidade pode ser incapaz de encontrar o objeto porque o objeto nunca entrou na zona especificada, porque ele deixou a zona antes da habilidade resolver ou porque ele está em uma zona que não é revelada a um jogador, como um grimório ou a mão de um oponente (esta regra se se aplica mesmo se o objeto sai da zona e retorna antes da resolução da habilidade). Os desencadeamentos na mudança-de-zona mais comuns são o desencadeamento de entrar-no-campo-de-batalha e o desencadeamento de deixar-o-campo-de-batalha.

603.6a Habilidades de entrar no campo de batalha desencadeiam quando uma permanente entra no campo de batalha. Estas são escritas: "Quando [objeto], entra no campo de batalha, … " ou "Toda vez que [um tipo] entra no campo de batalha, … ". Cada vez que um evento coloca uma ou mais permanentes no campo de batalha, todas as permanentes no campo de batalha (incluindo as recém-chegadas) são verificadas por quaisquer desencadeamentos de entrar-no-campo-de-batalha que correspondam a esse evento.

603.6b Efeitos contínuos que modificam as características de uma permanente fazem isso no momento em que a permanente está no campo de batalha (e não antes disso). A permanente nunca esteve no campo de batalha com suas características não modificadas. No entanto, os efeitos contínuos não se aplicam antes da permanente estar no campo de batalha (consulte a regra 603.6e).

> ***Exemplo:*** *Se um efeito disser "Todos os terrenos são criaturas" e um card de terreno é jogado, o efeito transforma o card de terreno em um card de criatura assim que ele entra no campo de batalha, portanto esse card desencadeará habilidades que desencadeiam quando uma criatura entra no campo de batalha. Reciprocamente, se um efeito disser "Todas as criaturas perdem as suas habilidades" e um card de criatura entrar no campo de batalha com uma habilidade de entrar-no-campo-de-batalha, aquele efeito fará com que ela perca suas habilidades conforme ela entrar no campo de batalha, portanto sua habilidade de entrar-no-campo-de-batalha não desencadeará.*

603.6c Habilidades de deixar-o-campo-de-batalha desencadeiam quando uma permanente sai do campo de batalha para uma outra zona ou quando uma permanente em fase sai do jogo, porque o seu dono saiu do jogo. Elas vêm escritas com, mas não estão limitadas ao seguinte formato "Quando [este objeto] sair do campo de batalha, … " ou "Toda vez que [algo] for colocado num cemitério vindo do campo de batalha, …". Uma habilidade que tenta fazer algo a um card que saiu do campo de batalha vai procurar por ele apenas na primeira zona para onde ele teria ido. Uma habilidade que é desencadeada quando um card é colocado em uma certa zona "vindo de qualquer lugar" nunca é tratada como uma habilidade de deixar-o-campo-de-batalha, mesmo se o objeto é colocado na nova zona vindo do campo de batalha.

603.6d Normalmente, os objetos que existem logo após um evento ocorrer são verificados para observar se o evento condiz com quaisquer condições de desencadeamento. Efeitos contínuos que existem naquele momento são usados para determinar quais são as condições de desencadeamento e para saber as características dos objetos envolvidos naquele evento. Entretanto, algumas habilidades desencadeadas

devem ser tratadas de forma especial, porque o objeto que possui a habilidade pode não estar no campo de batalha neste momento, podendo ter sido colocado na mão ou grimório, ou pode não estar sob controle do jogador apropriado. O jogo tem de "olhar para trás" para determinar se tais habilidades desencadeiam. Habilidades de deixar-o-campo-de-batalha, habilidades que são desencadeadas quando uma permanente sai de fase, habilidades que são desencadeadas quando um objeto visível por todos os jogadores é colocado na mão ou no grimório, habilidades que desencadeiam especificamente quando um objeto é solto, habilidades que s/ao desencadeadas quando um jogador perde o controlo de um objeto e habilidades que são desencadeadas quando um jogador vaga de um plano para outro desencadearão conforme a sua própria existência e as características dos objetos antes do evento ocorrer e não depois.

> ***Exemplo:*** *Duas criaturas estão no campo de batalha juntamente com um artefato que tem a habilidade "Toda vez que uma criatura é colocada num cemitério vinda do campo de batalha, você ganha 1 ponto de vida". Alguém joga uma mágica que destrói todos os artefatos, criaturas e encantamentos. A habilidade do artefato desencadeará duas vezes, mesmo o artefato tendo ido para o cemitério ao mesmo tempo em que as criaturas.*

603.6e Algumas permanentes têm texto que diz "[Esta Permanente] entra no campo de batalha com …", "Conforme [esta permanente] entra no campo de batalha … ", "[Esta permanente] entra no campo de batalha como … " ou "[Esta permanente] entra no campo de batalha virada". Este texto é uma habilidade estática e não uma habilidade desencadeada – cujo efeito ocorre como parte do evento que colocou a permanente no campo de batalha.

603.6f Algumas Auras têm habilidades desencadeadas que desencadeiam quando a permanente encantada deixa o campo de batalha. Estas habilidades conseguem encontrar o objeto novo no qual aquela permanente se tornou na zona para onde ele foi; também conseguem encontrar o novo objeto no qual o card de Aura tornou-se no cemitério do seu dono, após as ações baseadas-no-estado serem verificadas. Consulte a regra 400.7.

603.7. Um efeito pode criar uma habilidade desencadeada retardada que pode fazer algo mais tarde no jogo. Uma habilidade desencadeada retardada contém "quando", "toda vez que" ou "no", entretanto essas expressões geralmente não iniciarão o texto da habilidade.

603.7a As habilidades desencadeadas retardadas vêm de mágicas ou de outras habilidades que criam elas durante suas resoluções. Isto significa que a habilidade desencadeada retardada não desencadeia até ter sido criada, mesmo se o seu evento desencadeador tenha acabado do ocorrer. Outros eventos que aconteçam mais cedo poderão tornar o evento desencadeador impossível de ocorrer.

> ***Exemplo:*** *Parte de um efeito diz "Quando esta criatura deixar o campo de batalha", mas a criatura em questão deixa o campo de batalha antes da mágica ou habilidade que cria este efeito resolver. Neste caso, a habilidade desencadeada retardada nunca desencadeará.*
>
> ***Exemplo:*** *Se um efeito diz "Toda vez que esta criatura se tornar desvirada" e a criatura nomeada torna-se desvirada antes do efeito resolver, a habilidade aguarda pela próxima vez que a criatura desvirar.*

603.7b Uma habilidade desencadeada retardada desencadeará somente uma vez, na próxima vez que seu evento desencadeador ocorrer, a menos que tenha uma duração definida, como "neste turno".

603.7c Uma habilidade desencadeada retardada que se refere a um determinado objeto ainda afeta aquele objeto mesmo se as características do objeto mudarem. Entretanto, se o objeto não está mais na zona em que se espera que esteja no momento que a habilidade desencadeada retardada resolve, a habilidade não irá afetá-lo. (Observe que se aquele objeto deixou aquela zona e depois foi devolvido a ela, ele é um novo objeto e portanto não será afetado. Consulte a regra 400.7.)

> ***Exemplo:*** *Uma habilidade que diz "Exile esta criatura no início da próxima etapa final", exilará a permanente mesmo que ela não seja mais uma criatura durante a próxima etapa final. Entretanto, ela não fará nada caso a permanente deixe o campo de batalha antes disso.*

603.7d Se uma mágica cria uma habilidade desencadeada retardada, a fonte daquela habilidade desencadeada retardada é aquela mágica. O controlador daquela habilidade desencadeada retardada é o jogador que controlava aquela mágica quando ela resolveu.

603.7e Se uma habilidade ativada ou desencadeada cria uma habilidade desencadeada retardada, a fonte daquela habilidade desencadeada retardada é a mesma daquela outra habilidade. O controlador daquela habilidade desencadeada retardada é o jogador que controlava aquela outra habilidade quando ela resolveu.

603.7f Se uma habilidade estática gera um efeito de substituição que faz com que uma habilidade desencadeada retardada seja criada, a fonte daquela habilidade desencadeada retardada é o objeto com aquela habilidade

estática. O controlador daquela habilidade desencadeada retardada é o jogador que controlava aquele objeto no momento em que o efeito de substituição foi aplicado.

603.8. Algumas habilidades desencadeadas são desencadeadas quando um estado do jogo (como um jogador não controlar nenhuma permanente de um determinado tipo de card) é verdadeiro, ao invés de desencadear quando ocorre um evento. Essas habilidades desencadeiam assim que o estado do jogo corresponda a essa condição. Elas vão para a pilha na próxima oportunidade disponível. Estas são chamadas de *desencadeamentos no estado* (observe que desencadeamento no estado não é o mesmo que ação baseada-no-estado). Uma habilidade desencadeada-no-estado não desencadeia novamente até que a habilidade seja resolvida, anulada ou deixado a pilha de alguma outra forma. Então, se o objeto com a habilidade ainda estiver na mesma zona e o estado do jogo ainda corresponder com sua condição de desencadeamento, a habilidade desencadeará novamente.

Exemplo: *Uma habilidade de uma permanente diz, "Quando você não tiver cards em sua mão, compre um card". Se seu controlador jogar o último card de sua mão, a habilidade desencadeará uma vez e não desencadeará novamente até que ela tenha resolvido. Se seu controlador conjurar uma mágica que diz, "Descarte sua mão, em seguida compre a mesma quantidade de cards", a habilidade desencadeará durante a resolução da mágica, pois a mão do jogador ficou momentaneamente vazia.*

603.9. Algumas habilidades desencadeadas desencadeiam especificamente quando um jogador perde o jogo. Essas habilidades desencadeiam quando um jogador perde ou deixa o jogo, independentemente do motivo, a menos que o jogador deixe o jogo como o resultado de um empate. Consulte a regra 104.3.

603.10. Alguns objetos têm uma habilidade estática que é ligada a uma habilidade desencadeada (consulte a regra 607, "Habilidade Ligadas"). Esses objetos combinam ambas habilidades em um parágrafo, com a habilidade estática em primeiro lugar, seguida pela habilidade desencadeada. Poucos objetos têm habilidades desencadeadas escritas com a condição de desencadeamento no meio da habilidade, ao invés de no início.

Exemplo: *Uma habilidade que diz "Revele o primeiro card que você comprar em cada turno. Toda vez que você revelar um card de terreno básico desta maneira, compre um card" é uma habilidade estática ligada a uma habilidade desencadeada.*

604. Lidando com Habilidades Estáticas

604.1. Habilidades estáticas fazem alguma coisa o tempo todo ao invés de serem ativadas ou desencadeadas. Elas são escritas como afirmações e são simplesmente verdadeiras.

604.2. Habilidades estáticas criam efeitos contínuos, alguns são efeitos de prevenção ou de substituição. Estes efeitos são ativos enquanto a permanente com a habilidade permanecer no campo de batalha e tiver a habilidade, ou enquanto o objeto com a habilidade permanecer na zona apropriada, conforme descrito na regra 112.6.

604.3. Algumas habilidades estáticas são *habilidades definidoras-de-características.* Uma habilidade definidora-de-características transmite informações sobre as características de um objeto que normalmente seriam encontradas em outra parte daquele objeto (como em seu custo de mana, linha de tipo ou caixa de poder/resistência). Habilidades definidoras-de-características funcionam em todas as zonas. Elas também funcionam fora do jogo.

604.3a Uma habilidade estática é uma habilidade definidora-de-características se satisfizer os seguintes critérios: (1) Ela define as cores, subtipos, poder ou resistência de um objeto; (2) ela é impressa no card que afeta, foi concedida à ficha que afeta pelo efeito que criou a ficha, ou foi adquirida pelo objeto afetado como resultado de um efeito de copiar ou por um efeito de mudança-de-texto; (3) ela não afeta diretamente as características de quaisquer outros objetos; (4) ela não é uma habilidade que um objeto concede para si próprio; (5) ela não define os valores dessas características apenas se certas condições forem satisfeitas.

604.4. Muitas Auras, Equipamentos e Fortificações têm habilidades estáticas que modificam o objeto em que eles estão anexados, mas essas habilidades não tem aquele objeto como alvo. Se uma Aura, Equipamentos ou Fortificação é movido para um objeto diferente, a habilidade deixa de aplicar-se ao objeto original e começa a modificar o novo objeto.

604.5. Algumas habilidades estáticas aplicam-se enquanto uma mágica está na pilha. Estas são habilidades que muitas vezes referem-se a anulação da mágica. Além disso, as habilidades que dizem "Como um custo adicional para conjurar ."., "Você pode pagar [custo] em vez de pagar o custo de mana [deste objeto]" e "Você pode conjurar [este objeto] sem pagar seu custo de mana" funcionam enquanto a mágica estiver na pilha.

604.6. Algumas habilidades estáticas aplicam-se enquanto um card está em uma zona da qual poderia ser conjurado ou jogado (normalmente a sua mão). Estas são a aquelas que dizem "Você pode [conjurar/jogar] [este card] … ", "Você não pode [conjurar/jogar] [este card] … " e "[Conjure/Jogue] [este card] apenas … "

604.7. Ao contrário de mágicas e outros tipos de habilidades, habilidades estáticas não podem usar a ultima informação conhecida de um objeto com o propósito de determinar como seus efeitos são aplicados.

605. Habilidades de Mana

605.1. Algumas habilidades ativadas e algumas habilidades desencadeadas são habilidades de mana, que estão sujeitas à regras especiais. Apenas as habilidades que atendam um dos seguintes dois conjuntos de critérios são habilidades de mana, independentemente dos outros efeitos que podem gerar ou quais as restrições de tempo(como "Ative esta habilidade somente quando puder conjurar uma mágica instantânea") que elas possam ter.

605.1a Uma habilidade ativada é uma habilidade de mana se ela obedecer estes três critérios: ela não possui um alvo, ela poderia colocar mana na reserva de mana de um jogador quando ela resolve e ela não é uma habilidade de lealdade (consulte a regra 606, "Habilidades de Lealdade").

605.1b Uma habilidade desencadeada que não requer um alvo, desencadeia na ativação de uma habilidade de mana e poderia colocar mana na reserva de mana de um jogador quando ela resolve é uma habilidade de mana.

605.2. Uma habilidade de mana continua sendo uma habilidade de mana mesmo se o estado do jogo não permitir que ela produza mana.

Exemplo: *Uma permanente tem uma habilidade que diz "{T}: Adicione {G} à sua reserva de mana para cada criatura que você controla". Esta é uma habilidade de mana mesmo se você não controlar nenhuma criatura ou se a permanente já estiver virada.*

605.3. Ativar uma habilidade de mana ativada segue as regras para ativar qualquer outra habilidade ativada (consulte a regra 602.2), com as seguintes exceções:

605.3a Um jogador pode ativar uma habilidade de mana ativada sempre que ele tem prioridade, toda vez que ele conjura uma mágica ou ativa uma habilidade que exige um pagamento de mana ou sempre que uma regra ou efeito solicitar um pagamento de mana, mesmo que seja no meio da conjuração ou resolução de uma mágica, ou durante a ativação ou resolução de uma habilidade.

605.3b Uma habilidade de mana ativada não vai para a pilha, portanto ela não pode ser escolhida como alvo, anulada ou mesmo respondida. Em vez disso, ela resolve imediatamente após ser ativada (consulte a regra 405.6c).

605.4. Habilidades de mana desencadeadas seguem todas as regras para outras habilidades desencadeadas (consulte a regra 603, "Lidando com Habilidades Desencadeadas"), com a seguinte exceção:

605.4a Uma habilidade de mana desencadeada não vai para a pilha, portanto não pode ser escolhida como alvo, anulada ou não respondida. Em vez disso, ela resolve imediatamente após a habilidade de mana que desencadeou ela, sem aguardar pela prioridade.

Exemplo: *Um encantamento diz, "Toda vez que um jogador virar um terreno para gerar mana, aquele jogador adiciona um mana daquele tipo à sua reserva de mana". Se um jogador virar terrenos para gerar mana enquanto conjura uma mágica, o mana adicional é adicionado à reserva de mana do jogador imediatamente e pode ser usado para pagar pela mágica.*

605.5. Habilidades que não satisfazem os critérios especificados nas regras 605.1a–b e mágicas não são habilidades de mana.

605.5a Uma habilidade que requer um alvo não é uma habilidade de mana, mesmo que ela possa colocar mana na reserva de mana de um jogador quando ela resolve. O mesmo é verdadeiro para uma habilidade desencadeada que pode produzir mana, mas desencadeia a partir de um evento que não seja a ativação de uma habilidade de mana, ou uma habilidade desencadeada que desencadeia a partir da ativação de uma habilidade de mana, mas não pode produzir mana. Estas seguem as regras normais para habilidades ativadas ou desencadeadas, conforme for apropriado.

605.5b Uma mágica nunca poderá ser uma habilidade de mana, mesmo que ela possa colocar mana na reserva de mana de um jogador quando ela resolve. Ela é conjurada e resolvida como qualquer outra mágica. Alguns cards antigos foram impressos com o tipo de card "fonte de mana", estes cards receberam errata na referência de cards Oracle e agora são mágicas instantâneas.

606. Habilidades de Lealdade

606.1. Algumas habilidades ativadas são habilidades de lealdade, que estão sujeitas a regras especiais.

606.2. Uma habilidade ativada com um símbolo de lealdade no seu custo é uma habilidade de lealdade. Normalmente, apenas planeswalkers têm habilidades de lealdade.

606.3. Um jogador pode ativar uma habilidade de lealdade de uma permanente que ele controla a qualquer momento em que ele tem prioridade e a pilha estiver vazia durante uma fase principal de seu turno, mas apenas se nenhum jogador previamente ativou uma habilidade de lealdade daquela permanente neste turno.

606.4. O custo para ativar uma habilidade de lealdade de uma permanente é colocar uma certa quantidade de marcadores naquela permanente ou remover uma certa quantidade de marcadores daquela permanente, como mostrado pelo símbolo de lealdade no custo da habilidade.

606.5. Uma habilidade de lealdade com um custo de lealdade negativo não pode ser ativada a menos que a permanente tenha pelo menos aquela quantidade de marcadores de lealdade sobre ela.

607. Habilidades Ligadas

607.1. Um objeto pode ter duas habilidades impressas nele de tal forma que uma delas realize ações ou afete objetos e a outra faz referência direta a essas ações ou objetos. Se assim for, essas duas habilidades são ligadas: a segunda refere-se somente às ações que foram realizadas ou aos objetos que foram afetados pela primeira, e não por qualquer outra habilidade.

607.1a Uma habilidade impressas em um objeto dentro de uma outra habilidade que concede aquela habilidade ao objeto ainda é considerado como “impressa” naquele objeto para esses fins.

607.2. Existem diferentes tipos de habilidades ligadas.

607.2a Se um objeto tem uma habilidade ativada ou desencadeada impressa nele que exile um ou mais cards e outra habilidade impressa nele que se refere aos “cards exilados” ou aos “cards exilados por [esse objeto]”, essas habilidades são ligadas. A segunda habilidade faz referência apenas aos cards na zona de exílio, que foram colocados lá como resultado da primeira habilidade.

607.2b Se um objeto tem uma habilidade impressa nele que gera um efeito de substituição que faz com que um ou mais cards sejam exilados, e outra habilidade impressa nele que se refere aos “cards exilados” ou aos “cards exilados com [este objeto]”, essas habilidades são ligadas. A segunda habilidade faz referência somente aos cards na zona de exílio, que foram colocados lá como resultado direto de um evento de substituição em decorrência da primeira habilidade. Consulte a regra 614, “Efeitos de Substituição”.

607.2c Se um objeto tem uma habilidade ativada ou desencadeada impressa nele que coloque um ou mais objetos no campo de batalha, e outra habilidade impressa nele que se refere aos objetos “colocados no campo de batalha, com [este objeto]”, essas habilidades são ligadas. A segunda faz referência somente aos objetos colocados no campo de batalha em decorrência da primeira habilidade.

607.2d Se um objeto tem uma habilidade impressa nele que faz com que um jogador “escolha um [valor]” ou “nomeie de um cards”, e outra habilidade impressa nele que se refere ao “[valor] escolhido”, “o último [valor] escolhido” ou “o card nomeado”, essas habilidades são ligadas. A segunda habilidade refere-se somente a uma escolha feita em decorrência da primeira habilidade.

607.2e Se um objeto tem uma habilidade impressa nele que faz com que um jogador escolha entre duas ou mais palavras que de outra forma não têm significado nas regras e uma habilidade impressa nele refere-se a uma escolha que envolve uma ou mais dessas palavras, essas habilidades são ligadas. A segunda só pode se referir a uma escolha feita como resultado da primeira habilidade.

607.2f Se um objeto tem uma habilidade impressa nele que faz com que um jogador para pague um custo conforme ele entra no campo de batalha e uma habilidade impressa nele que se refere ao custo pago "conforme [este objeto], entra no campo de batalha", essas habilidades são ligadas. A segunda habilidade se refere apenas a um custo pago em resultado da primeira habilidade.

607.2g Se um objeto tem tanto uma habilidade estática quanto uma habilidade desencadeada impressas nele no mesmo paragrafo, essas habilidades são ligadas. A habilidade desencadeada refere-se apenas às ações tomadas como resultado da habilidade estática. Consulte a regra 603.10.

607.2h Se um objeto tem uma habilidade de reforçar impressa nele, e outra habilidade impressa nele que se refere ao fato do objeto ter sido reforçado, essas habilidades são ligadas. A segunda refere-se apenas se houve a declaração da intenção de pagar o custo de reforço listado na primeira habilidade no momento em que o objeto foi conjurado como uma mágica. Se a habilidade de reforçar listar vários custos, ela terá várias habilidades ligadas a ela. Cada uma dessas habilidades especificará a qual custo de reforçar ela se refere. Consulte a regra 702.31, “Reforçar”.

607.2i Se um objeto tem uma habilidade impressa nele que faz com que um jogador pague um custo adicional variável conforme ele é conjurado e uma habilidade impressa nele que se refere ao custo pago "conforme [este objeto] é conjurado", essas habilidades são ligadas . A segunda refere-se apenas ao valor escolhido para o custo listado na primeira conforme o objeto foi conjurado como uma mágica. Consulte a regra 601.2b.

607.2j As duas habilidades representadas pela palavra-chave acudir são habilidade ligadas. Consulte a regra 702.70, “Acudir”.

607.3. Uma habilidade pode fazer parte de mais de um par de habilidades ligadas.

Exemplo: *Pluma do Paraíso (Paradise Plume) tem as seguintes três habilidades: “Conforme Pluma do Paraíso entra no campo de batalha, escolha uma cor”, “Toda vez que um jogador conjurar uma mágica da cor escolhida, você poderá ganhar 1 ponto de vida” e “{T}: Adicione um mana da cor escolhida à sua reserva de mana”. A primeira e a segunda habilidades são ligadas. A primeira e a terceira habilidades são ligados.*

607.4. Se um objeto adquire um par de habilidades ligadas como parte do mesmo efeito, as habilidades serão ligadas a uma a outra naquele objeto mesmo elas não sendo impressas no objeto. Elas não podem ser ligados a qualquer outra habilidade, independentemente de quais outras habilidades o objeto possa ter atualmente ou pode ter tido no passado.

Exemplo: *Moureja-Arco (Arc-Slogger) tem a habilidade “{R}: Exile os dez cards do topo de seu grimório: Moureja-Arco causa 2 pontos de dano à criatura alvo ou ao jogador alvo”. Irmãs da Morte Petrificante (Sisters of Stone Death) tem a habilidade “{B}{G}: Exile a criatura alvo que bloqueia ou é bloqueada por Irmãs da Morte Petrificante” e a habilidade “{2}{B}: Coloque no campo de batalha um card de criatura exilado por Irmãs da Morte Petrificante sob seu controle”. Elemental de Mercúrio (Quicksilver Elemental) tem a habilidade”{U}: Elemental de Mercúrio ganha todas as habilidade ativadas da criatura alvo até o final do turno”. Se um jogador fizer com que Elemental de Mercúrio ganhe as habilidade de Moureja-Arco, ativá-la, então fazer com que Elemental de Mercúrio ganhe as habilidades de Irmãs da Morte Petrificante, ativar a habilidade de exílio, e então ativar a habilidade de retorno ao campo de batalha, apenas a o card de criatura Elemental de Mercúrio exilado pela habilidade de Irmãs da Morte Petrificante pode ser devolvido ao campo de batalha. Outros cards de criatura Elemental de Mercúrio exilados com a habilidade de Moureja-Arco não podem ser devolvidos desta maneira.*

608. Resolvendo Mágicas e Habilidades

608.1. Cada vez que todos os jogadores passam em sucessão, a mágica ou habilidade no topo da pilha resolve (consulte a regra 609, “Efeitos”).

608.2. Se o objeto que está resolvendo é uma mágica instantânea, um feitiço ou uma habilidade; a sua resolução pode envolver vários passos. Os passos descritos nas regras 608.2a e 608.2b são seguidos em primeiro lugar. Os passos descritos nas regras 608.2c–j são então seguidos conforme o caso, sem nenhuma ordem específica. O passo descrito na regra 608.2k é seguido por último.

608.2a Se uma habilidade desencadeada tem uma oração condicional “se”, ela verifica se a condição da oração é verdadeira. Se ela não for, a habilidade é removida da pilha e não faz nada. Caso contrário, ela continua a resolver. Consulte a regra 603.4.

608.2b Se a mágica ou habilidade especifica alvos, ela verifica se os alvos ainda são válidos. Um alvo que não está mais na zona em que estava quando foi escolhido como alvo é um alvo inválido. Outras mudanças no estado do jogo podem fazer com que um alvo não seja mais válido, por exemplo, as suas características podem ter mudado ou um efeito pode ter mudado o texto da mágica. Se a fonte de uma habilidade deixou a

zona que se encontrava, a última informação conhecida é usada durante este processo. A mágica ou habilidade é anulada se todos os seus alvos, para cada ocorrência da palavra "alvo" forem agora inválidos. Se a mágica ou habilidade não for anulada, ela resolverá normalmente. Entretanto, se qualquer um de seus alvos for inválido, a parte do efeito da mágica ou habilidade que afetaria aquele alvo inválido não pode realizar nenhuma ação naquele alvo, fazer com que outro objeto ou jogador realize quaisquer ações, ou forçar aquele alvo a realizar quaisquer ações.

O efeito pode ainda determinar as informações sobre alvos inválidos, embora em outras partes do efeito em que esses alvos não inválidos ainda podem ser afetados.

> ***Exemplo:*** *Explosão de Aura (Aura Blast) é uma mágica instantânea branca que diz "Destrua o encantamento alvo. Compre um card". Se o encantamento não for um alvo válido durante a resolução de Explosão de Aura (digamos que se ele ganhe proteção contra o branco ou deixe o campo de batalha), então Explosão de Aura é anulada. Seu controlador não compra um card.*
> ***Exemplo:*** *Esporos da Praga (Plague Spores) diz "Destrua a criatura alvo que não seja preta e o terreno alvo. Eles não podem ser regeneradas". Supondo que o mesmo terreno animado seja escolhido como criatura não preta e como o terreno, e a cor da criatura terreno seja mudada para preto antes da resolução de Esporos da Praga. A parte "destrua a criatura alvo que não seja preta" não afetará aquela permanente, porém a parte "destrua o terreno alvo" da mágica destruirá o terreno animado. Ele não pode se regenerado.*

608.2c O controlador da mágica ou habilidade segue as suas instruções na ordem escrita. Entretanto, efeitos de substituição podem modificar essas ações. Em alguns casos, o texto posterior de um card pode modificar o significado do texto anterior (por exemplo, "Destrua a criatura alvo. Ela não pode ser regenerada" ou "Anule a mágica alvo. Se aquela mágica for anulada desta maneira, coloque-a no topo do grimório de seu dono em vez de no cemitério de seu dono".) Não aplique os efeitos passo à passo sem pensar nestes casos, leia todo o texto e aplicar as regras do Português para o texto.

608.2d Se um efeito de uma mágica ou habilidade oferece quaisquer escolhas além das já feitas como parte da conjuração da mágica, ativação da habilidade ou colocação a mágica ou habilidade na pilha, o jogador anuncia estas escolhas enquanto aplica o efeito. O jogador não pode escolher uma opção que é ilegal ou impossível, com a ressalva de que ter um grimório sem cards não faz com que a compra de um card seja uma ação impossível (consulte a regra 120.3). Se um efeito divide ou distribui alguma coisa, como dano ou marcadores, conforme um jogador escolhe entre qualquer número de jogadores ou objetos não alvos, o jogador escolhe a quantidade e a divisão de tal forma que pelo menos um jogador ou objeto seja escolhido, se possível, e cada jogador ou objeto escolhido ou objeto deve receber pelo menos um do que está sendo dividido (observe que se um efeito divide ou distribui alguma coisa, como dano ou marcadores, conforme um jogador escolhe entre um determinado número de objetos e/ou jogadores alvos, o montante e a divisão foram determinados conforme a mágica ou habilidade foi colocada na pilha em vez de neste momento, consulte a regra 601.2d) .

> ***Exemplo:*** *A instrução de uma mágica diz "Você pode sacrificar uma criatura. Se não o fizer, você perde 4 pontos de vida". Um jogador que não controla nenhuma criatura não pode escolher a opção do sacrifício.*

608.2e Algumas mágicas e habilidades têm múltiplos passos ou ações, indicados por frases ou cláusulas separadas, que envolvem múltiplos jogadores. Nestes casos, as escolhas para a primeira ação são feitas na ordem jogador-ativo/não-ativo, em seguida a primeira ação é processada simultaneamente. Então, as escolhas para a segunda ação são feitas na ordem jogador-ativo/não-ativo, em seguida ação é processado simultaneamente, e assim por diante. Consulte a regra 101.4.

608.2f Se um efeito dá a um jogador a opção de pagar mana, ele pode ativar habilidades de mana antes de tomar essa ação. Se um efeito especificamente instrui ou permite que um jogador conjure uma mágica durante a resolução, ele faz isso, colocando aquela mágica no topo da pilha, em seguida, continua a conjurá-la, seguindo os passos descritos nas regras 601.2a–h, exceto que nenhum jogador recebe prioridade depois que a mágica é conjurada. A mágica ou habilidade que estava resolvendo continua sua resolução, que pode incluir conjurar outras mágicas desta maneira. Nenhuma outra mágica pode ser normalmente conjurada e nenhuma habilidade pode normalmente ser ativada durante uma resolução.

608.2g Se um efeito requer informações do jogo (tais como o número de criaturas no campo de batalha), a resposta é determinada apenas uma vez, quando o efeito é aplicado. Se o efeito requer informações de um objeto específico, incluindo a fonte da própria habilidade ou de um alvo que se tornou inválido, o efeito usa as informações atuais daquele objeto se ele estiver na zona pública em que deveria estar; se ele não estiver mais naquela zona ou se algum efeito moveu o objeto de uma zona pública para uma zona não-revelada, o

efeito usa a última informação conhecida do objeto. Consulte a regra 112.7a. Se o texto da habilidade afirma que um objeto faz alguma coisa, é o objeto como ele existe, ou como mais recentemente existiu, que fará essa coisa e não a habilidade.

608.2h Se um efeito refere-se a certas características, ele verifica apenas o valor das características especificadas, independentemente de quaisquer outras relacionados que um objeto possa ter.

Exemplo: *Um efeito que diz "Destrua todas as criaturas pretas" destrói uma criatura branca e preta, mas um que diz "Destrua todas as criaturas que não sejam pretas" não destrói.*

608.2i Se o efeito de uma habilidade refere-se a um objeto específico que não seja alvo, que anteriormente foi referido pelo custo da habilidade ou condição de desencadeamento, ele ainda afeta o objeto, mesmo que suas características tenham mudado.

Exemplo: *Barreira de Lágrimas (Wall of Tears) diz "Toda vez que Barreira de Lágrimas bloquear uma criatura, devolva aquela criatura para a mão de seu dono no final do combate". Se Barreira de Lágrimas bloqueia uma criatura, e aquela criatura deixa de ser uma criatura antes que a habilidade desencadeada resolva, a permanente ainda assim será devolvida para a mão de seu dono.*

608.2j Se uma mágica instantânea, mágica de feitiço ou habilidade que pode legalmente resolver deixar a pilha após o começo de sua resolução, ela continuará a resolver em sua totalidade.

608.2k Como a parte final da resolução de uma mágica instantânea ou mágica de feitiço, a mágica é colocada no cemitério de seu dono. Como a parte final da resolução de uma habilidade, a habilidade é removida da pilha e deixa de existir.

608.3. Se o objeto que está resolvendo é uma mágica de permanente, a sua resolução envolve uma única etapa (a menos que seja uma Aura). O card de mágica torna-se uma permanente e é colocado no campo de batalha sob o controle do controlador daquela mágica.

608.3a Se o objeto que está resolvendo é uma mágica de Aura, a sua resolução envolve duas etapas. Primeiro, ela verifica se o alvo especificado por sua habilidade de encantar ainda é válido, conforme descrito na regra 608.2b (consulte a regra 702.5, "Encantar"). Em caso afirmativo, o card de mágica torna-se uma permanente e é colocada no campo de batalha sob o controle do controlador daquela mágica, anexado ao objeto que foi escolhido anteriormente como alvo.

608.3b Se uma mágica de permanente resolve, mas seu controlador não pode colocá-la no campo de batalha, o jogador coloca aquela mágica no cemitério de seu dono.

Exemplo: *Worms of the Earth tem a habilidade "Terrenos não podem entrar no campo de batalha". Clone (Clone) diz "Você pode fazer com que Clone entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha". Se um jogador conjura Clone e escolhe copiar Arvoredo Dríade (Dryad Arbor), que é uma Criatura Terreno, enquanto Worms of the Earth está no campo de batalha, Clone não pode entrar no campo de batalha vindo da pilha. Ele é colocado no cemitério de seu dono.*

609. Efeitos

609.1. Um efeito é algo que acontece no jogo como resultado de uma mágica ou habilidade. Quando uma mágica, habilidade ativada ou habilidade desencadeada resolve, ela poderá criar um ou mais efeitos simples ou contínuos. Habilidades estáticas podem criar um ou mais efeitos contínuos. O texto em si nunca é um efeito.

609.2. Os efeitos aplicam-se somente às permanentes, a menos que o texto de instruções especifique o contrário ou se os efeitos só podem ser aplicados aos objetos que estiverem em outras zonas.

Exemplo: *Um efeito que transforma todos os terrenos em criaturas não vai afetar os terrenos no cemitério dos jogadores. Mas um efeito que diz que as mágicas custam mais para serem conjuradas afetará apenas as mágicas que estejam na pilha, pois uma mágica está sempre na pilha enquanto um jogador conjura aquela mágica.*

609.3. Se um efeito tentar fazer algo impossível, ele só fará aquilo que for possível.

Exemplo: *Se um jogador tem apenas um card na mão, um efeito que diga "Descarte dois cards" fará com que o jogador descarte apenas o card que tem. Se um efeito move cards para fora do grimório (em oposição a comprar cards), ele moverá tantos cards quanto possível.*

609.4. Alguns efeitos afirmam que um jogador pode fazer algo "como se" uma certa condição fosse verdadeira ou uma criatura pode fazer algo "como se" uma certa condição fosse verdadeira. Isto se aplica apenas ao efeito

mencionado. Para o propósito daquele efeito, trate o jogo como se a condição mencionada fosse verdadeira. Para todos os outros propósitos, trate o jogo normalmente.

609.4a Se dois efeitos dizem que um jogador (ou uma criatura) pode fazer algo "como se" certas condições diferentes fossem verdadeiras, ambas as condições poderão ser aplicadas. Se um efeito "como se" satisfazer os requisitos de outro efeito "como se", então ambos os efeitos serão aplicados.

> ***Exemplo:*** *Um jogador controla Planetário dos Vedalkeanos (Vedalken Orrery), um artefato que diz "Você pode conjurar cards que não sejam terrenos como se eles tivessem lampejo". Esse jogador joga Transe do Xamã (Shaman's Trance), uma mágica instantânea que em parte diz "Você pode conjurar cards nos cemitérios dos outros jogadores como se eles estivessem no seu cemitério". O jogador pode conjurar um feitiço com Recapitular a partir do cemitério de um outro jogador como se esse feitiço estivesse no seu cemitério e como se ele tivesse lampejo.*

609.5. Se um efeito poderia resultar em um empate, o texto da mágica ou habilidade que criou o efeito especificará o que fazer em caso de empate. O jogo de **Magic** não possui regras gerais para empates.

609.6. Alguns efeitos contínuos são efeitos de substituição ou efeitos de prevenção. Consulte as regras 614 e 615.

609.7. Alguns efeitos aplicam-se ao dano proveniente de uma fonte, por exemplo, "Na próxima vez que uma fonte vermelha à sua escolha fosse causar dano a você neste turno, previna aquele dano".

609.7a Se um efeito requer que um jogador escolha uma fonte de dano, ele pode escolher uma permanente; uma mágica na pilha (incluindo mágicas de permanentes); qualquer objeto que é referido por um objeto na pilha, por um efeito de substituição ou prevenção que esteja aguardando para ser aplicado ou por uma habilidade desencadeada retardada que esteja aguardando ser desencadeada (mesmo que esse objeto não esteja mais na zona em que estava); ou, para certas variantes de jogo casual, um card com a face voltada para cima na zona de comando. Uma fonte não tem de ser capaz de causar dano para ser uma escolha válida. A fonte é escolhida quando o efeito é criado. Se o jogador escolher uma permanente, o efeito será aplicado na próxima vez que a permanente causar dano, independentemente do dano ser dano de combate ou dano causado através de uma mágica ou habilidade. Se o jogador escolher uma mágica de permanente, o efeito será aplicado ao dano causado por essa mágica ou pela permanente na qual a mágica torna-se quando ela resolve.

609.7b Alguns efeitos de mágicas ou habilidades que resolveram previnem ou substituem dano provenientes de fontes com certas propriedades, como uma criatura ou uma fonte de uma certa cor. Quando a fonte causaria dano, o "escudo" verifica as propriedades do dano. Se as propriedades já não forem as relevantes, o dano não é prevenido nem substituído. Se por alguma razão, o escudo não prevenir nem substituir dano, o escudo não é usado.

609.7c Alguns efeitos de habilidades estáticas previnem ou substituem dano proveniente de fontes com certas propriedades. Para estes efeitos, a prevenção ou substituição aplica-se à permanentes com tais propriedades e aplica-se a quaisquer fontes que não estejam no campo de batalha que tenham essas propriedades.

610. Efeitos Simples

610.1. Um efeito simples faz algo apenas uma vez e não possui duração. Exemplos incluem causar dano, destruir uma permanente, colocar uma ficha no campo de batalha e mover um objeto de uma zona para outra.

610.2. Alguns efeitos simples criam uma habilidade desencadeada retardada, a qual instrui o jogador a fazer algo mais tarde no jogo (normalmente em um momento específico) ao invés de quando a mágica ou habilidade que cria aquele efeito simples resolve. Consulte a regra 603.7.

611. Efeitos Contínuos

611.1. Um efeito continuo modifica características de objetos, modifica o controlador de objetos, afeta jogadores ou regras do jogo, por um período fixo ou indefinido.

611.2. Um efeito continuo poder ser gerado pela resolução de uma mágica ou habilidade.

611.2a Um efeito continuo gerado pela resolução de uma mágica ou habilidade dura o tempo estabelecido pela mágica ou habilidade que criou o efeito (como em "até o fim do turno"). Se nenhuma duração for estabelecida, o efeito dura até o fim do jogo.

611.2b Alguns efeitos contínuos gerados pela resolução de uma mágica ou habilidade tem a duração "enquanto … ". Se a duração "enquanto … " nunca começar ou se ele terminar antes do momento que o efeito começaria a ser aplicado, o efeito não faz nada. Ele não inicia e imediatamente termina seu efeito novamente e ele não dura para sempre.

> ***Exemplo:*** *Ladrão Mestre (Master Thief) tem a habilidade "Quando Ladrão Mestre entrar no campo de batalha, ganhe o controle do artefato alvo enquanto você controlar Ladrão Mestre". Se você perder o controle de Ladrão Mestre antes da resolução da habilidade, ela nada fará, pois sua duração— enquanto você controlar Ladrão Mestre —terminou antes do efeito começar.*

611.2c Se um efeito continuo gerado pela resolução de uma mágica ou habilidade modifica as características ou muda o controlador de quaisquer objetos, o conjunto de objetos que é afetado por esse efeito é determinado quando aquele efeito continuo começa. Após esse momento, o conjunto não mudará (observe que isso funciona diferentemente de um efeito contínuo para uma habilidade estática). Um efeito continuo gerado pela resolução de uma mágica ou habilidade que não modifica as características ou muda o controlador de quaisquer objetos modifica as regras do jogo, portanto ele pode afetar objetos que não foram afetados quando o efeito contínuo começou.

> ***Exemplo:*** *Um efeito que diz "Todas as criaturas brancas recebem +1/+1 até o final do turno" concede o bônus para todas as permanentes que são criaturas brancas quando a mágica ou habilidade resolve, mesmo se elas mudarem de cor mais tarde; e não afeta novas permanentes que entrarem no campo de batalha ou as que se tornarem brancas depois da aplicação do efeito.*
> ***Exemplo:*** *Um efeito que diz "Previne todo o dano de combate que seria causado por criaturas nesse turno" não modifica características de nenhum objeto, portanto ele modifica as regras do jogo. O que significa que o efeito aplicar-se-ia mesmo no dano vindo de criaturas que não estavam no campo de batalha quando o efeito contínuo começou. Ele também afeta o dano proveniente de permanentes que se tornarem criaturas mais tarde no turno.*

611.2d Se uma mágica ou habilidade resolvendo cria um efeito continuo contendo uma variável como X, o valor dessa variável é determinado somente uma vez, na resolução. Consulte a regra 608.2g.

611.3. Um efeito continuo pode ser gerado por uma habilidade estática de um objeto.

611.3a Um efeito contínuo gerado por uma habilidade estática não é "travado"; ele se aplica a qualquer momento no qual seu texto indique.

611.3b O efeito aplica-se em todas as vezes que a permanente geradora do efeito esteja no campo de batalha ou o objeto que gera a habilidade esteja na zona apropriada.

> ***Exemplo:*** *Uma permanente com a habilidade estática "Todas as criaturas brancas recebem +1/+1" gera um efeito que continuamente concede +1/+1 para cada criatura branca no campo de batalha. Se uma criatura torna-se branca, ele recebe este bônus, uma criatura que deixa de ser branca perde o bônus.*

611.3c Os efeitos contínuos que modificam as características das permanentes fazem isso simultaneamente com a entrada da permanente no campo de batalha. Eles não aguardam até que a permanente esteja no campo de batalha para depois alterar suas características. Já que tais efeitos são aplicados conforme a permanente entra no campo de batalha, eles são aplicados antes de determinar se a permanente fará com que uma habilidade desencadeie quando ela entrar no campo de batalha.

> ***Exemplo:*** *Uma permanente com a habilidade estática "Todas as criaturas brancas recebem +1/+1" está no campo de batalha. Uma mágica de criatura que normalmente criaria uma criatura branca 1/1, em vez disso cria uma criatura branca 2/2. A criatura não entra no campo de batalha sendo 1/1 e depois muda para 2/2.*

612. Efeitos de Mudança-de-Texto

612.1. Alguns efeitos contínuos alteram o texto de um objeto. Isso pode aplicar-se a quaisquer palavras ou símbolos impressos no objeto, mas geralmente afeta somente o texto de regras daquele objeto (que aparece na sua caixa de texto) e/ou o texto que aparece na sua linha de tipo. Esses efeitos são *efeitos de mudança-de-texto*.

612.2. Um efeito de mudança-de-texto modifica apenas aquelas palavras que são usadas de forma correta (por exemplo, uma palavra de cor de **Magic** sendo utilizada como uma palavra de cor, uma palavra de tipo de terreno utilizada como um tipo de terreno ou uma palavra de tipo de criatura usada como um tipo de criatura). Um efeito que muda uma palavra de subtipo ou de cor não pode alterar um nome de card, mesmo que o nome contenha uma palavra ou uma série de letras que seja igual a uma cor de **Magic**, tipo de terreno básico ou tipo de criatura.

612.2a A maioria das mágicas e habilidades que criam fichas de criatura utilizam os tipos de criatura para definir tanto os tipos de criaturas como os nomes das fichas. Um efeito de mudança-de-texto proveniente de uma mágica ou um objeto com tal habilidade que possa alterar essas palavras, podem afetar essas palavras pois elas estão sendo usados como tipos de criatura, embora elas também estejam sendo usadas como nomes.

612.3. Efeitos que adicionam ou removem habilidades não alteram o texto dos objetos que afetam, portanto quaisquer habilidades concedidas a um objeto não podem ser modificadas por efeitos de mudança-de-texto que afetam aquele objeto.

612.4. O texto de regras e os subtipos de uma ficha são definidos pela mágica ou habilidade que criou a ficha. Um efeito de mudança-de-texto que afeta uma ficha pode alterar essas características.

612.5. Um card (Metamorfo de Volrath / Volrath's Shapeshifter) afirma que um objeto tem o "texto completo" de outro objeto. Isso muda não apenas o texto que aparece na caixa de texto e linha de tipo do objeto, mas também muda o texto que representa seu nome, custo de mana, indicador de cor, símbolo da expansão, poder e resistência.

613. Interação de Efeitos Contínuos

613.1. Os valores das características de um objeto são determinados iniciando com o objeto atual. Para um card, isso significa os valores das características impressos naquele card. Para uma ficha ou uma cópia de mágica ou card, isso significa os valores das características definidas pelo efeito que criou aquela ficha ou cópia. Então, todos os efeitos contínuos aplicáveis são aplicados em uma série de camadas na seguinte ordem:

613.1a *Camada 1*: Efeitos de copiar são aplicados. Consulte a regra 706, "Copiando Objetos".

613.1b *Camada 2:* Efeitos de mudança-de-controle são aplicados.

613.1c *Camada 3:* Efeitos de mudança-de-texto são aplicados. Consulte a regra 612, "Efeitos de Mudança-de-Texto".

613.1d *Camada 4:* Efeitos de mudança-de-tipo são aplicados. Isso inclui efeitos que mudam o tipo de card, subtipo e/ou supertipo de um objeto.

613.1e *Camada 5:* Efeitos de mudança-de-cor são aplicados.

613.1f *Camada 6:* Efeitos que adicionam habilidades e efeitos que removem habilidades são aplicados.

613.1g *Camada 7:* Efeitos que mudam o poder e/ou resistência são aplicados.

613.2. Dentro das camadas de 1 a 6, aplique as habilidades definidoras de características primeiro (consulte a regra 604.3), depois todos os outros efeitos na ordem de selo temporal (consulte a regra 613.6). Observe que a dependência pode alterar a ordem em que os efeitos são aplicados dentro de uma camada (Consulte a regra 613.7).

613.3. Dentro da camada 7, aplique os efeitos em uma série de subcamadas na ordem descrita abaixo. Dentro de cada subcamada, aplique os efeitos na ordem de selo temporal (Consulte a regra 613.6). Observe que a dependência pode alterar a ordem em que os efeitos são aplicados dentro de uma subcamada (Consulte a regra 613.7).

613.3a *Camada 7a:* Efeitos de habilidades definidoras de características são aplicados. Consulte a regra 604.3.

613.3b *Camada 7b:* Efeitos que definem o poder e/ou resistência a um número ou valor específico são aplicados.

613.3c *Camada 7c:* Efeitos que alteram o poder e/ou resistência (mas não definem o poder e/ou resistência a um número ou valor específico) são aplicados.

613.3d *Camada 7d:* Alterações de poder e/ou resistência devido a marcadores são aplicadas. Consulte a regra 121.

613.3e *Camada 7e:* Efeitos que permutam o poder e a resistência de uma criatura são aplicados. Tais efeitos pegam o valor do poder e aplicam-no à resistência da criatura e pegam o valor da resistência e aplicam-no ao poder da criatura.

Exemplo: *Uma criatura 1/3 recebe +0/+1 por um efeito. Em seguida, um outro efeito permuta o poder com a resistência da criatura. Seu novo poder e resistência é 4/1. Um novo efeito dá +5/+0 para a criatura. Seu poder e resistência "não permutado" seria 6/4, portanto seu poder e resistência atual é 4/6.*

Exemplo: *Uma criatura 1/3 recebe +0/+1 por um efeito. Em seguida, um outro efeito permuta o poder com a resistência da criatura. Seu novo poder e resistência é 4/1. Se o efeito +0/+1 terminar antes do efeito de permuta, a criatura torna-se 3/1.*

613.4. A aplicação dos efeitos contínuos, como descrito pelo sistema de camada é contínua e automaticamente realizada pelo jogo. Todas as mudanças resultantes das características de um objeto são instantâneas.

Exemplo: *Honra do Puro (Honor of the Pure) é um encantamento em que se lê "As criaturas brancas recebem +1/+1". Honra do Puro e uma criatura preta 2/2 estão no campo de batalha. Se um efeito posteriormente fizer com que a criatura tornar-se branca (camada 5), ela recebe +1/+1 da Honra do Puro (camada 7c), tornando-se 3/3. Se a cor da criatura é mudada mais tarde para vermelho (camada 5), O efeito da Honra do Puro deixa de ser aplicado a essa criatura e ela volta a ser 2/2.*

Exemplo: *Ogre Cinzento (Gray Ogre), uma criatura 2/2 está no campo de batalha. Um efeito coloca um marcador +1/+1 sobre ele (camada 7d), tornando-o 3/3. Uma mágica que tem ele como alvo diz "A criatura alvo recebe +4/+4 até o final do turno" resolve (camada 7c), tornando-o 7/7. Um encantamento que diz "As criaturas que você controla recebem +0/+2" entra no campo de batalha (camada 7c), tornando-o 7/9. Um efeito que diz "A criatura alvo torna-se 0/1 até o final do turno" é aplicado nele (camada 7b), tornando-o 5/8 (0/1, com +4/+4 da mágica resolvida, +0/+2 do encantamento e +1/+1 do marcador).*

613.5. Se um efeito deveria ser aplicado em camadas e/ou subcamadas diferentes, as partes correspondentes do efeito são aplicadas em suas camadas e/ou subcamadas apropriadas. Se um efeito começa a aplicar-se em uma camada e/ou subcamada, ele continuará a ser aplicado ao mesmo conjunto de objetos em cada camada e/ou subcamada aplicável, mesmo se a habilidade geradora do efeito for removida durante esse processo.

Exemplo: *Um efeito que diz "Mestiço Selvagem recebe +1/+1 e torna-se da cor de sua escolha até o final do turno" é tanto um efeito de mudança de poder e resistência quanto um efeito de mudança de cor. A parte "torna-se a cor de sua escolha" é aplicada na camada 5, e então a parte "recebe +1/+1" é aplicada na camada 7c.*

Exemplo: *Ato de Traição (Act of Treason) tem um efeito que diz "Ganhe o controle da criatura alvo até o final do turno. Desvire aquela criatura. Ela ganha ímpeto até o final do turno.". Isto é tanto um efeito de mudança de controle quanto um efeito que adiciona uma habilidade ao objeto. A parte "ganhe o controle" é aplicada na camada 2, e depois a parte "ela ganha ímpeto" é aplicada na camada 6.*

Exemplo: *Um efeito que diz "Todos os artefatos que não sejam criaturas tornam-se criaturas artefato 2/2 até o final do turno" é tanto efeito de mudança de tipo quanto um efeito que define o poder e a resistência. O efeito de mudança de tipo é aplicado a todos os artefatos não sejam criaturas na camada 4 e o efeito que define o poder e a resistência é aplicado a essas mesmas permanentes na camada 7b, apesar dessas permanentes já não serem artefatos que não sejam criatura nesta altura.*

Exemplo: *Svogthos, a Tumba Insone (Svogthos, the Restless Tomb) está no campo de batalha. Um efeito que diz "Até o final do turno, o terreno alvo torna-se uma criatura 3/3 que ainda é um terreno" é aplicado a ele (camadas 4 e 7b). Um efeito que diz "A criatura alvo recebe +1/+1 até o final do turno" é aplicado a ela (camada 7c), tornando-a uma criatura terreno 4/4. Então quando você tem dez cards de criatura em seu cemitério, você ativa a habilidade de Svogthos: "Até o final do turno, Svogthos, a Tumba Insone, torna-se uma criatura Zumbi Planta preta e verde com 'O poder e a resistência desta criatura são iguais ao número de cards de criaturas em seu cemitério'. Ela ainda conta como um terreno". (camadas 4, 5 e 7b). Ela torna-se uma criatura terreno 11/11. Se um card de criatura entra ou sai do seu cemitério, o poder e a resistência de Svogthos serão modificados em conformidade. Se o primeiro efeito for aplicado a ela novamente, ela se tornará uma criatura terreno 4/4 novamente.*

613.6. Dentro de uma camada ou subcamada, a determinação de qual efeitos é aplicado primeiro geralmente é feita utilizando o sistema de *selo temporal.* Um efeito com um selo temporal mais antigo é aplicado antes um efeito com um selo temporal mais recente.

613.6a Um efeito contínuo gerado por uma habilidade estática tem o mesmo selo temporal do objeto que tem a habilidade estática ou o selo temporal do efeito que criou a habilidade, o que for mais recente.

613.6b Um efeito contínuo gerado pela resolução de uma mágica ou habilidade recebe um selo temporal no momento em que é criado.

613.6c O selo temporal de um objeto é o momento em que ele entrou na zona em que está atualmente, a menos que seja uma Aura, Equipamentos ou Fortificação que está anexado a outro objeto ou jogador, ou se ele for um card de plano, fenômeno ou esquema com a face voltada para cima.

613.6d Se uma Aura, Equipamento ou Fortificação for anexada a um objeto ou jogador, a Aura, Equipamento ou Fortificação recebe um novo selo temporal neste momento.

613.6e Um card de plano, fenômeno ou esquema com a face voltada para cima recebe um selo temporal no momento que sua face é voltada para cima.

613.6f Um card vanguard com a face voltada para cima recebe um selo temporal no início do jogo.

613.6g Se dois ou mais objetos receberiam um selo temporal simultaneamente, como por entrar numa zona simultaneamente ou tornarem-se anexados ao mesmo tempo, o jogador ativo determina a sua ordem de selo temporal naquele momento.

613.7. Dentro de uma camada ou subcamada, a determinação de qual ordem os efeitos são aplicados algumas vezes é feita através de um sistema de dependência. Se existe uma dependência, ela sobrepor-se-á ao sistema de selo temporal.

613.7a Um efeito é dito que "depende de" outro se *(a)* ele é aplicado na mesma camada (e, se for o caso, subcamada) que o outro efeito (consulte a regras de 613.1 e 613.3); *(b)* aplicando o outro efeito mudaria o texto ou a existência do primeiro efeito, ao que ele se aplica ou o que ele faz a qualquer uma das coisas em que ele se aplica; e *(c)* nenhum dos efeitos é proveniente de uma habilidade definidora de característica. Caso contrário, o efeito é considerado independente do outro efeito.

613.7b Um efeito dependente de um ou mais efeitos aguarda para ser aplicado até que todos esses efeitos sejam aplicados. Se vários efeitos dependentes seriam aplicados simultaneamente desta forma, eles são aplicados na ordem de selo temporal relativa de cada um deles. Se vários efeitos dependentes formam um loop de dependência, então essa regra é ignorada e os efeitos do loop de dependência são aplicados na ordem de selo temporal.

613.7c Após cada efeito ser aplicado, a ordem dos efeitos remanescentes é reavaliada e pode ser alterada se um efeito que ainda não foi aplicado tornar-se dependente ou independente de um ou mais outros efeitos que ainda não foram aplicados.

613.8. Um efeito contínuo pode sobrepor-se a outro. Às vezes, os resultados de um efeito determinam se um outro efeito aplica-se ou o que outro efeito faz.

Exemplo: *Dois efeitos estão afetando a mesma criatura: um de uma Aura que diz "A criatura encantada ganha a habilidade de voar" e outro de uma Aura que diz "A criatura encantada perde a habilidade de voar". Nenhum destes efeitos depende do outro, já que nada muda o que afetam ou o que elas estão fazendo à criatura. Aplicando-os em ordem de selo temporal significa que o último a ser gerado "vence". O mesmo processo seria seguido e os mesmos resultados obtidos se algum dos efeitos tivesse uma duração (como "A criatura alvo ganha a habilidade de voar até o final do turno") ou se viessem de fontes que não são Auras (tais como "Todas as criaturas perdem a habilidade de voar").*

Exemplo: *Um efeito diz "As criaturas brancas recebem +1/+1", e outro diz "A criatura encantada é branca". A criatura encantada recebe +1/+1 do primeiro efeito, independentemente da sua cor anterior.*

613.9. Alguns efeitos contínuos afetam os jogadores ao invés de objetos. Por exemplo, um efeito pode dar proteção contra o vermelho para um jogador. Todos esses efeitos são aplicados em ordem de selo temporal após a determinação das características dos objetos. Veja também as regras de ordem de selo temporal e dependência (regras 613.6 e 613.7).

613.10. Alguns efeitos contínuos afetam as regras do jogo ao invés de objetos. Por exemplo, efeitos podem modificar o número máximo de cards na mão de um jogador, ou dizer que uma criatura é indestrutível. Esses efeitos são aplicados após todos outros efeitos contínuos terem sido aplicados. Efeitos contínuos que afetam os custos de mágicas ou habilidades são aplicados de acordo com a ordem especificada na regra 601.2e. Todos os outros efeitos são aplicados na ordem de selo temporal. Veja também as regras de ordem de selo temporal e dependência (regras 613.6 e 613.7).

614. Efeitos de Substituição

614.1. Alguns efeitos contínuos são efeitos de substituição. Assim como os efeitos de prevenção (consulte a regra 615), efeitos de substituição são aplicados continuamente conforme os eventos acontecem, eles não estão presos a algum momento futuro de tempo. Tais efeitos aguardam o momento em que aconteceria um evento em particular e substituem esse evento completamente ou parcialmente com um evento diferente. Eles atuam como "escudos" em torno do que seja que estão afetando.

614.1a Efeitos que usam o termo "em vez disso" são efeitos de substituição. A maioria dos efeitos de substituição usam o termo "em vez disso" para indicar quais eventos serão substituídos por outros eventos.

614.1b Efeitos que usam a palavra "pule" são efeitos de substituição. Estes efeitos de substituição usam a palavra "pule" para indicar quais eventos, etapas, fases ou turnos serão substituídos por nada.

614.1c Efeitos que dizem "[Esta permanente] entra no campo de batalha com … ", "Conforme [esta permanente] entra no campo de batalha … " ou "[Esta permanente] entra no campo de batalha como … " são efeitos de substituição.

614.1d Efeitos contínuos que dizem "[Esta permanente] entra no campo de batalha … " ou "[Objetos] entram no campo de batalha … " são efeitos de substituição.

614.1e Efeitos que digam "Conforme [esta permanente] tem sua face voltada para cima … " são efeitos de substituição.

614.2. Alguns efeitos de substituição aplicam-se ao dano de uma fonte. Consulte a regra 609.7.

614.3. Não existem restrições especiais para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade que cria um efeito de substituição. Tais efeitos duram até serem usados ou até a sua duração expirar.

614.4. Efeitos de substituição têm de existir antes do acontecimento relevante ocorrer – eles não podem "voltar atrás no tempo" e mudar algo que já aconteceu. Mágicas e habilidades que geram estes efeitos são muitas vezes conjurados ou ativados em resposta àquilo que criaria o evento e desta forma, resolvem antes do evento ocorrer.

Exemplo: *Um jogador pode ativar uma habilidade para regenerar uma criatura em resposta à mágica que a destruiria. Entretanto, quando a mágica resolve, já é tarde demais para regenerar a criatura.*

614.5. Um efeito de substituição não se gera repetidamente; ele tem apenas uma oportunidade para afetar um evento ou quaisquer eventos modificados que podem substituí-lo.

Exemplo: *Um jogador controla duas permanentes, cada uma com uma habilidade que diz "Se uma criatura que você controla causasse dano a uma criatura ou jogador, em vez disso, ela causa o dobro desse dano". Uma criatura que normalmente causasse 2 pontos de dano, irá causar 8 pontos de dano – não apenas 4 e não um número infinito de dano.*

614.6. Se um evento é substituído, ele não acontece. Em vez disso, ocorre um evento modificado, que pode por sua vez desencadear habilidades. Observe que o evento modificado pode conter instruções que não podem ser realizadas; neste caso, essas instruções são simplesmente ignoradas.

614.7. Se um efeito de substituição substituiria um evento, mas o evento acaba por não ocorrer, o efeito de substituição não faz nada.

614.7a Se uma fonte causaria 0 pontos de dano, ela não causa nenhum dano. Efeitos de substituição que aumentariam o dano causado por essa fonte ou que fariam com que o dano dessa fonte fosse causado em um objeto ou jogador diferente, não têm nenhum evento para substituir, portanto eles não têm efeito.

614.8. A regeneração é um efeito de substituição à destruição. O termo "em vez disso" não aparecem no card, mas está implícito na definição de regeneração. "Regenere [permanente]" significa "Na próxima vez que [permanente] seria destruída neste turno, em vez disso, remova todo o dano marcado nela e vire-a. Se ela é uma criatura atacante ou bloqueadora, remova-a de combate". Habilidades que desencadeiam quando dano é causado continuam a desencadear mesmo se a permanente foi regenerada. Consulte a regra 701.12.

614.9. Alguns efeitos substituem dano causado em uma criatura, planeswalker ou jogador com o mesmo dano causado em um outra criatura, planeswalker ou jogador; estes efeitos são chamados de efeitos de *redirecionamento.* Se uma das criaturas ou planeswalkers não estiver no campo de batalha quando o dano fosse redirecionado ou já não forem mais criaturas ou planeswalkers, o efeito não faz nada. Se dano fosse redirecionado para um jogador ou de um jogador que tenha deixado o jogo, o efeito não faz nada.

614.10. Um efeito que faz com que um jogador a pule um evento, etapa, fase ou turno é um efeito de substituição. “Pule [algo]” é o mesmo que “Em vez de fazer [algo], não faça nada”. Assim que uma etapa, fase ou turno começa, já não poderá mais ser pulado – qualquer efeito que obrigue a pulá-los esperará pela próxima ocorrência da etapa, fase ou turno; conforme for apropriado.

614.10a Qualquer coisa planejada para ocorrer em uma etapa, fase ou turno pulado não acontece. Qualquer coisa planejada para a “próxima” ocorrência de algo espera pela primeira ocorrência que não é pulada. Se dois efeitos obrigam um jogador a pular a sua próxima ocorrência, esse jogador pulará as duas próximas ocorrências; um dos efeitos será realizado ao pular a primeira ocorrência, enquanto que o outro permanecerá até a próxima ocorrência que possa ser pulada.

614.10b Alguns efeitos fazem com que um jogador a pule uma etapa, fase, ou turno e então realize outra ação. Esta ação é considerada a primeira coisa que acontece durante a próxima etapa, fase ou turno que for ocorrer.

614.11. Alguns efeitos substituem a compra de cards. Esses efeitos são aplicados mesmo se nenhum card puder ser comprado por não haverem mais cards no grimório do jogador afetado.

614.11a Se um efeito substitui a compra dentro de uma sequência de compra de cards, todas as ações necessárias para a substituição são completadas, se possível, antes de continuar a sequência.

614.11b Se um efeito fizer com que um jogador compre um card e realize uma ação adicional com aquele card e a compra for substituída, o efeito adicional não é realizado em nenhum card que for comprado como resultado desse efeito de substituição.

614.12. Alguns efeitos de substituição modificam como uma permanente entra no campo de batalha (consulte a regras 614.1c–d). Tais efeitos podem vir da própria permanente se eles afetarem somente aquela permanente (ao contrário de um subconjunto de permanentes que a inclui). Eles podem também vir de outras fontes. Para determinar quais efeitos de substituição serão aplicados e como eles são aplicados, verifique as características da permanente como se ela existisse no campo de batalha, levando em conta efeitos de substituição que já modificaram como ela entra no campo de batalha (consulte a regra 616.1), efeitos contínuos gerados pela resolução de mágicas ou habilidades que modificaram as características da permanente na pilha (consulte a regra 400.7a), e efeitos contínuos das habilidades estáticas da própria permanente, mas ignorando efeitos contínuos de qualquer outra fonte que afetariam ela.

Exemplo: *Porta-voz (Voice of All) diz “Conforme Porta-voz entra no campo de batalha, escolha uma cor” e “Porta-voz tem proteção contra a cor escolhida”. Um efeito cria uma ficha que é uma cópia de Porta-voz. Conforme essa ficha é colocada no campo de batalha, seu controlador escolhe uma cor para aquela ficha.*

Exemplo: *Carcereiro Yixlid (Yixlid Jailer) diz “Cards nos cemitérios perdem todas as habilidades”. Ent da Selva da Cicatriz (Scarwood Treefolk) diz “Ent da Selva da Cicatriz entra no campo de batalha virado”. Um Ent da Selva da Cicatriz que é colocado no campo de batalha vindo de um cemitério entra no campo de batalha virado.*

Exemplo: *Orbe Onírica (Orb of Dreams) é um artefato que diz “Permanentes entram no campo de batalha viradas”. Sua habilidade não afetará ela própria, portanto Orbe Onírica entra no campo de batalha desvirada.*

614.13. Um efeito que modifica a forma como uma permanente entra no campo de batalha pode fazer com que outros objetos para mudem de zonas.

614.13a Ao se aplicar um efeito que modifica como uma permanente entra no campo de batalha, , você não pode fazer uma escolha que faria com que essa permanente vá para uma zona diferente ou não entre no campo de batalha.

Exemplo: *Carniçal Suturado (Sutured Ghoul) diz, em parte, "Conforme Carniçal suturado entra no campo de batalha, exile qualquer número de cards de criatura de seu cemitério". Se Carniçal Suturado entra no campo de batalha vindo de seu cemitério, você não pdoe escolher que Carniçal Suturado exile a si próprio.*

614.13b O mesmo objeto não pode ser escolhido para mudar de zona mais de uma vez ao se aplicar efeitos de substituição que modificam como uma única permanente entra no campo de batalha.

Exemplo: *Jund (um card de plano) diz ,“Toda vez que um jogador conjura uma mágica de criatura preta vermelha ou verde, ela ganha devorar 5”. Um jogador controla Urso Garra de Runa (Runeclaw Bear) e conjura Ancião Surrador-do-Trovão (Thunder-Thrash Elder), uma mágica de criatura vermelha com devorar 3. Conforme Ancião Surrador-do-Trovão entra no campo de batalha, seu controlador pode*

sacrificar Urso Garra de Runa ao se aplicar o devorar 3ou ao se aplicar o devorar 5, mas não para ambos. Ancião Surrador-do-Trovão entrará no campo de batalha com zero, três ou cincos marcadores, dependendo desta escolha

614.14. Um objeto pode possuir uma habilidade impressa nele que gera um efeito de substituição que faça com que um ou mais cards sejam exilados, e outra habilidade que se refere aos "cards exilados" ou aos cards "exilados pelo [este objeto]". Estas habilidades são ligadas: a segunda refere-se somente aos cards na zona de exílio que foram colocados lá diretamente como resultado do efeito de substituição causado pela primeira. Se outro objeto recebe um par de habilidades ligadas, as habilidades serão similarmente ligadas ao objeto. Elas não podem ser ligadas a nenhuma outra habilidade, independentemente de outras habilidades que o objeto possua atualmente ou possa ter tido no passado. Consulte a regra 607, "Habilidades Ligadas".

614.15. Alguns efeitos de substituição não são efeitos contínuos. Ao contrário, eles são o efeito de uma mágica ou habilidade que está resolvendo e que substituirá todo ou parte do efeito da própria mágica ou habilidade. Tais efeitos são chamados de *efeitos de auto-substituição.* Ao se aplicar efeitos de substituição a um evento, os efeitos de auto-substituição são aplicados antes de qualquer outro efeito de substituição.

615. Efeitos de Prevenção

615.1. Alguns efeitos contínuos são efeitos de prevenção. Assim como efeitos de substituição (Consulte a regra 614), efeitos de prevenção são aplicados continuamente conforme os eventos acontecem, eles não estão presos a algum momento futuro de tempo. Tais efeitos olham para o evento de dano que aconteceria, e completamente ou parcialmente previnem o dano que seria causado. Eles atuam como "escudos" em torno do que seja que estão afetando.

615.1a Efeitos que utilizem a palavra "previne" são efeitos de prevenção. Efeitos de prevenção utilizam "prevenir" para indicar qual dano não será causado.

615.2. Muitos efeitos de prevenção aplicam-se ao dano de uma fonte. Consulte a regra 609.7.

615.3. Não existem restrições especiais para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade que cria um efeito de prevenção. Tais efeitos duram até serem usados ou até a sua duração expirar.

615.4. Efeitos de prevenção têm de existir antes do evento que causa dano apropriado ocorrer – eles não podem "voltar atrás no tempo" e mudar algo que já aconteceu. Mágicas e habilidades que geram estes efeitos são muitas vezes conjuradas ou ativadas em resposta àquilo que criaria o evento e de tal modo, resolvem antes do evento ocorrer.

Exemplo: *Um jogador pode ativar uma habilidade que previne dano em resposta à mágica que causaria dano. Entretanto, quando a mágica resolve já é tarde demais para prevenir o dano.*

615.5. Alguns efeitos de prevenção incluem um efeito adicional, que poderá referir-se à quantidade de dano prevenido. A prevenção acontece no momento em que o evento original deveria ter ocorrido; o resto do efeito acontece imediatamente a seguir.

615.6. Se dano que seria causado é prevenido, ele nunca chega a existir. Um evento modificado poderá ocorrer em vez disso, o que poderá por sua vez desencadear habilidades. Observe que o evento modificado pode conter instruções que não podem ser realizadas; neste caso, essas instruções são simplesmente ignoradas.

615.7. Alguns efeitos de prevenção gerados pela resolução de uma mágica ou habilidade referem-se a um montante de dano – por exemplo, "Previna os próximos 3 pontos de dano que seriam causados a uma criatura ou jogador alvo". Estes efeitos funcionam como escudos. Cada 1 ponto de dano que seria causado à criatura ou jogador "com o escudo" é prevenido. Prevenir 1 ponto de dano reduz o escudo em 1 ponto. Se dano fosse causado a uma criatura ou jogador com escudo por duas ou mais fontes ao mesmo tempo, o jogador ou o controlador da criatura escolhe qual é o dano prevenido pelo escudo. Quando o escudo for reduzido a 0 pontos, todo o dano restante é causado normalmente. Estes efeitos contam apenas a quantidade de dano causado; o número de eventos ou fontes que causam dano é irrelevante.

615.8. Alguns efeitos de prevenção gerados pela resolução de uma mágica ou habilidade referem-se à próxima vez que uma fonte específica causasse dano. Estes efeitos previnem a próxima vez que essa fonte causaria dano independentemente da quantidade de dano causada. Quando o dano dessa fonte é prevenido desta forma, o dano que seria causado nas próximas vezes pela mesma fonte é causado normalmente.

615.9. Alguns efeitos de prevenção gerados por habilidades estáticas referem-se a uma quantidade de dano

específica – por exemplo, “Se uma fonte causaria dano a você, previna 1 ponto desse dano”. Estes efeitos previnem apenas a quantidade de dano indicada em qualquer evento que causaria dano a qualquer altura. É aplicado separadamente de outro dano causado por eventos que ocorrem simultaneamente ou numa altura diferente.

Exemplo: *Defensor Atemorizante (Daunting Defender) diz “Se uma fonte fosse causar dano a um Clérigo que você controla, previna 1 ponto daquele dano”. Piroclasma (Pyroclasm) diz “Piroclasma causa 2 pontos de dano a cada criatura”, O Piroclasma causará 1 ponto de dano a cada criatura do tipo Clérigo controlada pelo controlador de Defensor Atemorizante e causará 2 pontos de dano a cada outra criatura controlada pelo mesmo jogador.*

615.10. Alguns efeitos de prevenção previnem os próximos N pontos de dano que seriam causados a uma certa quantidade de criaturas que não são escolhidas como alvo. Tais efeitos criam um escudo de prevenção para cada criatura relevante quando a mágica ou habilidade que cria o efeito resolve.

Exemplo: *Boticário Wojek (Wojek Apothecary) tem uma habilidade que diz “{T}: Previne o próximo 1 ponto de dano que seria causado à criatura alvo e a cada criatura que compartilhe uma cor com ela neste turno”. Quando a habilidade resolve, ela concede um escudo à criatura alvo e a todas as criaturas no campo de batalha que compartilham uma cor com ela nesse momento, prevenindo assim o próximo 1 ponto de dano a cada uma delas. Mudar as cores das criaturas após a habilidade resolver não vai adicionar nem remover os escudos e as criaturas que entrarem no campo de batalha mais tarde nesse turno não receberão o escudo.*

615.11. Alguns efeitos afirmam que o dano “não pode ser prevenido”. Se um dano que não pode ser prevenido seria causado, quaisquer efeitos de prevenção aplicáveis ainda são aplicados a ele. Estes efeitos não evitarão quaisquer danos, mas quaisquer efeitos adicionais que eles tenham poderão acontecer. Escudos de prevenção de dano existentes não são reduzidos por dano que não pode ser prevenido.

615.11a Um efeito de prevenção é aplicado somente uma vez a um evento de dano que não pode ser prevenido. Ele não vai ser aplicado várias vezes tentando impedir aquele dano.

616. Interação de Efeitos de Substituição e/ou de Prevenção

616.1. Se dois ou mais efeitos de substituição e/ou de prevenção tentam modificar a forma como um evento afeta um objeto ou jogador, o controlador do objeto afetado (ou seu dono, se ele não tiver um controlador) ou o jogador afetado escolhe um efeito para ser aplicado, seguindo os passos listados abaixo. Se dois ou mais jogadores têm de fazer essas escolhas ao mesmo tempo, as escolhas são feitas na ordem jogador-ativo/não-ativo (consulte a regra 101.4).

616.1a Se algum dos efeitos de substituição e/ou de prevenção são efeitos de auto-substituição (consulte a regra 614.15), um deles deve ser escolhido. Se não for o caso, vá para a regra 616.1b.

616.1b Se algum dos efeitos de substituição e/ou de prevenção modificariam o controlador de um objeto enquanto este entra no campo de batalha, um deles deve ser escolhido. Se não for o caso, vá para a regra 616.1c.

616.1c Se algum dos efeitos de substituição e/ou prevenção fariam com que um objeto torne-se uma cópia de outro objeto conforme ele entra no campo de batalha, um deles deve ser escolhido. Se não for o caso, prossiga para a regra 616.1d.

616.1d Qualquer um dos efeitos de substituição e/ou de prevenção aplicáveis podem ser escolhidos

616.1e Uma vez escolhido, o efeito é aplicado. Este processo é repetido (levando em conta apenas os efeitos de substituição e de prevenção que seriam aplicáveis neste momento), até que não restem efeitos a serem aplicados.

Exemplo: *Duas permanentes estão no campo de batalha. Uma é um encantamento que diz “Se um card seria colocado em um cemitério vindo de qualquer lugar, em vez disso exile aquele card” e a outra é uma criatura que diz “Se [esta criatura] seria colocada em um cemitério vindo do campo de batalha, em vez disso embaralhe-a no grimório de seu dono”. Se a criatura é destruída, seu controlador decide qual efeito de substituição será aplicado primeiro; o outro não faz nada.*

Exemplo: *Essência Selvagem (Essence of the Wild) diz “As criaturas que você controla entram no campo de batalha como uma cópia de Essência Selvagem.”. Um jogador que controla Essência Selvagem conjura Sentinela Enferrujado (Rusted Sentinel), que normalmente entra no campo de batalha virado. Conforme ele entra no campo de batalha, o efeito de copiar proveniente da Essência Selvagem é aplicado primeiro. Como resultado, ele não mais possui a habilidade que faz ele entrar*

no campo de batalha virado. Sentinela Enferrujado entrará no campo de batalha como uma cópia desvirada de Essência Selvagem.

616.2. Um efeito de substituição ou de prevenção pode torna-se aplicável a um evento como o resultado de outro efeito de substituição ou de prevenção que modifica o evento.

Exemplo: *Um efeito diz "Se você fosse ganhar pontos de vida, em vez disso, compre aquela quantidade de cards", e outro diz "Se você fosse comprar um card, em vez disso devolva um card de seu cemitério para sua mão". Ambos os efeitos combinam (independentemente da ordem em que vieram a existir); Ao invés de ganhar 1 ponto de vida, o jogador coloca um card de seu cemitério em sua mão.*

7. Regras Adicionais

700. Geral

700.1. Qualquer coisa que aconteça em um jogo é um *evento.* Múltiplos eventos podem ocorrer durante a resolução de uma mágica ou habilidade. O texto de habilidades desencadeadas e efeitos de substituição define o evento em questão. Um "acontecimento" pode ser tratado como apenas um evento por uma habilidade e como múltiplos eventos por outra.

> ***Exemplo:*** *Se uma criatura atacante é bloqueada por duas criaturas, isso é um evento para uma habilidade desencadeada que diga "Toda vez que [esta criatura] for bloqueada", mas são dois eventos para uma habilidade desencadeada que diga "Toda vez que [esta criatura] for bloqueada por uma criatura".*

700.2. Uma mágica ou habilidade é *modal* se ela possuir duas ou mais opções precedidas por "Escolha uma —", "Escolha duas —", "Escolha uma ou ambas —" ou "[um jogador específico] escolhe uma —". Cada uma dessas opções é um *modo*.

700.2a O controlador de uma mágica modal ou habilidade ativada modal escolhe o(s) modo(s) como parte da conjuração da mágica ou ativação da habilidade. Se um dos modos for ilegal (devido a uma impossibilidade de escolher alvos válidos, por exemplo), aquele modo não pode ser escolhido. (Consulte a regra 601.2b.)

700.2b O controlador de uma habilidade desencadeada modal escolhe os modos como parte de colocar aquela habilidade na pilha. Se um dos modos for ilegal (devido a uma impossibilidade de escolher alvos válidos, por exemplo), aquele modo não pode ser escolhido. Se nenhum modo pode ser escolhido, a habilidade é removida da pilha. (Consulte a regra 603.3c.)

700.2c Se uma mágica ou habilidade tem um ou mais alvos somente se um modo específico for escolhido para ela, seu controlador precisará escolher esses alvos apenas se ele escolher aquele modo. Caso contrário, a mágica ou habilidade é tratada como se não tivesse aqueles alvos. (Consulte a regra 601.2c.)

700.2d Algumas mágicas e habilidades especificam que um jogador diferente do controlador escolha um modo para ela. Nesse caso, o outro jogador faz isso quando o controlador da mágica ou habilidade normalmente o faria. Se houver mais de um jogador que possa fazer essa escolha, o controlador da mágica ou habilidade decide qual daqueles jogadores fará a escolha.

700.2e Mágicas e habilidades modais podem ter diferentes requisitos de alvo para cada modo. Mudar o alvo da mágica ou habilidade não muda seu modo.

700.2f Uma cópia de uma mágica ou habilidade modal copia o(s) modo(s) escolhido(s) para ela. O controlador da cópia não pode escolher um modo diferente. (Consulte a regra 706.11.)

700.3. Algumas vezes um efeito fará com que objetos fiquem temporariamente agrupados em duas ou mais *pilhas*.

700.3a Cada objeto em uma pilha ainda é um objeto individual. A pilha não é um objeto.

700.3b Objetos agrupados em pilhas não deixam a zona onde estão atualmente. Se cards em um cemitério são divididos em pilhas, a ordem do cemitério deve ser mantida.

> ***Exemplo:*** *Fato ou Ficção (Fact or Fiction) diz "Revele os cinco cards do topo do seu grimório. Um oponente separa esses cards em duas pilhas. Coloque uma pilha em sua mão e a outra em seu cemitério". Enquanto o oponente está separando em pilhas os cards revelados, eles ainda estão no grimório de seu dono. Eles não deixam o grimório até serem colocados na mão ou cemitério de seu dono.*

700.3c Uma pilha pode conter zero ou mais objetos.

700.4. Se uma permanente é *indestrutível,* regras e efeitos não podem destruir ela (consulte a regra 701.6, "Destruir"). Tais permanentes não são destruídas por dano letal e ignoram a ação baseada-no-estado do dano letal (consulte a regra 704.5g). Regras ou efeitos podem fazer com que uma permanente indestrutível seja sacrificada, colocada num cemitério ou exilada.

700.4a Apesar do texto "[Esta permanente] é indestrutível" ser uma habilidade, ser indestrutível não é uma habilidade nem uma característica. Isso é apenas um fato verdadeiro em uma permanente.

700.5. Se uma criatura atacante *não pode se bloqueada,* nenhuma criatura a pode legalmente bloquear ela (consulte a regra 509, "Etapa de Declaração de Bloqueadores"). Mágicas e habilidades ainda assim podem fazer com que ela seja bloqueada.

700.5a Apesar do texto "[Esta permanente] não pode se bloqueada" ser uma habilidade, não poder ser bloqueada não é uma habilidade nem uma característica. Isso é apenas um fato verdadeiro em uma permanente.

700.6. O termo *morrer* significa "ser colocado no cemitério vindo do campo de batalha". Ele é usado apenas ao se referir as criaturas.

701. Palavras-Chave de Ação

701.1. A maioria das ações descritas no texto de regras de um card usa as definições normais para os verbos na língua portuguesa, mas alguns verbos específicos podem ser utilizados, cujo significado pode não ser intuitivo. Estas "palavras-chave" são termos do jogo; algumas vezes os cards contém um texto explicativo que resume o seu significado.

701.2. Ativar

701.2a Ativar uma habilidade ativada é colocá-la na pilha e pagar seus custos, para que eventualmente ela resolva e tenha seu efeito. Apenas o controlador de um objeto (ou o seu dono, se o objeto não tiver controlador) pode ativar a sua habilidade ativada, a menos que o objeto diga o contrário. Um jogador pode ativar uma habilidades se ele tiver prioridade. Consulte a regra 602, "Ativando Habilidades Ativadas".

701.3. Anexar

701.3a Anexar uma Aura, Equipamento ou Fortificação a um objeto significa retirá-lo do local onde está atualmente e colocá-lo naquele objeto. Se alguma coisa está anexada a uma permanente no campo de batalha, é usual colocá-la de modo a que ela toque fisicamente na permanente. Uma Aura, Equipamento ou Fortificação não pode ser anexada a objetos que não pode encantar, equipar ou fortificar respectivamente.

701.3b Se um efeito tenta anexar uma Aura, Equipamento ou Fortificação a um objeto que ele não pode ser anexado, a Aura, o Equipamento ou a Fortificação não se move. Se um efeito tenta anexar uma Aura, Equipamento ou Fortificação a um objeto que ele já está anexado, o efeito nada faz. Se um efeito tenta anexar um objeto que não é uma Aura, Equipamento ou Fortificação a um objeto ou jogador, o efeito nada faz e o primeiro objeto não se move.

701.3c Anexar uma Aura, Equipamento ou Fortificação no campo de batalha a um objeto diferente faz com que a Aura, Equipamento ou Fortificação receba um novo selo temporal.

701.3d "Soltar" um Equipamento de uma criatura significa afastá-lo daquela criatura de modo a que ele esteja no campo de batalha sem equipar nada, ele não deve mais tocar fisicamente na criatura. Se uma Aura, Equipamento ou Fortificação que estava anexado a algo deixa de estar anexado, isso conta como "tornar-se solto"; isso inclui se aquele objeto e/ou aquela Aura, Equipamento ou Fortificação deixarem o campo de batalha.

701.4. Conjurar

701.4a Conjurar uma mágica significa retirá-la da zona em que está (normalmente a mão), colocá-la na pilha e pagar seus custos, para que eventualmente resolva e tenha seu efeito. Um jogador pode conjurar mágicas se tiver prioridade. Consulte a regra 601, "Conjurando Mágicas".

701.4b Conjurar um card é o mesmo que conjurá-lo como uma mágica.

701.5. Anular

701.5a Anular uma mágica ou habilidade significa cancelá-la, removendo-a da pilha. Ela não resolve e nenhum dos seus efeitos acontece. Uma mágica anulada é colocada no cemitério do seu dono.

701.5b O jogador que conjurou a mágica ou habilidade que foi anulada não recebe nenhum "reembolso" dos custos que foram pagos.

701.6. Destruir

701.6a Para destruir uma permanente, mova-a do campo de batalha para o cemitério do seu dono.

701.6b As únicas maneiras de destruir uma permanente são através de efeitos que contém a palavra “destruir”, como resultado da ação baseada-no-estado que verifica permanentes com dano letal (consulte a regra 704.5g) ou de dano proveniente de uma fonte com toque mortífero (consulte a regra 704.5h). Se uma permanente for colocada no cemitério de um jogador por qualquer outra razão, ela não foi “destruída”.

701.6c Um efeito de regeneração substitui um evento de destruição. Consulte a regra 701.12, “Regenerar”.

701.7. Descartar

701.7a Para descartar um card, mova-o da mão do seu dono para o cemitério daquele jogador.

701.7b Por padrão, os efeitos que fazem com que um jogador descarte um card permitem que aquele jogador escolha o card que será descartado. Entretanto, alguns efeitos requerem que um card aleatório seja descartado ou permitem que um outro jogador escolha o card que será descartado.

701.7c Se um card é descartado, mas um efeito faz com que ele seja colocado em uma zona não revelada em vez de no cemitério de seu dono sem que o card seja revelado, todos os valores das características daquele card são considerados como indefinidos. Se um card é descartado desta maneira para pagar um custo que especifica uma característica do card descartado, esse pagamento é considerado ilegal; o jogo volta ao momento anterior ao pagamento daquele custo (consulte a regra 717, “Lidando com Ações Ilegais”).

701.8. Permutar

701.8a Uma mágica ou habilidade pode fazer com que os jogadores permutem alguma coisa (por exemplo, totais de pontos de vida ou o controle de duas permanentes) como parte da sua resolução. Quando estas mágicas ou habilidades resolvem, se a permuta não puder ser realizada em sua totalidade, nenhuma parte da permuta acontece.

Exemplo: *Se uma mágica tenta permutar o controle de duas criaturas, mas uma delas é destruída antes da mágica resolver, a mágica não faz nada com a outra criatura.*

701.8b Quando o controle de duas permanentes é permutado, se elas forem controladas por jogadores diferentes, cada um dos jogadores ganha o controle da permanentes do outro jogador simultaneamente. Se, por outro lado, as permanentes forem controladas pelo mesmo jogador, o efeito da permuta não faz nada.

701.8c Quando os totais de pontos de vida são permutadas, cada jogador ganha ou perde a quantidade de vida necessária para igualar a antiga pontuação de vida do outro jogador. Efeitos de substituição podem modificar estes ganhos e perdas de pontos de vida e habilidades desencadeadas podem desencadear.

701.8d Algumas mágicas ou habilidades podem instruir um jogador a permutar cards de uma zona com cards de outra zona (por exemplo, cards exiladas com cards na mão de um jogador). Estas mágicas ou habilidades funcionam como as outras mágicas e habilidades “permutadoras”, com a exceção de poderem permutar apenas cards cujo dono é o mesmo jogador.

701.8e Se um card em uma zona é permutado por um card de uma zona diferente, e um deles está anexado a um objeto, esse card deixa de estar anexado àquele objeto e o outro card fica anexado naquele objeto.

701.8f Se uma mágica ou habilidade instruir um jogador a simplesmente permutar duas zonas e uma dessas zonas estiver vazia, os cards daquelas zonas são permutados da mesma forma.

701.8g Uma mágica ou habilidade pode instruir um jogador a permutar dois valores numéricos. Nesses tipos de permuta, cada valor torna-se igual ao valor anterior do outro. Se ambos esses valores forem de totais de pontos de vida, o jogador afetado perde ou ganha a quantidade de pontos de vida necessária para alcançar o novo valor. Efeitos de substituição podem modificar esse ganho ou essa perda, e habilidades desencadeadas podem desencadear em função disso. Essa regra não se aplica às mágicas e habilidades que permutam o poder e a resistência de uma criatura.

701.9. Exílio

701.9a Para exilar um objeto, mova-o de onde estiver para a zona de exílio. Veja regra 406, “Exílio”.

701.10. Lutar

701.10a Uma mágica ou habilidade pode instruir uma criatura lutar com outra criatura ou instruir que duas criaturas lutem entre si. Cada uma dessas criaturas causa dano igual ao seu poder à outra criatura.

701.10b Se uma das criaturas instruída a lutar não estiver mais no campo de batalha ou não for mais uma criatura, nenhum dano é causado. Se a criatura não for mais um alvo válido para a mágica ou habilidade que está resolvendo e que instrui essa luta, nenhum dano será causado.

701.10c Se uma criatura lutar contra ela mesma, ela causará dano igual ao seu poder a ela mesma duas vezes.

701.10c O dano causado quando uma criatura luta não é dano de combate.

701.11. Jogar

701.11a Jogar um terreno significa colocá-lo no campo de batalha a partir da zona em que ele está (normalmente a mão). Um jogador pode jogar um terreno se ele tiver prioridade, se estiver em uma fase principal de seu turno, a pilha estiver vazia e ele ainda não tiver jogado um terreno neste turno. Jogar um terreno é uma ação especial (consulte a regra 115), portanto não usa a pilha; isso simplesmente acontece. Colocar um terreno no campo de batalha como resultado de uma mágica ou habilidade não é o mesmo que jogar um terreno. Consulte a regra 305, “Terrenos”.

701.11b Jogar um card significa jogar aquele card como um terreno ou conjurar aquele card como uma mágica, o que for apropriado.

701.11c Alguns efeitos instruem um jogador a “jogar” com certo aspecto do jogo modificado, como “Jogue com o card do topo do seu grimório revelado”. “Jogar” nesse sentido significa jogar o jogo **Magic**.

701.11d Previamente, a ação de conjurar uma mágica ou conjurar um card como uma mágica, era referenciada nos cards como “jogar” aquela mágica ou card. Os cards que foram impressos com esse texto receberam errata na referência de cards Oracle, portanto eles agora se referem a “conjurar” aquela mágica ou card.

701.11e Previamente, a ação de usar uma habilidade ativada era referenciada nos cards como “jogar” aquela habilidade. Os cards que foram impressos com esse texto receberam errata na referência de cards Oracle, portanto eles agora se referem a “ativar” aquela habilidade.

701.12. Regenerar

701.12a Se o efeito da resolução de uma mágica ou habilidade regenera uma permanente, isso cria um efeito de substituição que protege a permanente na próxima vez em que ela seria destruída neste turno. Neste caso, “Regenerar [permanente]” significa “A próxima vez que [permanente] fosse ser destruída neste turno, em vez disso remova todo o dano marcado nela e vire-a. Se ela for uma criatura atacante ou bloqueadora, remova-a de combate”.

701.12b Se o efeito de uma habilidade estática regenera uma permanente, ele substitui a destruição por um efeito alternativo cada vez que aquela permanente seria destruída. Neste caso, “Regenerar [permanente]” significa “Em vez disso remova todo o dano marcado na [permanente] e vire-a. Se ela for uma criatura atacante ou bloqueadora, remova-a de combate”.

701.12c Ativar uma habilidade que cria um escudo de regeneração e/ou conjurar uma mágica que cria um escudo de regeneração não são o mesmo que regenerar uma permanente. Efeitos que dizem que uma permanente não pode ser regenerada não impedem tais habilidades de serem ativadas ou tais mágicas de serem conjuradas; em vez disso, eles impedem os escudos de regeneração de terem qualquer efeito.

701.13. Revelar

701.13a Para revelar um card, mostre aquele card para todos os jogadores por um breve momento. Se um efeito faz com que um card seja revelado, aquele card é mantido revelado pelo tempo necessário para completar as partes do efeito para as quais aquele card é relevante. Se o custo para conjurar a mágica ou ativar a habilidade inclui revelar um card, o card é mantido revelado do momento em que a mágica ou habilidade for anunciada até o momento em que ela deixar a pilha.

701.13b Revelar um card não faz com que ele deixe a zona em que está.

701.14. Sacrificar

701.14a Para sacrificar uma permanente, seu controlador move-a do campo de batalha diretamente para o cemitério de seu dono. Um jogador não pode sacrificar algo que não seja uma permanente, ou algo que seja uma permanente que ele não controla. Sacrificar uma permanente não destrói aquela permanente, portanto a regeneração ou outros efeitos que substituam a destruição não podem afetar essa ação.

701.15. Procurar

701.15a Para procurar por um card em uma zona, olhe todos os cards naquela zona (mesmo se ela for uma zona não revelada) e encontre um card que coincida com a descrição indicada.

701.15b Se um jogador está procurando em uma zona não revelada por cards de uma qualidade indicada, como um card com um tipo de card ou cor específica, aquele jogador não é obrigado a encontrar algum ou todos aqueles cards mesmo que eles estejam naquela zona.

> ***Exemplo:*** *Lasca (Splinter) diz "Exile o artefato alvo. Procure no cemitério, mão e grimório de seu controlador por todos os cards com o mesmo nome daquele artefato e exile-os. Aquele jogador então embaralha seu grimório". Um jogador conjura Lasca tendo como alvo Mina Uivadora (Howling Mine), que é um artefato. O controlador de Mina Uivadora tem outra Mina Uivadora em seu cemitério e mais duas em seu grimório. O controlador da Lasca deve encontrar a Mina Uivadora no cemitério, mas pode encontrar zero, uma ou duas Minas Uivadoras no grimório*

701.15c Se um jogador é instruído a procurar em uma zona não revelada por cards com uma qualidade não definida, aquele jogador pode procurar naquela zona, mas não encontrará quaisquer cards.

> ***Exemplo:*** *Lobotomia (Lobotomy) diz "O jogador alvo revela sua mão, então escolha um card que não seja um terreno básico. Procure por todas as cópias daquele card no cemitério, na mão e no grimório daquele jogador e exile-as. Depois disso, aquele jogador embaralha seu próprio grimório". Se o jogador alvo não tiver cards em sua mão, quando Lobotomia resolve, o jogador que conjurou Lobotomia procura nas zonas especificadas mas não exila nenhum card.*

701.15d Se um jogador está procurando em uma zona não revelada por uma quantidade de cards, como "um card" ou "três cards", aquele jogador deve encontrar aquela quantidade de cards (ou quantos forem possíveis, se a zona não tiver cards suficientes).

701.15e Se o efeito que contem a instrução de procura não instruir a revelar os cards encontrados, então eles não são revelados.

701.16. Embaralhar

701.16a Para embaralhar um grimório ou uma pilha de card com a face voltada para baixo, faça com que os cards fiquem em distribuição aleatória de forma que nenhum jogador conheça a sua ordem.

701.16b Alguns efeitos fazem com que um jogador procura em seu grimório por um ou mais cards, embaralhe aquele grimório e depois coloque o(s) card(s) encontrado(s) em uma certa posição naquele grimório. O(s) card(s) encontrado(s) nunca deixaram aquele grimório, porém eles não são inclusos neste embaralhamento. Em vez disso, todos os cards naquele grimório são embaralhados, com exceção daqueles encontrados. Habilidades que desencadeiam quando um grimório é embaralhado ainda assim são desencadeadas.

701.16c Se um efeito faz com que um jogador embaralhe um ou mais objetos específicos em um grimório, mas nenhum destes objetos estão na zona em que era esperado que estivessem, aquele grimório não é embaralhado.

> ***Exemplo:*** *Ardil (Guile) diz em partes, "Quando Ardil é colocado em um cemitério vindo de qualquer lugar, embaralhe-o no grimório de seu dono". Ele é colocado no cemitério e sua habilidade é desencadeada, então um jogador exila-o do cemitério em resposta. Quando a habilidade resolve, nada acontece.*

701.16d Se um efeito faria um jogador embaralhar um ou mais objetos específicos em um grimório e um efeito de substituição ou prevenção ao invés disso fizer com que todos esses objetos sejam movidos ara uma outra zona, aquele grimório não é embaralhado.

> ***Exemplo:*** *Zênite do Sol Negro (Black Sun's Zenith) diz em partes, "Embaralhe Zênite do Sol Negro no grimório de seu dono". Zênite do Sol Negro está num cemitério e ganhou recapitular, talvez por causa do efeito de Indenizar (Recoup), e é conjurado daquele cemitério. Zênite do Sol Negro será exilado e o grimório de seu dono não será embaralhado.*

701.16e Se um efeito faz com que um jogador embaralhasse um conjunto de objetos em seu grimório, aquele grimório é embaralhado mesmo se não houverem objetos naquele conjunto.

> ***Exemplo:*** *Xamã da Marga (Loaming Shaman) diz "Quando Xamã da Marga entrar no campo de batalha, o jogador alvo embaralha qualquer número de cards alvo de seu cemitério em seu grimório". Ele entra no campo de batalha, sua habilidade é desencadeada e nenhum card é escolhido como alvo. Quando a habilidade resolve, o jogador que foi escolhido como alvo ainda assim tem de embaralhar seu grimório.*

701.16f Se um efeito faz com que um jogador embaralhe um grimório contendo zero ou um card, as habilidades que são desencadeadas quando um grimório é embaralhado ainda assim são desencadeadas.

701.16g Se dois ou mais efeitos fazem com que um grimório seja embaralhado múltiplas vezes simultaneamente, habilidades que são desencadeadas quando aquele grimório é embaralhado desencadeiam aquela quantidade de vezes.

701.17. Virar e Desvirar

701.17a Para virar uma permanente, deixe-a deitada a partir da posição em pé. Somente uma permanente desvirada pode ser virada.

701.17b Para desvirar uma permanente, rotacione-a de volta à posição em pé a partir da posição deitada. Somente permanentes viradas podem ser desviradas.

701.18. Vidência

701.18a "Vidência N" significa olhar os N cards do topo do seu grimório, colocar qualquer número deles no fundo do seu grimório em qualquer ordem, e colocar o restante no topo do seu grimório em qualquer ordem.

701.19. Predestinar

701.19a "Predestinar N" significa olhar os N cards do topo do grimório de um oponente, colocar qualquer número deles no fundo daquele grimório em qualquer ordem, e colocar o restante no topo daquele grimório em qualquer ordem.

701.20. Confrontar

701.20a Para confrontar, um jogador revela o card do topo do seu grimório. Aquele jogador pode então colocar aquele card no fundo do seu grimório.

701.20b "Confrontar com um oponente" significa "Escolha um oponente. Você e aquele oponente confrontam".

701.20c Um jogador vence o confronto se ele revelar um card com o maior custo de mana dentre todos os cards revelados naquele confronto.

701.21. Vagar Pelos Planos

701.21a Um jogador pode vagar pelos planos apenas durante um jogo de Planechase. Somente o controlador planar pode vagar pelos planos. Consulte a regra 901, "Planechase".

701.21b Vagar pelos planos é colocar cada card de plano e fenômeno com a face voltada para cima no fundo do deck planar de seu dono com a face voltada para baixo, e depois, mover o card no topo de seu deck planar para fora daquele deck com a face voltada para cima.

701.21c Um jogador pode vagar pelos planos como resultado de uma "habilidade de vagar pelos planos" (consulte a regra 901.8), porque o dono do card planar ou de fenômeno com a face voltada para cima deixa o jogo (consulte a regra 901.10) ou porque uma habilidade desencadeada de fenômeno deixa a pilha (consulte a regra 704.5x). Habilidade também podem instruir um jogador a vagar pelos planos

701.21d O card de plano cuja face é voltada para cima é o plano para o qual o jogador vagou. O card de plano cuja face é voltada para baixo ou que deixou o jogo é o plano a partir do qual o jogador vagou. O mesmo é verdade a respeito dos fenômenos.

701.22. Acionar

701.22a Apenas cards de esquema podem ser acionados e somente durante um jogo de Archenemy. Apenas or arquiinimigo pode acionar um card de esquema. Consulte a regra 312, “Esquemas” e regra 904, “Archenemy”.

701.22b Para acionar um esquema, retire o card do topo de seu deck de esquemas e volte sua face para cima.

701.23. Abandonar

701.23a Apenas um card de esquema contínuo pode se abandonado e somente durante um jogo de Archenemy. Consulte a regra 312, “Esquemas” e regra 904, “Archenemy”.

701.23b Para abandonar um esquema, volte sua face para baixo e coloque aquele card no fundo do deck de esquemas de seu dono.

701.24. Proliferar

701.24a Para proliferar, escolha qualquer número de permanentes e/ou jogadores que tenham um marcador, em seguida, dê a cada um destes escolhidos exatamente um marcador adicional de um tipo que aquela permanente ou jogador já possua.

701.24b Se uma permanente ou jogador escolhido desta maneira possuir mais de um tipo de marcador, o jogador que está proliferando escolhe qual tipo de marcador será adicionado.

701.24c Proliferar num jogo de Gigante de Duas Cabeças significa escolher um número qualquer de permanentes e/ou equipes que têm um marcador, em seguida, dar a cada um exatamente um marcador adicional do tipo que a equipe ou a permanente já tinham. Consulte a regra 810, "Variante Gigante de Duas Cabeças".

701.25 Transformar

701.25a Apenas as permanentes representadas por cards dupla face podem se transformar. (Consulte a regra 711, "Cards dupla face".) Se uma mágica ou habilidade disse para um jogador transformar qualquer permanente que não seja um card dupla face, não acontecerá nada.

701.25b Para transformar uma permanente, você deve virá-la de forma que sua outra face seja exibida.

701.25c Apesar de transformar usar a mesma ação física de virar a face de uma permanente para cima ou para baixo, elas constituem ações diferentes no jogo. As habilidades que são desencadeadas quando uma permanente tem sua face voltada para baixo não são desencadeadas quando aquela mesma permanente se transforma, e assim por diante.

701.25d Algumas habilidade desencadeadas desencadeiam quando um objeto “se transforma em” um objeto identificado pelo nome. Essa habilidade desencadeia somente se aquele objeto não tinha o nome especificado imediatamente antes da instrução de transformação e tem o nome especificado imediatamente após as instruções de transformação.

701.26. Deter

701.26a Algumas mágicas e habilidades podem deter uma permanente. Até o turno seguinte do controlador daquela mágica ou habilidade, aquela permanente não pode atacar nem bloquear e suas habilidades ativadas não podem ser ativadas.

701.27. Povoar

701.27a Povoar significa escolher uma ficha de criatura que você controla e colocar no campo de batalha uma ficha que seja uma cópia daquela ficha de criatura.

701.27b Se você não controlar nenhuma ficha de criatura quando for instruído a povoar, você não colocará nenhuma ficha no campo de batalha.

702. Palavras-Chave de Habilidade

702.1. A maioria das habilidades descreve exatamente o que fazem no texto de regras do card. Algumas, entretanto são muito comuns ou precisam de muito espaço para serem escritas no card. Nestes casos, o objeto mostra apenas o nome da habilidade na forma de “palavra-chave”; por vezes, o texto explicativo resume a regra.

702.2. Toque mortífero

702.2a Toque mortífero é uma habilidade estática.

702.2b Qualquer quantidade de dano de combate diferente de zero que é atribuída a uma criatura por uma fonte com toque mortífero é considerada dano letal, independentemente da resistência daquela criatura. Consulte a regra 510.1c–d.

702.2c Uma criatura que sofreu dano causado por uma fonte com toque mortífero desde a última vez que as ações baseadas no estado foram verificadas é destruída como uma ação baseada no estado. Consulte a regra 704.

702.2d As regras para toque mortífero funcionam independentemente da zona a partir da qual um objeto com toque mortífero causa dano.

702.2e Se um objeto muda de zona antes que um efeito faça com que ele cause dano, sua última informação conhecida é usada para determinar se ele tinha toque mortífero.

702.2f Ocorrências múltiplas de toque mortífero no mesmo objeto são redundantes.

702.3. Defensor

702.3a Defensor é uma habilidade estática.

702.3b Uma criatura com defensor não pode atacar.

702.3c Ocorrências múltiplas de defensor na mesma criatura são redundantes.

702.4. Golpe Duplo

702.4a Golpe Duplo é uma habilidade estática que modifica as regras da etapa de dano de combate. (Consulte a regra 510, “Etapa de Dano de Combate”.)

702.4b Se pelo menos uma criatura atacante ou bloqueadora tiver iniciativa (consulte a regra 702.7) ou golpe duplo quando a etapa de dano de combate é iniciada, as únicas criaturas que atribuem dano de combate nessa etapa são aquelas com iniciativa ou golpe duplo. Após essa etapa, em vez de prosseguir para a etapa de final de combate, a fase recebe uma segunda etapa de dano de combate. As únicas criaturas que atribuem dano de combate nessa etapa são os atacantes e bloqueadores restantes que não tinham nem iniciativa ou golpe duplo conforme a primeira etapa de dano de combate foi iniciada, bem como os atacantes e bloqueadores que têm atualmente golpe duplo. Após essa etapa, a fase prossegue para a etapa de final de combate.

702.4c Remover o golpe duplo de uma criatura durante a primeira etapa de dano de combate impedirá que a criatura atribua dano de combate na segunda etapa de dano de combate.

702.4d Conceder golpe duplo a uma criatura com iniciativa que já causou dano de combate na primeira etapa de dano de combate permitirá que a criatura atribua dano de combate na segunda etapa de dano de combate.

702.4e Ocorrências múltiplas de golpe duplo na mesma criatura são redundantes.

702.5. Encantar

702.5a Encantar é uma habilidade estática, escrita “Encantar [objeto ou jogador]”. A habilidade de encantar restringe o que uma mágica de Aura pode ter como alvo e que uma Aura pode encantar.

702.5b Para mais informações sobre Auras, consulte a regra 303, “Encantamentos”.

702.5c Se uma Aura tem ocorrências múltiplas de encantar, todas são aplicáveis. O alvo da Aura deve seguir as restrições de todas as ocorrências de encantar. A Aura pode encantar apenas objetos ou jogadores que correspondem a todas as suas habilidades de encantar.

702.5d Auras que podem encantar um jogador podem ter como alvo e serem anexadas a um jogador. Essas Auras não podem ter uma permanente como alvo e não podem ser anexadas às permanentes.

702.6. Equipar

702.6a Equipar é uma habilidade ativada de cards de Equipamento. “Equipar [custo]” significa “[Custo]: Anexe esta permanente a uma criatura alvo que você controla. Ative esta habilidade somente quando puder conjurar um feitiço”.

702.6b Para mais informações sobre Equipamentos, consulte a regra 301, “Artefatos”.

702.6c Se uma permanente tem várias ocorrências de equipar, qualquer uma de suas habilidades de equipar pode ser ativada.

702.7. Iniciativa

702.7a Iniciativa é uma habilidade estática que modifica as regras para a etapa de dano de combate. (Consulte a regra 510, “Etapa de Dano de Combate”.)

702.7b Se pelo menos uma criatura atacante ou bloqueadora tiver iniciativa ou golpe duplo (consulte a regra 702.4) quando a etapa de dano de combate é iniciada, as únicas criaturas que atribuem dano de combate nessa etapa são aquelas com iniciativa ou golpe duplo. Após essa etapa, em vez de prosseguir para a etapa de final de combate, a fase recebe uma segunda etapa de dano de combate. As únicas criaturas que atribuem dano de combate nessa etapa são os atacantes e bloqueadores restantes que não tinham nem iniciativa ou golpe duplo conforme a primeira etapa de dano de combate foi iniciada, bem como os atacantes e bloqueadores que têm atualmente golpe duplo. Após essa etapa, a fase prossegue para a etapa de final de combate.

702.7c Conceder iniciativa a uma criatura sem iniciativa após o dano de combate ser causado na primeira etapa de dano de combate não impedirá que aquela criatura atribua dano de combate na segunda etapa de dano de combate. Remover a iniciativa de uma criatura após ela ter causado dano de combate na primeira etapa de dano de combate não permitirá que ela atribua dano de combate na segunda etapa de dano de combate (a menos que a criatura tenha golpe duplo).

702.7d Ocorrências múltiplas de iniciativa na mesma criatura são redundantes.

702.8. Lampejo

702.8a Lampejo é uma habilidade estática que funciona em qualquer zona da qual você poderia jogar o card que possui esta habilidade. “Lampejo” significa “Você pode jogar este card a qualquer momento em que você poderia conjurar uma mágica instantânea”.

702.8b Ocorrências múltiplas de lampejo no mesmo objeto são redundantes.

702.9. Voar

702.9a Voar é uma habilidade de evasão.

702.9b Uma criatura com a habilidade de voar não pode ser bloqueada, exceto por criaturas com a habilidade de voar e/ou alcance. Uma criatura com a habilidade voar pode bloquear uma criatura com ou sem a habilidade de voar. (Consulte a regra 509, “Etapa de Declaração de Bloqueadores” e a regra 702.16, “Alcance”.)

702.9c Ocorrências múltiplas da habilidade de voar na mesma criatura são redundantes.

702.10. Ímpeto

702.10a Ímpeto é uma habilidade estática.

702.10b Se uma criatura tem ímpeto, ela pode atacar mesmo que não esteja sob controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente (consulte a regra 302.6).

702.10c Se uma criatura tem ímpeto, seu controlador pode ativar suas habilidades ativadas cujo custo inclua o símbolo de virar ou o de desvirar mesmo que esta criatura não esteja sob controle de seu controlador continuamente desde o início de seu turno mais recente (consulte a regra 302.6).

702.10d Ocorrências múltiplas de ímpeto na mesma criatura são redundantes.

702.11. Resistência à magia

702.11a Resistência à magia é uma habilidade estática.

702.11b "Resistência à magia" em uma permanente significa "Esta permanente não pode ser alvo de mágicas ou habilidades controladas por seus oponentes".

702.11c "Resistência à magia" em um jogador significa "Você não pode ser alvo de mágicas ou habilidades controladas por seus oponentes".

702.11d Ocorrências múltiplas de resistência à magia na mesma permanente são redundantes.

702.12. Intimidar

702.12a Intimidar é uma habilidade de evasão.

702.12b Uma criatura com intimidar não pode ser bloqueada exceto por criaturas artefato e/ou criaturas que compartilhem uma cor com ela (consulte a regra 509, "Etapa de Declaração de Bloqueadores").

702.10c Ocorrências múltiplas de intimidar na mesma criatura são redundantes.

702.13. Travessia de Terreno

702.13a Travessia de terreno é um termo genérico que aparece no texto de regras de um objeto como "travessia de [tipo]", onde [tipo] é geralmente um subtipo, mas pode ser o tipo de card de terreno, qualquer tipo de terreno, qualquer supertipo ou qualquer combinação destes.

702.13b Travessia de terreno é uma habilidade de evasão.

702.13c Uma criatura com travessia de terreno não pode ser bloqueada enquanto o jogador defensor controlar pelo menos um terreno com o subtipo especificado (como em "travessia de ilha"), com o supertipo especificado (como em "travessia de terreno lendário"), sem o supertipo especificado (como em "travessia de terreno não-básico") ou com o supertipo e o subtipo especificados (como em "travessia de pântano da neve"). Consulte a regra 509, "Etapa de Declaração de Bloqueadores".

702.13d Habilidades de travessia não "cancelam" umas às outras.

> ***Exemplo:*** *Se um jogador controla uma Floresta de Neve, ele não poderá bloquear uma criatura que tenha travessia de Floresta de Neve mesmo que ele também controle uma criatura com travessia de Floresta de Neve.*

702.13e Ocorrências múltiplas do mesmo tipo de travessia em uma criatura são redundantes.

702.14. Vínculo com a Vida

702.14a Vínculo com a vida é uma habilidade estática.

702.14b Dano causado por uma fonte com vínculo com a vida faz com que o controlador daquela fonte, ou o dono daquela fonte se ela não tiver um controlador, ganhe uma quantidade de pontos de vida igual ao dano causado (em adição a quaisquer outros resultados causados pelo dano). Consulte a regra 119.3.

702.14c Se uma permanente deixa o campo de batalha antes de um efeito fazer com que ela causasse dano, a sua última informação conhecida é usada para determinar se ela tinha vínculo com a vida.

702.14d As regras de vínculo com a vida funcionam em qualquer zona da qual o objeto com vínculo com a vida causa dano.

702.14d Ocorrências múltiplas de vinculo com a vida no mesmo objeto são redundantes.

702.15. Proteção

702.15a Proteção é uma habilidade estática, escrita no formato “Proteção contra [qualidade]”. A qualidade é geralmente uma cor (como por exemplo “proteção contra o preto”), mas poderá ser qualquer valor característico. Se a qualidade for igual ao nome de um card, ela é tratada como tal apenas se a habilidade de proteção especificar que a qualidade é um nome. Se a qualidade for um tipo, subtipo ou supertipo de card, a habilidade aplica-se às fontes que sejam permanentes daquele tipo, subtipo ou supertipo de card e às fontes que não estejam no campo de batalha que sejam daquele tipo, subtipo ou supertipo de card. Isto é uma exceção à regra 109.2.

702.15b Uma permanente ou jogador com proteção não pode ser alvo de mágicas com a qualidade relevante nem podem ser alvo de habilidades de uma fonte com a qualidade relevante.

702.15c Uma permanente ou jogador com proteção não pode ser encantado por Auras que tenham a qualidade relevante. Tais Auras que estejam anexadas à permanentes ou jogadores com proteção serão colocadas no cemitério dos seus donos como resultado de uma ação baseada-no-estado. (Consulte a regra 704, “Ações Baseadas-no-Estado”.)

702.15d Uma permanente com proteção não pode ser equipada por Equipamentos que tenham a qualidade relevante nem podem ser fortificada por Fortificações que tenham a qualidade relevante. Tais Equipamentos ou Fortificações tonam-se soltos das permanentes com proteção como resultado de uma ação baseada-no-estado, mas permanecem no campo de batalha. (Consulte a regra 704, “Ações Baseadas-no-Estado”.)

702.15e Qualquer dano que seria causado por fontes com a qualidade relevante que seria causado a uma permanente ou jogador com proteção é prevenido.

702.15f Criaturas atacantes com proteção não podem ser bloqueadas por criaturas que tenham a qualidade relevante.

702.15g “Proteção contra [qualidade A] e contra [qualidade B]” é um encurtamento de “proteção contra [qualidade A]” e “proteção contra [qualidade B]”; ela funciona como duas habilidades de proteção separadas. Por exemplo, se um efeito fizer com que um objeto com esta habilidade perca a proteção contra [qualidade A], o objeto ainda teria a proteção contra [qualidade B].

702.15h “Proteção contra todas [característica]” é um encurtamento para “proteção contra [qualidade A]”, “proteção contra [qualidade B]” e assim por diante para cada qualidade possível que a característica possa ter; a habilidade funciona como várias habilidades de proteção separadas. Por exemplo, se um efeito fizer com que um objeto com esta habilidade perca a proteção contra [qualidade A], o objeto ainda teria a proteção contra [qualidade B], contra [qualidade C] e assim por diante.

702.15i “Proteção contra tudo” é uma variante da habilidade de proteção. Uma permanente com proteção contra tudo tem proteção contra todos os objetos, independentemente dos valores das características daqueles objetos. Estas permanentes não podem ser alvos de mágicas ou habilidades, não podem encantadas por Auras, equipadas por Equipamentos, fortificadas por Fortificações, não podem ser bloqueadas por criaturas e todo o dano que seria causado a ela é prevenido.

702.15j Ocorrências múltiplas de proteção contra a mesma qualidade na mesma permanente ou jogador são redundantes.

702.16. Alcance

702.16a Alcance é uma habilidade estática.

702.16b Uma criatura com a habilidade de voar não pode ser bloqueada exceto por criaturas com voar e/ou alcance. (Consulte a regra 509, Etapa de Declaração de Bloqueadores” e regra 702.9, “Voar”.)

702.16c Ocorrências múltiplas de alcance na mesma criatura são redundantes.

702.17. Manto

702.17a Manto é uma habilidade estática. “Manto” significa “Esta permanente ou jogador não pode ser alvo de mágicas ou habilidades”.

702.17b Ocorrências múltiplas de manto na mesma permanente ou jogador são redundantes.

702.18. Atropelar

702.18a Atropelar é uma habilidade estática que modifica as regras da atribuição do dano de combate de uma criatura atacante. A habilidade não tem efeito quando uma criatura com atropelar está bloqueando ou causa dano que não seja dano de combate. (Consulte a regra 510, “Etapa de Dano de Combate”.)

702.18b O controlador de uma criatura atacante com atropelar distribui primeiro o seu dano em todas as criaturas que a estão bloqueando aquela criatura atacante. Após dano letal ter sido distribuído a todas essas criaturas, todo o dano restante é distribuído como o seu controlador escolher entre essas criaturas bloqueadoras e o jogador ou planeswalker que a criatura está atacando. Ao verificar se dano letal foi marcado em uma criatura, leve em conta o dano previamente marcado nessa criatura e o dano proveniente de outras criaturas que está sendo distribuídos na mesma etapa de dano de combate, mas não habilidades e efeitos que possam mudar a quantidade de dano que é realmente causado. O controlador da criatura atacante não precisa distribuir dano letal a todas as criaturas bloqueadoras, mas, nesse caso, ele também não poderá distribuir dano ao jogador ou planeswalker que está sendo atacado.

Exemplo: *Uma criatura 2/2 que possa bloquear uma criatura adicional bloqueia duas criaturas: uma criatura 1/1 sem habilidades e uma criatura 3/3 com atropelar. O jogador ativo poderá distribuir 1 ponto de dano do primeiro atacante e 1 ponto de dano do segundo atacante à criatura bloqueadora e 2 pontos de dano da criatura com atropelar ao jogador defensor.*

Exemplo: *Uma criatura verde 6/6 com atropelar é bloqueada por uma criatura 2/2 com proteção contra o verde. O controlador da criatura atacante deve distribuir ao menos 2 pontos de dano ao bloqueador, mesmo esse dano sendo prevenido pela habilidade de proteção do bloqueador. O controlador da criatura atacante pode distribuir o dano restante da maneira que quiser entre a criatura bloqueadora e o jogador defensor.*

702.18c Se uma criatura atacante com atropelar é bloqueada, mas não existirem criaturas bloqueando-a quando o dano é atribuído, todo o sei dano é atribuído ao jogador ou planeswalker que ela está atacando.

702.18d Se uma criatura com atropelar está atacando um planeswalker, nada de seu dano de combate pode ser atribuído ao jogador defensor, mesmo se aquele planeswalker tiver sido removido do combate ou o dano que a criatura atacante pode atribuir for maior que a lealdade do planeswalker.

702.18e Ocorrências múltiplas de atropelar na mesma criatura são redundantes.

702.19. Vigilância

702.19a Vigilância é uma habilidade estática que modifica as regras da etapa de declaração de atacantes.

702.19b Atacar não faz com que criaturas com vigilância sejam viradas. (Consulte a regra 508, “Etapa de Declaração de Atacantes”.)

702.19c Ocorrências múltiplas de vigilância na mesma criatura são redundantes.

702.20. Bando

702.20a Bando é uma habilidade estática que modifica as regras de combate.

702.20b “Bando com outros” é uma forma especial de bando. Se um efeito fizer com que uma permanente perca a habilidade de bando, a permanente perde também todas as habilidades “bando com outros”.

702.20c Conforme um jogador declara os atacantes, ele pode declarar que uma ou mais criaturas atacantes com bando e até uma criatura atacante sem bando (mesmo se ela tiver “bando com outros”) são todos de um “bando”. Ele também pode declarar que uma ou mais criaturas [qualidade] atacantes com “bando com outros [qualidade]” e qualquer número de outras criaturas [qualidade] atacantes são todas do mesmo bando. Um jogador pode declarar quantos bandos atacantes ele quiser, mas cada criatura pode ser membro de apenas um

deles. (Os jogadores defensores não podem declarar bando, mas podem utilizar bando de uma maneira diferente; consulte a regra 702.20j.)

702.20d Todas as criaturas em um bando atacante devem atacar o mesmo jogador ou planeswalker.

702.20e Uma vez que um bando atacante foi anunciado, ele dura até o final do combate, mesmo se depois algo remover a habilidade de bando ou "bando com outros" de uma ou mais criaturas do bando.

702.20f Uma criatura atacante que for removida do combate também é removida do bando em que estava.

702.20g Bando não faz com que as criaturas compartilhem suas habilidades, também não remove nenhuma habilidade. As criaturas atacantes em um bando são permanentes separadas.

702.20h Se uma criatura atacante for bloqueada por uma criatura, cada outra criatura no mesmo bando da criatura atacante torna-se bloqueada pela mesma criatura bloqueadora.

> ***Exemplo:*** *Um jogador ataca com um bando que consiste de uma criatura com a habilidade de voar e uma criatura com travessia de pântano. O jogador defensor, que controla um pântano, pode bloquear a criatura voadora se possível. Se ele fizer, então a criatura com travessia de pântano também será bloqueada pela criatura bloqueadora.*

702.20i Se um membro de um bando tornar-se bloqueado devido a um efeito, o bando todo se torna bloqueado.

702.20j Durante a etapa de dano de combate, se uma criatura atacante for bloqueada por uma criatura com bando, ou por uma criatura [qualidade] com "bando com outros [qualidade]" e outra criatura [qualidade], o jogador defensor (ao invés do jogador ativo) escolhe como o dano causado pela criatura atacante é atribuído. Aquele jogador pode dividir o dano de combate causado por aquela criatura conforme ele escolher entre qualquer número de criaturas bloqueando ela. Isso é uma exceção ao procedimento descrito na regra 510.1c.

702.20k Durante a etapa de dano de combate, se a criatura bloqueadora estiver bloqueando uma criatura com bando, ou uma criatura [qualidade] com "bando com outros [qualidade]" e outra criatura [qualidade], o jogador ativo (ao invés do jogador defensor) escolhe como o dano causado pela criatura bloqueadora é atribuído. Aquele jogador pode dividir o dano de combate causado por aquela criatura conforme ele escolher entre qualquer número de criaturas que ela estiver bloqueando. Isso é uma exceção ao procedimento descrito na regra 510.1d.

702.20m Ocorrências múltiplas de bando na mesma criatura são redundantes. Ocorrências múltiplas de "bando com outros" do mesmo tipo na mesma criatura são redundantes.

702.21. Fúria

702.21a Fúria é uma habilidade desencadeada. "Fúria N" significa "Toda vez que essa criatura for bloqueada, ela recebe +N/+N até o final do turno para cada criatura que estiver bloqueando-a além da primeira". (Consulte a regra 509, "Etapa de Declaração de Bloqueadores".)

702.21b O bônus de fúria é calculado somente uma vez por combate, quando a habilidade desencadeada resolve. Adicionar ou remover bloqueadores mais tarde no combate não altera o bônus.

702.21c Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de fúria, cada uma é desencadeada separadamente.

702.22. Manutenção Cumulativa

702.22a Manutenção cumulativa é uma habilidade desencadeada que impõe um custo crescente a uma permanente. "Manutenção cumulativa [custo]" significa "No início de sua manutenção, se está permanente estiver no campo de batalha, coloque um marcador de tempo sobre essa permanente. Então você pode pagar [custo] para cada marcador de tempo nela. Se você não puder pagar, sacrifique-a". Se o [custo] tiver escolhas associadas a ele, cada escolha é feita separadamente para cada marcador de tempo, então o conjunto de custos é pago integralmente ou nenhum deles é pago. Pagamentos parciais não são permitidos.

> ***Exemplo:*** *Uma criatura tem "Manutenção cumulativa {W} ou {U}" e dois marcadores de tempo sobre ela. Quando sua habilidade é desencadeada e resolve novamente, o controlador da criatura coloca mais um marcador de tempo nela e então pode pagar {W}{W}{W}, {W}{W}{U}, {W}{U}{U}, ou {U}{U}{U} para manter a criatura no campo de batalha.*
>
> ***Exemplo:*** *Uma criatura tem "Manutenção cumulativa—Sacrifique uma criatura" e um marcador de tempo sobre ela. Quando sua habilidade é desencadeada e resolve novamente, o seu controlador não*

pode escolher a mesma criatura para sacrificar duas vezes. Duas criaturas diferentes devem ser sacrificadas ou a criatura com manutenção cumulativa deve ser sacrificada.

702.22b Se uma permanente tem ocorrências múltiplas de manutenção cumulativa, cada uma delas é desencadeada separadamente. Entretanto, os marcadores de tempo não são ligados a nenhuma habilidade em particular; cada habilidade de manutenção cumulativa contará o total de marcadores de tempo sobre a permanente no momento da resolução daquela habilidade.

Exemplo: *Uma criatura tem duas ocorrências de "Manutenção cumulativa—Pague 1 ponto de vida". A criatura não tem marcadores sobre ela, e ambas habilidades de manutenção cumulativa desencadeiam. Quando a primeira habilidade resolve, o controlador adiciona um marcador e então paga 1 ponto de vida. Quando a segunda habilidade resolve, o controlador adiciona outro marcador e então escolhe pagar 2 pontos de vida adicionais.*

702.23. Flanquear

702.23a Flanquear é uma habilidade desencadeada que desencadeia durante a etapa de declaração de bloqueadores (consulte a regra 509, "Etapa de Declaração de Bloqueadores"). Flanquear significa "Toda vez que esta criatura for bloqueada por uma criatura sem flanquear, a criatura bloqueadora recebe -1/-1 até o final do turno".

702.23b Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de flanquear, cada uma é desencadeada separadamente.

702.24. Alternância

702.24a Alternância é uma habilidade estática que modifica as regras da etapa de desvirar. Durante a etapa de desvirar de cada jogador, antes do jogador ativo desvirar suas permanentes, todas permanentes "em fase" com alternância que aquele jogador controla "saem de fase". Ao mesmo tempo, todas permanentes "fora de fase" que saíram de fase sob controle daquele jogador "entram em fase".

702.24b Se uma permanente sai de fase, seu status muda para "fora de fase". Com exceção de regras e efeitos que mencionam especificamente permanentes fora de fase, uma permanente fora de fase é considerada como se ela não existe. Ela não pode afetar ou ser afetada por qualquer outra coisa do jogo.

Exemplo: *Você controla três criaturas, uma das quais está fora de fase. Você conjura uma mágica que diz "Compre um card para cada criatura que você controla". Você compra dois cards.*
Exemplo: *Você controla uma criatura fora de fase. Você conjura uma mágica que diz "Destrua todas as criaturas". A criatura fora de fase não é destruída.*

702.24c Se uma permanente entra em fase, seu status muda para "em fase". O jogo mais uma vez trata ela como se ela existisse.

702.24d O evento de alternância não faz com que a permanente mude de zona ou controle, mesmo que seja tratada como se não estivesse no campo de batalha e não estivesse sob controle de seu controlador enquanto ela está fora de fase. Desencadeamentos na mudança-de-zona não desencadeiam quando uma permanente entra ou sai de fase. Os marcadores permanecem em uma permanente enquanto ela está fora de fase. Efeitos que verificam o histórico de uma permanente em fase não tratam o evento de alternância como se eles fizessem com que a permanente entrasse ou saísse do campo de batalha ou se seu controlador tivesse mudado.

702.24e Efeitos contínuos que afetam uma permanente fora de fase podem expirar enquanto aquela permanente está fora de fase. Se assim for, eles deixarão de afetar aquela permanente uma vez que está em fase. Em particular, efeitos com a duração "enquanto" que rastreiam aquela permanente (consulte a regra 611.2b) cessam quando aquela permanente sai de fase, pois eles não podem mais ver a permanente.

702.24f Quando uma permanente sai de fase, quaisquer Auras, Equipamentos ou Fortificações anexados àquela permanente saem de fase ao mesmo tempo. Esta forma alternativa de alternância é conhecida como "alternância indireta". Uma Aura, Equipamento ou Fortificação que sai de fase indiretamente não entra em fase por si só, em vez disso, vai entrar em fase junto com a permanente na qual está anexado.

702.24g Se um objeto seria simultaneamente sairia de fase direta e indiretamente, ele sai de fase apenas indiretamente.

702.24h Uma Aura, Equipamento ou Fortificação que sai de fase diretamente entrará em fase anexado ao jogador ou objeto a qual estava anexado quando saiu de fase, caso o objeto ainda estiver na mesma zona e o

jogador ainda estiver no jogo. Caso contrário, aquela Aura, Equipamento ou Fortificação entra em fase solto. As ações baseadas-no-estado são aplicadas caso se faça necessário (consulte a regras 704.5n e 704.5p).

702.24i Habilidades que são desencadeadas quando uma permanente torna-se anexada ou solta de um objeto ou jogador, não são desencadeadas quando aquela permanente entra ou sai de fase.

702.24j Permanentes fora de fase cujo dono é um jogador que deixou o jogo, também deixam o jogo. Isto não desencadeia habilidades de mudança-de-zona. Consulte a regra 800.4.

702.24k Fichas que saem de fase deixam de existir por causa de uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.5d.

702.24m Se um efeito fizer com que um jogador pule a sua etapa de desvirar, o evento de alternância simplesmente não ocorre naquele turno.

702.24n Ocorrências múltiplas de alternância na mesma permanente são redundantes.

702.25. Recuperar

702.25a Recuperar aparece em alguns feitiços e mágicas instantâneas. Representa duas habilidades estáticas que funciona enquanto a mágica estiver na pilha. “Recuperar [custo]” significa “Você pode pagar um [custo] adicional conforme você conjura essa magia” e “Se o custo de recuperar foi pago, coloque esta mágica na mão de seu dono em vez de no cemitério daquele jogador conforme ela resolve”. Pagar o custo de recuperar de uma mágica segue as regras para pagamento de custos adicionais descrito nas regras 601.2b e 601.2e–g.

702.26. Sombra

702.26a Sombra é uma habilidade de evasão.

702.26b Uma criatura com sombra não pode ser bloqueada por criaturas sem sombra, e uma criatura sem sombra não pode ser bloqueada por criaturas com sombra. (Consulte a regra 509, “Etapa de Declaração de Bloqueadores”.)

702.26c Ocorrências múltiplas de sombra na mesma criatura são redundantes.

702.27. Reciclar

702.27a Reciclar é uma habilidade ativada que funciona somente enquanto o card com reciclar está na mão de um jogador. “Reciclar [custo]” significa “[Custo], descarte este card: Compre um card”.

702.27b Embora a habilidade de reciclar possa ser ativada apenas se o card estiver na mão de um jogador, ela continua a existir enquanto o objeto está no campo de batalha e em todas outras zonas. Portanto, objetos com reciclar são afetados pelos efeitos que dependem de objetos possuírem uma ou mais habilidades ativadas.

702.27c Alguns cards com reciclar têm habilidades que são desencadeadas quando eles são reciclados. “Quando você reciclar [este card]” significa “Quando você descartar [este card] para pagar um custo de reciclar”. Estas habilidades desencadeiam a partir de qualquer zona na qual o card foi após ser reciclado.

702.27d Reciclar-tipo é uma variante da habilidade de reciclar. “Reciclar [tipo] – [custo]” significa “[Custo], descarte este card: Procure em seu grimório por um card [tipo], revele-o e coloque-o em sua mão. Depois embaralhe seu grimório”. Este tipo é geralmente um subtipo (como em “Reciclar Montanha”), mas pode ser qualquer tipo, subtipo ou supertipo de card, ou uma combinação (como em “Reciclar Terreno Básico”).

702.27e Habilidades de reciclar-tipo são habilidades de reciclar, assim como custo de reciclar-tipo são custos de reciclar. Qualquer card cuja habilidade é desencadeadas quando um jogador reciclar um card é desencadeada quando um card é descartado para pagar um custo reciclar-tipo. Qualquer efeito que impede os jogadores de reciclar cards impedirá os jogadores de ativar as habilidades ativadas de reciclar-tipos destes cards. Qualquer efeito que aumente ou diminua um custo de reciclar aumentará ou diminuirá um custo de reciclar-tipo.

702.28. Eco

702.28a Eco é uma habilidade desencadeada. “Eco [custo]” significa "No início de sua manutenção, se esta permanente passou a estar sob seu controle desde o início de sua última manutenção, sacrifique-a menos que você pague [custo]”.

702.28b Os card do bloco de Urza com a habilidade de eco foram impressos sem um custo de eco. Estes cards receberam errata na referência de cards Oracle, e cada um agora tem agora um custo de eco igual ao seu custo de mana.

702.29. Horsemanship

702.29a Horsemanship é uma habilidade de evasão.

702.29b Uma criatura com horsemanship não pode ser bloqueada por criaturas sem horsemanship. Uma criatura com horsemanship pode bloquear uma criatura com ou sem horsemanship (consulte a regra 509, “Etapa de Declaração de Bloqueadores”).

702.29c Ocorrências múltiplas de horsemanship na mesma criatura são redundantes.

702.30. Sumir

702.30a Sumir é uma palavra-chave que representa duas habilidades. “Sumir N” significa “Esta permanente entra no campo de batalha com N marcadores de sumiço sobre ela” e “No início de sua manutenção, remova um marcador de sumiço desta permanente. Se não for possível, sacrifique esta permanente”.

702.31. Reforçar

702.31a Reforçar é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica está na pilha. “Reforçar [custo]” significa “Você pode pagar um [custo] adicional conforme você conjura esta mágica”. Pagar o custo de reforço de uma mágica segue as regras para o pagamento de custos adicionais descrito nas regras 601.2b e 601.2e–g.

702.31b A expressão “Reforçar [custo 1] e/ou [custo 2]” significa a mesma coisa que “Reforçar [custo 1], reforçar [custo 2]”.

702.31c Multireforçar é uma variante da habilidade reforçar. “Multireforçar [custo]” significa “Você pode pagar um [custo] adicional qualquer quantidade de vezes conforme você conjura esta mágica”. Um custo de multireforço é um custo de reforço.

702.31d Se o controlador de uma mágica declara a intenção de pagar qualquer um dos custos de reforço de uma mágica, aquela mágica foi “reforçada”. Se uma mágica tem mais de um custo de reforço ou tem multireforçar, ela pode ser reforçada múltiplas vezes. Consulte a regra 601.2b.

702.31e Objetos com reforçar ou multireforçar têm habilidades adicionais que especificam o quê acontece se eles foram reforçados. Essas habilidades são ligadas com as habilidades de reforçar ou multireforçar impressas no objeto: elas podem se referir apenas àquelas habilidades específicas de reforçar ou multireforçar. Consulte a regra 607, “Habilidades Ligadas”.

702.31f Objetos com mais de um custo de reforço têm habilidades que correspondem a cada custo de reforço específico. Eles contêm as frases “se o custo de reforço[A] tiver sido pago” e “se o custo de reforço[B] tiver sido pago”, onde A e B são o primeiro e o segundo custo de reforço listados no card, respectivamente. Cada uma dessas habilidades está ligada à habilidade de reforçar apropriada.

702.31g Se parte da habilidade de uma mágica tem seu efeito somente se aquela mágica foi reforçada, e aquela parte da habilidade incluir quaisquer alvos, o controlador da mágica escolhe esses alvos somente se aquela mágica foi reforçada. Caso contrário, a mágica é conjurada como se não tivesse esses alvos. Consulte a regra 601.2c.

702.32. Recapitular

702. 31a Recapitular aparece em alguns feitiços e mágicas instantâneas. Recapitular representa duas habilidades estáticas: uma que funciona enquanto o card está no cemitério de um jogador e a outra que funciona enquanto o card está na pilha. “Recapitular [custo]” significa “Você pode conjurar este card de seu cemitério pagando [custo] em vez de pagar seu custo de mana” e "Se o custo de recapitular foi pago, exile este card,

em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar a qualquer momento que ele deixar a pilha". Conjurar uma mágica usando sua habilidade recapitular segue as regras para pagamento de custos alternativos descrito nas regras 601.2b e 601.2e–g.

702.33. Loucura

702.33a Loucura é uma palavra-chave que representa duas habilidades. A primeira é uma habilidade estática que funciona enquanto o card com loucura está na mão de um jogador. A segunda é uma habilidade desencadeada que funciona quando a primeira habilidade é aplicada. "Loucura [custo]" significa "Se um jogador fosse descartar este card, aquele jogador descarta este card, mas ele pode exilar este card em vez de colocá-lo em seu cemitério" e "Quando este card for exilado dessa maneira, o seu dono pode conjurá-lo, pagando [custo] em vez de pagar seu custo de mana. Se o jogador não o fizer, ele coloca este card em seu cemitério".

702.33b Conjurar uma mágica usando a sua habilidade de loucura segue as regras para pagar custos alternativos descritas nas regras 601.2b e 601.2e–g.

702.34. Amedrontar

702.34a Amedrontar é uma habilidade de evasão.

702.34b Criaturas com amedrontar não podem ser bloqueadas exceto por criaturas artefato e/ou criaturas pretas. (Consulte a regra 509, "Etapa de Declaração de Bloqueadores".)

702.34c Ocorrências múltiplas de amedrontar na mesma criatura são redundantes.

702.35. Metamorfose

702.35a Metamorfose é uma habilidade estática que funciona em qualquer zona de onde se pode jogar o card que possui a habilidade e o efeito de metamorfose funciona enquanto a face do card estiver voltada para baixo. "Metamorfose [custo]" significa "Você pode conjurar este card com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2, sem texto, nome, subtipos, símbolo da expansão e sem custo de mana pagando {3} ao invés de pagar o seu custo de mana". (Consulte a regra 707, "Mágicas e Permanentes com a Face Voltada Para Baixo).

702.35b Para conjurar um card através da sua habilidade de metamorfose, vire a sua face para baixo. Ele torna-se numa criatura 2/2 com a face voltada para baixo, sem texto, nome, subtipos, símbolo da expansão e sem custo de mana. Quaisquer efeitos ou proibições que se aplicariam a conjuração de um card com estas características (e não as características do card com a face voltada para cima) são aplicados ao conjurar esse card. Estes valores são os valores copiáveis das características daquele objeto. (Consulte a regra 613, "Interação de Efeitos Contínuos" e regra 706, "Copiando Objetos".) Coloque-o na pilha (na qualidade de uma mágica com a face voltada para baixo contendo as mesmas características) e pague {3} em vez de pagar o seu custo de mana. Isto segue as regras de pagamentos de custos alternativos. Você pode usar a habilidade de metamorfose para conjurar cards de qualquer zona da qual ele poderia ser jogado. Quando a mágica resolve, ele entra no campo de batalha com as mesmas características que a mágica tinha. O efeito da metamorfose aplica-se aos objetos com a face voltada para baixo onde quer que ele esteja e termina quando a face da permanente é voltada para cima.

702.35c Você não pode conjurar um card com a face voltada para baixo se ele não tiver metamorfose.

702.35d Se você tiver prioridade, você pode voltar para cima a face de uma permanente que você controla que tenha a face voltada para baixo. Isto é uma ação especial, que não usa a pilha (consulte a regra 115). Para fazer isto, mostre a todos os jogadores qual seria o custo de metamorfose da permanente caso a face dela estivesse voltada para cima, pague esse custo e volte a face da permanente para cima (se a permanente não tiver um custo de metamorfose caso a sua face estivesse voltada para cima, então a sua face não poderá ser voltada para cima desta forma). O efeito de metamorfose termina e ela recupera as suas características normais. Quaisquer habilidades que se referem à entrada da permanente no campo de batalha não desencadeiam quando a sua face é voltada para cima e não produzem qualquer efeito, pois a permanente já entrou no campo de batalha.

702.35e Consulte a regra 707, "Mágicas e Permanente com a Face Voltada Para Baixo", para obter mais informações de como conjurar cards com metamorfose.

702.36. Amplificar

702.36a Amplificar é uma habilidade estática. “Amplificar N” significa “Conforme este objeto entra no campo de batalha, revele um número qualquer de cards da sua mão que partilhe um tipo de criatura com ele. Esta permanente entra no campo de batalha com N +1/+1 marcadores sobre ela para cada card revelado desta maneira. Você não pode revelar este card ou outros cards que estejam entrando no campo de batalha ao mesmo tempo em que este card”.

702.36b Se uma criatura tiver ocorrências múltiplas de amplificar, cada uma delas funciona separadamente.

702.37. Provocar

702.37a Provocar é uma habilidade desencadeada. “Provocar” significa “Toda a vez que esta criatura atacar, você pode fazer com que a criatura alvo controlada pelo jogador defensor bloqueie esta criatura neste combate, se possível. Se o fizer, desvire a criatura bloqueadora”.

702.37b Se uma criatura tiver ocorrências múltiplas de provocar, cada uma delas desencadeia separadamente.

702.38. Rajada

702.38a Rajada é uma habilidade desencadeada que funciona na pilha. “Rajada” significa “Quando você conjurar esta mágica, coloque uma cópia dela na pilha para cada outra mágica que tenha sido conjurada antes desta neste turno. Se a mágica tiver alvos, você pode escolher novos alvos para as cópias”.

702.38b Se uma mágica tiver ocorrências múltiplas de rajada, cada uma delas desencadeia separadamente.

702.39. Afinidade

702.39a Afinidade é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica está na pilha. “Afinidade por [texto]” significa “Esta mágica custa {1} a menos para cada [texto] que você controla”.

702.39b A habilidade de afinidade reduz apenas a quantidade de mana genérico que o controlador da mágica tem de pagar; ela não reduz a quantidade de mana colorido que aquele jogador tem de pagar.

702.39c Se uma mágica tem ocorrências múltiplas de afinidade, cada uma delas é aplicada.

702.40. Entrelaçar

702.40a Entrelaçar é uma habilidade estática de mágicas modais (consulte a regra 700.2) que funciona enquanto a mágica está na pilha. “Entrelaçar [custo]” significa “Você pode escolher todos os modos desta mágica em vez de apenas um. Se o fizer, pague um [custo] adicional”. Usar a habilidade de entrelaçar segue as regras de escolha de modos e de pagamentos de custos adicionais descritas nas regras 601.2e–g.

702.40b Se o custo de entrelaçar foi pago, siga o texto de cada modo na ordem escrita no card quando a mágica resolve.

702.41. Modular

702.41a Modular representa uma habilidade estática e uma habilidade desencadeada. “Modular N” significa “Esta permanente entra no campo de batalha com N marcadores +1/+1 sobre ela” e “Quando esta permanente for colocada no cemitério vinda do campo de batalha, você pode colocar um marcador +1/+1 na criatura artefato alvo para cada marcador +1/+1 que havia nesta permanente”.

702.41b Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de modular, cada uma delas funciona separadamente.

702.42. Facho Solar

702.42a Facho solar é uma habilidade estática que funciona conforme um objeto entra no campo de batalha vindo da pilha. “Facho solar” significa “Se este objeto entrará no campo de batalha vindo da pilha como uma criatura, ele entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 sobre ele para cada cor de mana gasto em suas conjuração. Se este objeto entrará no campo de batalha vindo da pilha e não entrará no campo de batalha como uma criatura, ele entra no campo de batalha com um marcador de carga sobre ele para cada cor de mana gasto em sua conjuração”.

702.42b Facho solar é aplicado somente quando a mágica resolve e apenas se um ou mais manas coloridos foram gastos em seus custos. Mana usado para pagar custos adicionais ou alternativos são aplicados.

702.42c Facho solar também pode ser utilizado para determinar um número variável para outra habilidade. Se a palavra-chave for usada desta maneira, não importa se ela estiver em uma mágica de criatura ou mágica que não seja de criatura.

> ***Exemplo:*** *A habilidade "Modular—Facho Solar" significa "Esta permanente entra no campo de batalha com um marcador +1/+1 sobre ela para cada cor de mana gasto em sua conjuração" e "Quando esta permanente for colocada em um cemitério vinda do campo de batalha, você pode colocar um marcador +1/+1 na criatura artefato alvo para cada marcador +1/+1 que havia nesta permanente".*

702.42d Se um objeto tiver ocorrências múltiplas de facho solar, cada uma delas funciona separadamente.

702.43. Bushido

702.43a Bushido é uma habilidade desencadeada. "Bushido N" significa "Toda a vez que esta criatura bloquear ou for bloqueada, ela recebe +N/+N até ao final do turno". (Consulte a regra 509, "Etapa de Declaração de Bloqueadores".)

702.43b Se uma criatura tiver ocorrências múltiplas de bushido, cada uma delas desencadeia separadamente.

702.44. Transmigração da Alma

702.44a Transmigração da alma é uma habilidade desencadeada. "Transmigração da alma N" significa "Quando esta permanente for colocada no cemitério vinda do campo de batalha, você pode devolver um card de Espírito com um custo de mana convertido igual a N ou menor de seu cemitério para a sua mão".

702.44b Se uma permanente tiver ocorrências múltiplas de transmigração da alma, cada uma delas desencadeia separadamente.

702.45. Unir

702.45a Unir é uma habilidade estática que funciona enquanto um card estiver em sua mão. "Unir em [subtipo] [custo]" significa "Você pode revelar este card da sua mão conforme conjura uma mágica de [subtipo]. Se o fizer, copie a caixa de texto deste card na caixa de texto daquela mágica e pague [custo] como um custo adicional para conjurar aquela mágica". Pagar um custo de unir segue as regras de pagamentos de custos adicionais descritas nas regras 601.2b e 601.2e–g.

> ***Exemplo:*** *Já que o card com Unir permanece na mão do jogador, ele pode ser conjurado mais tarde ou pode ser unido com outro card. Ele pode até ser descartado para pagar um custo de "descarte um card" da mágica ao qual ele está unido.*

702.45b Você não pode usar a habilidade de unir se você não puder fazer as escolhas necessárias (alvos, etc) para as instruções daquele card. Você não pode unir o mesmo card mais de uma vez na mesma mágica. Se você unir vários cards diferentes em uma mágica, revele-os todos ao mesmo tempo e escolha a ordem em que as suas instruções serão seguidas. As instruções da mágica principal têm de ser seguida primeiro.

702.45c A mágica tem as características da mágica principal mais as caixas de texto de cada um dos card que foram unidos. A mágica não ganha nenhuma outra característica (nome, custo de mana, cor, supertipo, tipo de card, subtipo, etc) dos cards unidos com ela. O texto copiado para a mágica que menciona um card pelo seu nome refere-se à mágica na pilha, não ao card de onde o texto foi copiado.

> ***Exemplo:*** *Raio Glacial (Glacial Ray) é uma mágica vermelha com Unir em Arcana e diz "Raio Glacial causa 2 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo". Supondo que Raio Glacial é unido com Alcançar Pelas Névoas (Reach Through Mists), que é uma mágica azul. A mágica continua azul e Alcançar Pelas Névoas causa o dano. Isto significa que a habilidade pode ter como alvo uma criatura com proteção contra vermelho e causar 2 pontos de dano àquela criatura.*

702.45d Escolha normalmente os alvos para o texto adicionado (consulte a regra 601.2c). Observe que uma mágica com um ou mais alvos é anulada se todos os seus alvos forem inválidos na sua resolução.

702.45e A mágica perde todas as mudanças ocasionadas pela habilidade de unir quando ela sai da pilha (por exemplo, quando for anulada, exilada ou quando resolver).

702.46. Oferenda

702.46a Oferenda é uma habilidade estática de um card que funciona em qualquer zona da qual o card pudesse ser conjurado. “Oferenda das(os) [subtipo]” significa “Você pode conjurar este card a qualquer momento em que puder conjurar uma mágica instantânea, sacrificando uma permanente [subtipo]. Se o fizer, o custo total para conjurar este card é reduzido em uma quantidade de mana igual ao custo de mana da permanente sacrificada”.

702.46b A permanente é sacrificada ao mesmo tempo em que a mágica é anunciada (consulte a regra 601.2a). O custo total da mágica é reduzido numa quantidade de mana igual ao custo de mana da permanente sacrificada (601.2e).

702.46c Mana genérico no custo de mana da permanente sacrificada reduz mana genérico do custo total para conjurar o card com oferenda. Mana colorido no custo de mana da permanente sacrificada reduz o mana da mesma cor do custo total para conjurar o card com oferenda. Mana colorido no custo de mana da permanente sacrificada que não é igual ao mana colorido do custo de mana do card com oferenda ou que excede a quantidade de mana da mesma cor do card com oferenda, reduz apenas essa quantidade de mana genérico de seu custo.

702.47. Ninjutsu

702.47a Ninjutsu é uma habilidade ativada que funciona apenas enquanto o card com ninjutsu está na mão de um jogador. “Ninjutsu [custo]” significa “[Custo], Revele este card da sua mão, Devolva uma criatura atacante não bloqueada que você controla para a mão do seu dono: Coloque este card no campo de batalha de sua mão virado e atacando”.

702.47b O card com ninjutsu permanece revelado a partir do momento em que a habilidade é anunciada até a habilidade sair da pilha.

702.47c Uma habilidade de ninjutsu só pode ser ativada enquanto existir uma criatura não bloqueada no campo de batalha (consulte a regra 509.1h). A criatura com ninjutsu é colocada no campo de batalha e não está bloqueada. Ela atacará o mesmo jogador ou planeswalker que a criatura que foi devolvida para a mão do seu dono.

702.48. Épico

702.48a Épico representa duas habilidades de mágica, sendo que uma delas cria uma habilidade desencadeada retardada. “Épico” significa “Pelo resto do jogo você não pode conjurar mágicas” e “No início de sua etapa de manutenção durante o resto do jogo, copie esta mágica exceto a sua habilidade épico. Se a mágica possuir quaisquer alvos, você pode escolher novos alvos para a cópia”. Consulte a regra 706.11.

702.48b Um jogador não pode conjurar mágicas após uma mágica com a habilidade épico que ele controla resolver, mas efeitos (como a própria habilidade épico) ainda podem colocar cópias de mágicas na pilha.

702.49. Convocar

702.49a Convocar é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica com convocar estiver na pilha. “Convocar” significa “Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode virar um número qualquer de criaturas desviradas que você controla. Cada criatura virada desta maneira reduz o custo para conjurar esta mágica em {1} ou reduz o custo em um mana de qualquer cor que a criatura possua”. Usar a habilidade de convocar segue as regras para pagar custos adicionais descrita nas regras 601.2b e 601.2e–g.

> ***Exemplo:*** *Você conjura Guardião de Vitu-Ghazi (Guardian of Vitu-Ghazi), uma mágica que custa {6}{G}{W} e tem convocar. Você anuncia que vai virar uma criatura incolor, uma criatura vermelha e uma criatura verde e branca para ajudar a pagar o custo. A criatura incolor e a criatura vermelha reduzem o custo em {1} cada. Você escolhe se a criatura verde e branca reduz o custo em {1}, {G} ou {W}. Depois, as criaturas são viradas conforme você paga o custo de Guardião de Vitu-Ghazi.*

702.49b Ocorrências múltiplas de convocar na mesma mágica são redundantes.

702.50. Escavação

702.50a Escavação é uma habilidade estática que funciona somente enquanto o card com escavação estiver no cemitério de um jogador. “Escavação N” significa “Desde que você tenha pelo menos N cards em seu grimório, se você fosse comprar um card, em vez disso você pode colocar N cards do topo de seu grimório em seu cemitério e devolver esse card de seu cemitério para sua mão”.

702.50b Um jogador com menos cards em seu grimório do que o número exigido pela habilidade de escavação não pode colocar nenhum deles em seu cemitério desta maneira.

702.51. Transmutação

502.48a Transmutação é uma habilidade ativada que funciona somente enquanto o card com transmutação estiver na mão de um jogador. “Transmutação [custo]” significa “[Custo], Descarte este card: Procure em seu grimório por um card com o mesmo custo de mana convertido do card descartado, revele aquele card e coloque-o em sua mão. Depois, embaralhe seu grimório. Ative esta habilidade somente quando puder conjurar um feitiço”.

502.48b Embora a habilidade de transmutação possa ser ativada somente se o card estiver na mão de um jogador, ela continua a existir enquanto o objeto estiver no campo de batalha e em todas as outras zonas. Portanto, objetos com transmutação serão afetados por efeitos que dependem dos objetos terem uma ou mais habilidades ativadas.

702.52. Sede de Sangue

502.50a Sede de sangue é uma habilidade estática. “Sede de Sangue N” significa “Se um oponente tiver sofrido dano neste turno, esta permanente entra no campo de batalha com N marcadores +1/+1 sobre ela”.

502.50b “Sede de Sangue X” é uma forma especial de sede de sangue. “Sede de Sangue X” significa “Esta permanente entra no campo de batalha com X marcadores +1/+1 sobre ela, onde X é o dano total causado aos seus oponentes neste turno”.

502.50c Se um objeto tem ocorrências múltiplas de sede de sangue, cada uma é aplicada separadamente.

702.53. Assombrar

702.53a Assombrar é uma habilidade desencadeada. “Assombrar” em uma permanente significa “Quando esta permanente for colocada num cemitério vinda do campo de batalha, exile-a assombrando a criatura alvo”. “Assombrar” em uma mágica instantânea ou feitiço significa “Quando esta mágica for colocada num cemitério durante sua resolução, exile este card assombrando a criatura alvo”.

502.52b Os cards que estão na zona de exílio como resultado da habilidade de assombrar “assombram” a criatura que foi alvo daquela habilidade. A frase “a criatura que ela assombra”, refere-se ao objeto que foi alvo da habilidade de assombrar; indiferente se o objeto é ou não uma criatura neste momento.

702.53c Habilidades desencadeadas de cards com assombrar que se referem à criatura assombrada podem desencadear a partir da zona de exílio.

702.54. Replicar

702.54a Replicar é uma palavra-chave que representa duas habilidades. A primeira é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica com replicar estiver na pilha. A segunda é uma habilidade desencadeada que funciona enquanto a mágica com replicar estiver na pilha. “Replicar [custo]” significa “Como um custo adicional para conjurar esta mágica, você pode pagar [custo] quantas vezes quiser” e “Quando você conjurar esta mágica, se um custo de replicar tiver sido pago para ela, faça uma cópia dela para cada vez que tiver pago seu custo de replicar. Se a mágica tiver quaisquer alvos, você pode escolher novos alvos para qualquer uma das cópias”. Pagar o custo de replicar de uma mágica segue as regras para o pagamento de custos adicionais nas regras 601.2b e 601.2e–g.

702.54b Se uma mágica tem ocorrências múltiplas de replicar, cada uma é paga separadamente e é desencadeada baseada nos pagamentos feitos para ela, e não para quaisquer outras ocorrências de replicar.

702.55. Prever

702.55a Uma habilidade de prever é um tipo especial de habilidade ativada que pode ser ativada somente a partir da mão de um jogador. Ela é escrita da seguinte maneira “Prever — [Habilidade ativada]”.

702.55b Uma habilidade de prever pode ser ativada somente durante a etapa de manutenção de seu controlador e somente uma vez a cada turno. O controlador da habilidade de prever revela o card com aquela habilidade de sua mão conforme a habilidade é ativada. Aquele jogador joga com esse card revelado em sua mão até que esse card deixa a mão daquele jogador ou até que uma fase ou etapa que não seja uma etapa de manutenção seja iniciada, o que ocorrer primeiro.

702.56. Enxerto

702.56a Enxerto representa uma habilidade estática e uma habilidade desencadeada. “Enxerto N” significa “Esta permanente entra no campo de batalha com N marcadores +1/+1 sobre ela” e “Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha, se esta criatura tiver um marcador +1/+1 sobre ela, você pode mover um marcador +1/+1 desta permanente para aquela criatura”.

702.56b Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de enxerto, cada uma funciona separadamente.

702.57. Resgatar

702.57a Resgatar é uma habilidade desencadeada que funciona somente enquanto o card com resgatar estiver no cemitério de um jogador. “Resgatar [custo]” significa “Quando uma criatura é colocada em seu cemitério vinda do campo de batalha, você pode pagar [custo]. Se o fizer, devolva este card de seu cemitério para sua mão. Do contrário, exile este card”.

702.58. Ondular

702.58a Ondular é uma habilidade desencadeada que funciona somente enquanto o card com ondular estiver na pilha. “Ondular N” significa “Quando você conjurar esta mágica, você pode revelar N cards do topo de seu grimório, ou se houver menos de N cards no seu grimório, você pode revelar todos os cards de seu grimório. Se você revelar cards de seu grimório desta maneira, você pode conjurar qualquer um daqueles cards com o mesmo nome desta mágica sem pagar seus custos de mana, e depois colocar todos os cards revelados que não foram conjurados desta maneira no fundo de seu grimório em qualquer ordem”.

702.58b Se uma mágica tem ocorrências múltiplas de ondular, cada uma é desencadeada separadamente.

702.59. Fração de Segundo

702.59a Fração de segundo é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica com fração de segundo estiver na pilha. “Fração de Segundo” significa “Enquanto esta mágica estiver na pilha, os jogadores não podem conjurar outras mágicas ou ativar habilidades que não sejam habilidades de mana”.

702.59b Os jogadores podem ativar habilidades de mana e realizar ações especiais enquanto uma mágica com fração de segundo estiver na pilha. Habilidades desencadeadas são desencadeadas e colocadas na pilha normalmente enquanto uma mágica com fração de segundo estiver na pilha.

702.59c Ocorrências múltiplas de fração de segundo na mesma mágica são redundantes.

702.60. Suspender

702.60a Suspender é uma palavra-chave que representa três habilidades. A primeira é uma habilidade estática que funciona enquanto o card com a habilidade de suspender está na mão de um jogador. A segunda e terceira são habilidades desencadeadas que funcionam na zona de exílio. “Suspender N —[custo]” significa “Se você puder conjurar este card colocando-o na pilha vindo de sua mão, você pode pagar [custo] e exilá-lo com N marcadores temporais sobre ele. Esta ação não usa a pilha”, e “No início de sua manutenção, se este card estiver suspenso, remova um marcador temporal dele” e “Quando o último marcador temporal for removido deste card, se ele estiver exilado, jogue-o sem pagar seu custo de mana se for possível. Se não puder fazer, ele permanece exilado. Se você conjurar uma mágica de criatura desta maneira, ela ganha ímpeto até você perder o controlo da mágica ou da permanente em que ela se torna”.

702.60b Um card está “suspenso” se estiver na zona de exílio, tiver suspender e tiver um marcador temporal sobre ele.

702.60c Conjurar uma mágica como parte do efeito de sua habilidade de suspender segue as regras para pagamentos de custos alternativos descritas nas regras 601.2b e 601.2e–g.

702.61. Desaparecer

702.61a Desaparecer é uma palavra-chave que representa três habilidades. “Desaparecer N” significa “Esta permanente entra no campo de batalha com N marcadores temporais sobre ela”, e “No início da sua etapa de manutenção, se esta permanente tiver um marcador temporal sobre ela, remova um marcador temporal dela” e “Quando o último marcador temporal for removido desta permanente, sacrifique-a”.

702.61b Desaparecer sem um número significa “No início da sua etapa de manutenção, se esta permanente tiver um marcado temporal sobre ela, remova um marcador temporal dela” e “Quando o último marcador temporal for removido desta permanente, sacrifique-a”.

702.61c Se uma permanente tiver ocorrências múltiplas de desaparecer, cada uma delas funciona separadamente.

702.62. Absorver

702.62a Absorver é uma habilidade estática. “Absorver N” significa “Se uma fonte causaria dano a esta criatura, previna N pontos desse dano”.

702.62b Cada habilidade de absorver pode prevenir apenas N pontos de dano de qualquer fonte a qualquer momento. Ela é aplicada separadamente ao dano de outras fontes ou ao dano da mesma fonte causado em momentos diferentes.

702.62c Se um objeto tiver ocorrências múltiplas de absorver, cada uma delas funciona separadamente.

702.63. Troca de Aura

702.63a Troca de aura é uma habilidade ativada de alguns cards de Aura. “Troca de Aura [custo]” significa “[Custo]: Você pode permutar esta permanente com um card de Aura de sua mão”.

702.63b Se qualquer uma das partes da permuta não puder ser completada, a habilidade não tem efeito.

Exemplo: *Você ativa a habilidade de troca de aura de uma Aura. O único card de Aura em sua mão não pode encantar a permanente que está encantada com a Aura que tem a habilidade de troca de aura. A habilidade não tem efeito.*

Exemplo: *Você ativa a habilidade de troca de aura de uma Aura que você controla, mas da qual você não é dono. A habilidade não tem efeito.*

702.64. Esquadrinhar

702.64a Esquadrinhar é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica com esquadrinhar estiver na pilha. “Esquadrinhar” significa “Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode exilar um número qualquer de cards de seu cemitério. Cada card exilado desta maneira reduz o custo para conjurar esta mágica em {1}”. Usar a habilidade de esquadrinhar segue as regras para pagamentos de custos adicionais descritas nas regras 601.2b e 301.2e–g.

702.64b Ocorrências múltiplas de esquadrinhar na mesma mágica são redundantes.

702.65. Fortificar

702.65a Fortificar é uma habilidade ativada de cards de Fortificação. “Fortificar [custo]” significa “[Custo]: Anexe esta Fortificação ao terreno alvo que você controla. Ative esta habilidade somente quando puder conjurar um feitiço”.

702.65b Para obter mais informação sobre Fortificações, consulte a regra 301, “Artefatos”.

702.65c Se uma Fortificação tiver ocorrências múltiplas de fortificar, qualquer uma de suas habilidades de fortificar pode ser usada.

702.66. Frenesi

702.66a Frenesi é uma habilidade desencadeada. “Frenesi N” significa “Toda a vez que esta criatura atacar e não for bloqueada, ela recebe +N/+0 até ao final do turno”.

702.66b Se uma criatura tiver ocorrências múltiplas de frenesi, cada uma delas é desencadeada separadamente.

702.67. Rajada Tumular

702.67a Rajada tumular é uma habilidade desencadeada que funciona na pilha. “Rajada Tumular” significa “Quando você conjurar esta mágica, coloque uma cópia dela na pilha para cada permanente que foi colocada em um cemitério vinda do campo de batalha neste turno. Se a mágica tiver alvos, você pode escolher novos alvos para as cópias”.

702.67b Se uma mágica tiver ocorrências múltiplas de rajada tumular, cada uma delas é desencadeada separadamente.

702.68. Veneno

702.68a Veneno é uma habilidade desencadeada. “Veneno N” significa “Toda vez que esta criatura causar dano de combate a um jogador, esse jogador recebe N marcadores de veneno” (para obter mais informação sobre marcadores de veneno, consulte a regra 104.3d).

702.68b Se uma criatura tiver ocorrências múltiplas de veneno, cada uma delas é desencadeada separadamente.

702.69. Transfigurar

702.69a Transfigurar é uma habilidade ativada. “Transfigurar [custo]” significa “[Custo], Sacrifique esta permanente: Procure em seu grimório por um card de criatura com o mesmo custo de mana convertido desta permanente e coloque-a no campo de batalha. Depois, embaralhe o seu grimório. Ative esta habilidade somente quando puder conjurar um feitiço”.

702.70. Acuda

702.70a Acuda representa duas habilidades desencadeadas. “Acuda um [objeto]” significa “Quando esta permanente entrar no campo de batalha, sacrifique-a a menos que você exile um outro [objeto] que você controla” e “Quando esta permanente sair do campo de batalha, devolva o card exilado para o campo de batalha sob o controle de seu dono”.

702.70b As duas habilidades representadas pelo acudir são ligadas. Consulte a regra 607, “Habilidades Ligadas”.

702.70c Uma permanente é “acudida” por outra permanente, se esta última exilar a primeira como resultado direto de uma habilidade de acudir.

702.71. Morfolóide

702.71a Morfolóide é uma habilidade definidora de características. “Morfolóide” significa “Este objeto é de todos os tipos de criatura”. Esta habilidade funciona em todos os lugares, mesmo fora do jogo. Consulte a regra 604.3.

702.71b Ocorrências múltiplas de morfolóide no mesmo objetos são redundantes.

702.72. Evocar

702.72a Evocar representa duas habilidades: uma habilidade estática que funciona em qualquer zona da qual o card possa ser conjurado e uma habilidade desencadeada que funciona no campo de batalha. “Evocar [custo]” significa “Você pode conjurar este card pagando [custo] em vez de pagar seu custo de mana” e “Quando esta permanente entrar no campo de batalha, se o seu custo de evocar tiver sido pago, seu controlador sacrifica esta permanente”. Pagar o custo de evocar de um card segue as regras para pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2e–g.

702.73. Refúgio

702.73a Refúgio representa uma habilidade estática e uma habilidade desencadeada. “Refúgio” significa “Esta permanente entra no campo de batalha virada” e “Quando esta permanente entrar no campo de batalha, olhe os quatro cards do topo de seu grimório. Exile um deles com a face voltada para baixo e então coloque o restante no fundo de seu grimório em qualquer ordem. O card exilado ganha “Qualquer jogador que tenha controlado a permanente que exilou esse card pode olhar este card na zona de exílio”.

702.74. Espreitar

702.74a Espreitar é uma habilidade estática que funciona na pilha. “Espreitar [custo]” significa “Você pode pagar [custo] em vez de pagar o custo de mana desta mágica se um jogador sofreu dano de combate neste turno por uma fonte que, no momento em que o dano foi causado, estava sob o seu controle e tinha um dos tipos de criatura desta mágica”. Pagar o custo de espreitar de uma mágica segue as regras de pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2e–g.

702.75. Fortalecer

702.75a Fortalecer é uma habilidade ativada que funciona somente enquanto o card com fortalecer estiver na mão de um jogador. “Fortalecer N—[custo]” significa “[Custo], Descarte este card: Coloque N marcadores +1/+1 sobre a criatura alvo”.

702.75b Embora a habilidade de fortalecer possa ser ativada apenas se o card estiver na mão de um jogador, ela continua a existir enquanto o objeto estiver no campo de batalha e em todas as outras zonas. Portanto, os objetos com fortalecer serão afetados pelos efeitos que dependem dos objetos terem uma ou mais habilidades ativadas.

702.76. Conspirar

702.76a Conspirar é uma palavra-chave que representa duas habilidades. A primeira é uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica com conspirar estiver na pilha. A segunda é uma habilidade desencadeada que funciona enquanto a mágica com conspirar estiver na pilha. “Conspirar” significa “Como custo adicional para conjurar esta mágica, você pode virar duas criaturas desviradas que você controla e que compartilhem uma cor com esta mágica” e “Quando você conjurar esta mágica, se seu custo de conspirar tiver sido pago, faça uma cópia desta mágica. Se a mágica tiver algum alvo, você pode escolher novos alvos para a cópia”. Pagar o custo de conspirar de uma mágica segue as regras para pagamento de custos adicionais das regras 601.2b e 601.2e–g.

702.76b Se uma mágica tem ocorrências múltiplas de conspirar, cada uma é paga separadamente e desencadeia baseada em seu pagamento, não em cada outra ocorrência de conspirar.

702.77. Persistir

702.77a Persistir é uma habilidade desencadeada. “Persistir” significa “Quando esta permanente for colocada em um cemitério vinda do campo de batalha, se ela não tinha nenhum marcador -1/-1 sobre ela, devolva-a para o campo de batalha sob controle de seu dono com um marcador -1/-1 sobre ela”.

702.78. Murchar

702.78a Murchar é uma habilidade estática. O dano causado a uma criatura por uma fonte com murchar não é marcado naquela criatura. Em vez disso, ele faz com que uma quantidade correspondente de marcadores -1/-1 seja colocado sobre aquela a criatura. Consulte a regra 119.3.

702.78b Se uma permanente deixar o campo de batalha antes de um efeito fazer com que a ela cause dano, sua última informação conhecida é usada para determinar se a ela tinha murchar.

702.78c As regras de murchar funcionam não importando de qual zona um objeto com murchar esteja quando este causa dano.

702.78d Ocorrências múltiplas de murchar no mesmo objeto são redundantes.

702.79. Retraçar

702.79a Retraçar aparece em algumas mágicas instantâneas e feitiços. Ele representa uma habilidade estática que funciona enquanto o card com retraçar estiver no cemitério de um jogador. “Retraçar” significa “Você

pode jogar este card de seu cemitério descartando um card de terreno como custo adicional para conjurá-lo". Conjurar uma mágica usando sua habilidade de retraçar segue as regras para pagamento de custos adicionais das regras 601.2b e 601.2e–g.

702.80. Devorar

702.80a Devorar é uma habilidade estática. "Devorar N" significa "Conforme este objeto entra no campo de batalha, você pode sacrificar um número qualquer de criaturas. Esta permanente entra no campo de batalha com N marcadores +1/+1 para cada criatura sacrificada dessa maneira".

702.80b Alguns objetos têm habilidades que fazem referência ao número de criaturas que a permanente devorou. "Devorada por ele" significa "sacrificada como resultado da sua habilidade de devorar conforme este objeto entrou no campo de batalha".

702.81. Exaltado

702.81a Exaltado é uma habilidade desencadeada. "Exaltado" significa "Toda vez que uma criatura que você controla atacar sozinha, aquela criatura recebe +1/+1 até o final do turno".

702.81b Uma criatura "ataca sozinha" se ela for a única criatura declarada como atacante em uma determinada fase de combate. Consulte a regra 506.5.

702.82. Desenterrar

702.82a Desenterrar é uma habilidade ativada que funciona enquanto o card com desenterrar estiver em um cemitério. "Desenterrar [custo]" significa "[Custo]: Devolva este card de seu cemitério para o campo de batalha. Ele ganha ímpeto. Exile-o no início da próxima etapa final. Se ele for deixar o campo de batalha, exile o card em vez de colocá-lo em qualquer outro lugar. Ative esta habilidade somente quando puder conjurar um feitiço".

702.83. Cascata

702.83a Cascata é uma habilidade desencadeada que funciona somente enquanto a mágica com cascata estiver na pilha. "Cascata" significa "Quando você conjurar esta mágica, exile os cards do topo de seu grimório até que você exile um card que não seja terreno e que tenha um custo de mana convertido menor que o custo de mana convertido desta mágica. Você pode conjurar aquele card sem pagar seu custo de mana. Em seguida, coloque todos os cards exilados desta maneira que não foram conjurados no fundo de seu grimório aleatoriamente".

702.83b Se uma mágica tiver ocorrências múltiplas de cascata, cada uma é desencadeada separadamente.

702.84. Aniquilador

702.84a Aniquilador é uma habilidade desencadeada que aparece em algumas criaturas. "Aniquilador N" significa "Toda vez que esta criatura ataca, o jogador defensor sacrifica N permanentes".

702.84b Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de aniquilador, cada uma delas é desencadeada separadamente.

702.85. Subir de Nível

702.85a Subir de nível é uma habilidade ativada. "Subir de nível [custo]" significa "[Custo]: Coloque um marcador de nível nesta permanente. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço".

702.85b Cada card impresso com a habilidade de subir de nível é conhecido como um card nivelador. Ele possui um layout distinto e inclui dois símbolos de nível que são por si só palavras-chave de habilidade. Consulte a regra 710, "Cards Niveladores".

702.86. Rebote

702.86a Rebote aparece em algumas mágicas instantâneas e feitiços. Ela representa uma habilidade estática que funciona enquanto a mágica está na pilha e pode criar uma habilidade desencadeada retardada. "Rebote"

significa “Se esta mágica tiver sido conjurada da sua mão, em vez de colocá-la no seu cemitério conforme ela é resolvida, exile-a e, no início de sua próxima manutenção, você poderá conjurar este card do exílio sem pagar seu custo de mana”.

702.86b Conjurar um card sem pagar seu custo de mana como resultado de uma habilidade de rebote segue as regras para pagamento de custos alternativos das regras 601.2b e 601.2e–g.

702.86c Ocorrências múltiplas de rebote na mesma mágica são redundantes.

702.87. Armadura de totem

702.87a Armadura de totem é uma habilidade estática que aparece em algumas Auras. “Armadura de totem” significa “Se a permanente encantada seria destruída, em vez disso, remova todo o dano marcado nela e destrua esta Aura”.

702.88. Infectar

702.88a Infectar é uma habilidade estática.

702.88b O dano causado a uma criatura por uma fonte com infectar não é marcado naquela criatura. Em vez disso, ele faz com que uma quantidade equivalente de marcadores -1/-1 seja colocada na criatura. Consulte a regra 119.3.

702.88c O dano causado a um jogador por uma fonte com infectar não faz com que aquele jogador perca pontos de vida. Em vez disso, ele faz com que o jogador receba uma quantidade equivalente de marcadores de veneno. Consulte a regra 119.3.

702.88d Se uma permanente deixa o campo de batalha antes de um efeito fazer com que ela cause dano, sua última informação conhecida é usada para determinar se ela tinha infectar.

702.88e As regras para infectar funcionam independentemente da zona a partir da qual um objeto com infectar causa dano.

702.88f Ocorrências múltiplas de infectar no mesmo objeto são redundantes.

702.89. Grito de guerra

702.89a Grito de guerra é uma habilidade desencadeada. “Grito de guerra” significa “Toda vez que esta criatura ataca, cada outra criatura atacante recebe +1/+0 até o final do turno”.

702.89b Se uma criatura tem ocorrências múltiplas de grito de guerra, cada uma delas é desencadeada separadamente.

702.90. Arma viva

702.90a Arma viva é uma habilidade desencadeada. “Arma viva” significa “Quando este Equipamento entrar no campo de batalha, coloque no campo de batalha uma ficha de criatura preta 0/0 do tipo Germe e anexe-o a ela.”

702.91. Imortal

702.91a Imortal é uma habilidade desencadeada. "Imortal" significa "Quando esta permanente for colocada num cemitério vinda do campo de batalha, se ela não tinha nenhum marcador +1/+1 sobre ela, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono com um marcador +1/+1".

702.92. Milagre

702.92a Milagre é uma habilidade estática ligada a uma habilidade desencadeada (ver regra 603.10). "Milagre [custo]" significa "Você pode revelar este card de sua mão ao comprá-lo se ele for o primeiro card que você compra neste turno. Quando você revelar este card dessa forma, poderá conjurá-lo pagando [custo] em vez do custo de mana".

702.92b Se um jogador escolhe revelar um card utilizando sua habilidade milagre, ele joga com o card revelado até que este deixe sua mão, a habilidade seja resolvida ou deixe a pilha de outra forma.

702.93. Elo espiritual

702.93a Elo espiritual é uma palavra-chave que representa duas habilidades desencadeadas. "Elo espiritual" significa "Quando esta criatura entra no campo de batalha, se você controla tanto esta criatura quanto outra e nenhuma das duas está emparelhada, você pode emparelhar esta criatura com outra criatura não emparelhada que você controla enquanto ambas permanecerem como criaturas no campo de batalha sob o seu controle" e "Toda vez que outra criatura entra no campo de batalha sob o seu controle, se você controla tanto aquela quanto esta criatura e nenhuma delas está emparelhada, você pode emparelhar aquela criatura com esta enquanto ambas permanecerem como criaturas no campo de batalha sob o seu controle".

702.93b Uma criatura se torna "emparelhada" com outra como resultado da habilidade elo espiritual. As habilidades podem se referir a uma criatura emparelhada, à criatura com a qual outra está emparelhada ou a se uma criatura está emparelhada ou não. Uma criatura "não emparelhada" não está emparelhada com nenhuma outra.

702.93c Quando a habilidade elo espiritual for resolvida, se qualquer dos objetos que seriam emparelhados não for mais uma criatura, não estiver mais no campo de batalha ou não estiver mais sob o controle do jogador que controla a habilidade elo espiritual, nenhum dos objetos se tornará emparelhado.

702.93d Uma criatura só pode ser emparelhada com outra criatura de cada vez.

702.93e Uma criatura emparelhada torna-se não emparelhada se qualquer das seguintes coisas ocorrer: outro jogador ganhar o controle dela ou de outra criatura com a qual ela esteja emparelhada; ela ou a criatura com a qual ela está emparelhada deixar de ser uma criatura; ela ou a criatura com a qual ela está emparelhada deixar o campo de batalha.

702.94. Sobrecarga

702.94a Sobrecarga é uma palavra-chave que representa duas habilidades estáticas: uma que funciona de qualquer zona na qual a mágica com sobrecarga possa ser conjurada e outra que funciona enquanto o card está na pilha. "Sobrecarga [custo]" significa "Você pode escolher pagar [custo] em vez de pagar o custo de mana dessa mágica" e "Se você escolher pagar o custo de sobrecarga desta mágica, altere o texto dela substituindo todas as ocorrências de 'x alvo' por 'cada x'". O uso da habilidade sobrecarga segue as regras de pagamento de custos alternativos nas regras 601.2b e 601.2e–g.

702. Se um jogador escolher pagar o custo de sobrecarga de uma mágica, aquela mágica não exigirá alvos. Ela pode afetar objetos que não poderiam ser escolhidos como alvos válidos se a mágica tivesse sido conjurada sem o pagamento de seu custo de sobrecarga.

702.94c A segunda habilidade de sobrecarga cria um efeito que altera o texto. Consulte a regra 612, "Efeitos de mudança de texto".

702.95. Necrofagia

702.95a Necrofagia é uma habilidade ativada que funciona apenas enquanto o card com necrofagia está num cemitério. "Necrofagia [custo]" significa "[Custo], Exile este card de seu cemitério: Coloque uma quantidade de marcadores +1/+1 igual ao poder deste card na criatura alvo. Ative esta habilidade somente nos momentos em que poderia conjurar um feitiço".

702.96. Liberar

702.96a Liberar é uma palavra-chave que representa duas habilidades estáticas. "Liberar" significa "Você pode fazer com que esta permanente entre no campo de batalha com um marcador +1/+1 adicional" e "Esta permanente não poderá bloquear enquanto tiver um marcador +1/+1".

703. Ações Baseadas-no-Turno

703.1. Ações baseadas-no-turno são ações do jogo que acontecem automaticamente quando determinadas etapas ou fases começam ou quando cada etapa e fase terminam. Ações baseadas-no-turno não usam a pilha.

703.1a Habilidades que aguardam o início de uma determinada etapa ou fase são habilidades desencadeada e não ações baseadas-no-turno. (Consulte a regra 603, “Lidando com Habilidades Desencadeadas”.)

703.2. Ações baseadas-no-turno não são controladas por nenhum jogador.

703.3. Toda vez que uma etapa ou fase começa, se é ela uma etapa ou fase que tenha qualquer ação baseada-no-turno associada a ela, essas ações baseadas-no-turno são realizadas automaticamente em primeiro lugar. Isso acontece antes das ações baseadas-no-estado serem verificadas, antes das habilidades desencadeadas serem colocadas na pilha e antes dos jogadores receberem prioridade.

703.4. As ações baseadas-no-turno são as seguintes:

703.4a Imediatamente após o início da etapa de desvirar, todas as permanentes em fase com alternância que o jogador ativo controla saem de fase e todas as permanentes fora de fase controladas pelo jogador ativo entram em fase. Isto tudo acontece simultaneamente. Consulte a regra 502.1.

703.4b Imediatamente após a ação de alternância ser concluída durante a etapa de desvirar, o jogador ativo determina quais permanentes que ele controla serão desviradas. Em seguida, ele desvira todas elas simultaneamente. Consulte a regra 502.2.

703.4c Imediatamente após o início da etapa de compra, o jogador ativo compra um card. Consulte a regra 504.1.

703.4d Num jogo de Archenemy (consulte a regra 904), imediatamente após o início da fase principal pré-combate do arquiinimigo, aquele jogador aciona o card do topo de seu deck de esquemas. Consulte a regra 701.22.

703.4e Imediatamente após o início da etapa de início de combate, se o jogo que está sendo jogado for um jogo multiplayer no qual os oponentes do jogador ativo não se tornam jogadores defensores automaticamente, o jogador ativo escolhe um dos seus oponentes. Esse jogador torna-se o jogador defensor. Consulte a regra 507.1.

703.4f Imediatamente após o inicio da etapa de declaração de atacantes, o jogador ativo declara os atacantes. Consulte a regra 508.1.

703.4g Imediatamente após o início da etapa de declaração de bloqueadores, o jogador defensor declara os bloqueadores. Consulte a regra 509.1.

703.4h Imediatamente após os bloqueadores serem declarados durante a etapa de declaração de bloqueadores, para cada criatura atacante que se tornou bloqueada por mais de uma criatura, o jogador ativo anuncia a ordem de atribuição de dano daquela criatura atacante. Consulte a regra 509.2.

703.4i Imediatamente após o jogador ativo ter anunciado a ordem de atribuição de dano (se necessário) durante a etapa de declaração de bloqueadores, para cada criatura que está bloqueando mais de uma criatura, o jogador defensor anuncia a ordem de atribuição de dano daquela criatura bloqueadora. Consulte a regra 509.3.

703.4j Imediatamente após o início da etapa de dano de combate, cada jogador na ordem jogador-ativo-jogador-não-ativo anuncia como cada criatura atacante ou bloqueadora que ele controla atribui o seu dano de combate. Consulte a regra 510.1.

703.4k Imediatamente após o dano de combate ser atribuído durante a etapa de dano de combate, todo dano de combate é causado simultaneamente. Consulte a regra 510.2.

703.4m Imediatamente após o inicio da etapa de limpeza, se a mão do jogador ativo contiver mais cards do que seu tamanho máximo de mão (normalmente sete), ele descarta cards suficientes para reduzir o seu tamanho de mão para aquele número. Consulte a regra 514.1.

703.4n Imediatamente após o jogador ativo descartar cards (se necessário) durante a etapa de limpeza, todos os danos são removidos das permanentes e todos efeitos “até o final do turno” e “neste turno” terminam. Essas ações acontecem simultaneamente. Consulte a regra 514.2.

703.4p Quando cada etapa ou fase termina, qualquer mana não utilizado na reserva de mana de um jogador desaparece. Consulte a regra 500.4.

704. Ações Baseadas-no-Estado

704.1. Ações baseadas-no-estado são ações do jogo que acontecem automaticamente toda vez que determinadas condições (listadas abaixo) são alcançadas. As ações baseadas-no-estado não usam a pilha.

704.1a Habilidades que aguardam por um estado de jogo específico são habilidades desencadeadas e não ações baseadas-no-estado. (Consulte a regra 603, “Lidando com Habilidades Desencadeadas”.)

704.2. Ações baseadas-no-estado são verificadas ao longo do jogo e não são controladas por nenhum jogador.

704.3. Toda vez que um jogador receberia prioridade (consulte a regra 116, “Tempo e Prioridade”), o jogo verifica por qualquer uma das condições listadas abaixo para ações baseadas-no-estado, depois realiza simultaneamente todas as ações baseadas-no-estado aplicáveis, como um único evento. Se quaisquer ações baseadas-no-estado são realizadas como resultado de uma verificação, a verificação é repetida, caso contrário todas as habilidades desencadeadas que estão aguardando para serem colocadas na pilha são colocadas na pilha, então a verificação é repetida. Uma vez que nenhuma ação baseada-no-estado seja realizada como resultado de uma verificação e nenhuma habilidade desencadeada esteja aguardando para ser colocada na pilha, o jogador adequado recebe prioridade. Este processo também ocorre durante a etapa de limpeza (consulte a regra 514), exceto que se nenhuma ação baseada-no-estado for realizada como resultado da primeira verificação da etapa e não houver habilidades desencadeadas aguardando para serem colocadas na pilha, então nenhum jogador recebe prioridade e a etapa termina.

704.4. Ao contrário de habilidades desencadeadas, as ações baseadas-no-estado não prestam atenção ao que acontece durante a resolução de uma mágica ou habilidade.

> ***Exemplo:*** *Um jogador controla uma criatura com a habilidade “O poder e a resistência desta criatura são ambos iguais ao número de card em sua mão” e conjura uma mágica, cujo efeito é “Descarte a sua mão, em seguida compre sete cards”. Temporariamente, a criatura terá resistência igual a 0 no meio de resolução da mágica, mas quando a mágica termina sua resolução, ela tem resistência igual a 7. Assim, a criatura sobreviverá quando as ações baseadas-no-estado são checadas. Em contraponto, uma habilidade que é desencadeada quando o jogador não tem cards na mão vai para a pilha após a resolução desta mágica, pois seu evento desencadeador aconteceu durante a resolução.*

.

704.5. As ações baseadas-no-estado são as seguintes:

704.5a Se um jogador tiver 0 ou menos pontos de vida, ele perde o jogo.

704.5b Se um jogador tentou comprar um card de um grimório sem cards desde a última verificação das ações baseadas-no-estado, ele perde o jogo.

704.5c Se um jogador tiver dez ou mais marcadores de veneno, ele perde o jogo. Ignore esta regra em jogos de Gigante de Duas Cabeças; em vez desta use a regra 704.5u.

704.5d Se uma ficha sair de fase ou se estiver em qualquer zona que não seja o campo de batalha, ela deixa de existir.

704.5e Se uma cópia de uma mágica está em uma zona que não seja a pilha, ela deixa de existir. Se uma cópia de card estiver em qualquer zona que não seja a pilha ou campo de batalha, ela deixa de existir.

704.5f Se uma criatura tem 0 ou menos de resistência, ela é colocada no cemitério de seu dono. Regeneração não pode substituir este evento.

704.5g Se uma criatura tem resistência superior a 0 e o dano total marcado nela for maior ou igual à sua resistência, essa criatura sofreu dano letal e é destruída. Regeneração pode substituir este evento.

704.5h Se uma criatura tiver resistência maior que 0, e tiver sofrido dano de uma fonte com toque mortífero desde a última vez que as ações baseadas-no-estado foram verificadas, aquela criatura é destruída. A regeneração pode substituir este evento.

704.5i Se um planeswalker tem lealdade igual a 0, ele é colocado no cemitério de seu dono.

704.5j Se dois ou mais planeswalkers que compartilham um tipo de planeswalker estiverem no campo de batalha, todos eles são colocados nos cemitérios de seus donos. Esta é a chamada “regra de singularidade de planeswalker”.

704.5k Se duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome estiverem no campo de batalha, todas elas são colocadas nos cemitérios de seus donos. Esta é a chamada “regra de lendas”. Se somente uma daquelas permanentes é lendária, esta regra não se aplica.

704.5m Se duas ou mais permanentes têm o supertipo mundo, todas exceto aquela que se tornou uma permanente com o supertipo mundo no campo de batalha pelo menor período de tempo são colocadas nos cemitérios de seus donos. Em caso de empate para o menor período de tempo, todas são colocadas nos cemitérios de seus donos. Essa é a chamada “regra de mundo”.

704.5n Se uma Aura está anexada a um jogador ou objeto inválido, ou não está anexada a um objeto ou jogador, aquela Aura é colocada no cemitério de seu dono.

704.5p Se um Equipamento ou Fortificação está anexado a uma permanente inválida, ele é solto daquela permanente. Ele permanece no campo de batalha.

704.5q Se uma criatura está anexada a um objeto ou jogador, ela é solta e permanece no campo de batalha. Da mesma forma, se uma permanente que não é nem uma Aura, Equipamento ou Fortificação estive anexado a um objeto ou jogador, ele é solto e permanece no campo de batalha.

704.5r Se uma permanente tem um marcador +1/+1 e um marcador -1/-1 sobre ela, N marcadores +1/+1 e N marcadores -1/-1 são removidos daquela permanente, onde N é o menor número dentre o números de marcadores +1/+1 e -1/-1 sobre ela.

704.5s Se uma permanente com uma habilidade que diz que ela não pode ter mais que N marcadores de certo tipo e ela tem mais do que N marcadores daquele tipo sobre ela, todos marcadores menos N marcadores são removidos daquela permanente.

704.5t Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, se uma equipe tem 0 ou menos pontos de vida, aquela equipe perde o jogo.

704.5u Num jogo de gigante de Duas Cabeças, se uma equipe tiver quinze ou mais marcadores de veneno, aquela equipe perde o jogo. Consulte a regra 810, “Variante gigante de Duas Cabeças”.

704.5v Num jogo de Comandante, um jogador que tenha sofrido 21 ou mais pontos de dano de combate pelo mesmo comandante ao longo do jogo perde o jogo. Consulte a regra 903, "Comandante".

704.5w Num jogo de Archenemy, se um card de esquema que seja contínuo está com a face voltada para cima na zona de comando, se ele não for a fonte de uma habilidade desencadeada que desencadeou e ainda não deixou a pilha, aquele card de esquema tem sua face voltada para baixo e é colocado no fundo do deck de esquemas de seu dono. Consulte a regra 904, “Archenemy”.

704.5x Num jogo de Planechase, se um card de fenômeno está com a face voltada para cima na zona de comando, se ele não for a fonte de uma habilidade desencadeada que desencadeou e ainda não deixou a pilha, o controlador planar vaga pelos planos. Consulte a regra 901, “Planechase.”

704.6. Se múltiplas ações baseadas-no-estado teriam o mesmo resultado ao mesmo tempo, um simples efeito de substituição substituirá todas elas.

Exemplo: *Você controla Espelho do Lich (Lich's Mirror), que diz “Se você for perder o jogo, em vez disso, embaralhe sua mão, seu cemitério e todas as suas permanentes no seu grimório, depois compre sete cards e o seu total de pontos de vida se torna 20”. Há um card no seu grimório e você tem 1 ponto de vida. Uma mágica faz com que você compre dois cards e com que perca 2 pontos de vida. Na próxima vez em que as ações baseadas-no-estado são verificadas, você perderia o jogo de acordo com as regras 704.5a e 704.5b. Em vez disso, Espelho do Lich substituirá essa perda do jogo e você continuará a jogar.*

705. Lançar uma Moeda

705.1. Para lançar uma moeda para um objeto que faz algo conforme um jogador ganha ou perde um lançamento de

moeda, o jogador afetado lança a moeda e escolhe cara ou coroa. Se a escolha for igual ao resultado, esse jogador ganha o lançamento. Caso contrário, ele perde o lançamento. Apenas o jogador que lança a moeda pode ganhar ou perder o lançamento; não há outros jogadores envolvidos.

705.2. Para lançar uma moeda que faz algo conforme o resultado for cara ou coroa, cada jogador afetado lança uma moeda sem fazer qualquer escolha. Os jogadores não ganham nem perdem neste tipo de lançamento.

705.3. As moedas usadas nos lançamentos têm de serem objetos com dois lados facilmente distinguíveis e com igual probabilidade de saírem como resultado. Se a moeda que é lançada não tiver um lado óbvio para cara ou coroa, determine qual dos lados será a cara e qual será a coroa. Outros métodos de escolha aleatória podem substituir o lançamento de uma moeda, desde que existam dois resultados possíveis com as mesmas probabilidades de saírem e todos os jogadores estiverem de acordo. Por exemplo, os jogadores podem lançar um dado com um número par de faces e escolher um número par ou ímpar ou lançar um dado com um número par de faces e designar que os números pares correspondem a cara e os números ímpares correspondem a coroa.

706. Copiando Objetos

706.1. Alguns objetos tornam-se ou tornam outros objetos em uma "cópia" de uma mágica, permanente ou card. Alguns efeitos colocam no campo de batalha uma ficha que é uma cópia de outro objeto. (Alguns cards antigos foram impressos com a frase "procure por uma cópia". Esta seção não inclui esses cards, que receberam um novo texto na referência de cards Oracle.)

706.2. Ao copiar um objeto, a cópia adquire os valores copiáveis das características do objeto original e, para um objeto que está na pilha, também são copiadas as escolhas feitas quando o objeto foi conjurado ou ativado (modo, alvos, o valor de X, se o custo de reforçar foi pago, como ele afetará múltiplos alvos e assim por diante). Os "valores copiáveis" são os valores obtidos a partir do texto impresso no objeto (esse texto inclui o nome do card, custo de mana, indicador de tipo, subtipo, supertipo, símbolo da expansão, texto de regras, poder e resistência e/ou lealdade) levando em conta as modificações feitas por outros efeitos de copiar, por habilidades que definam características que digam "conforme… entra no campo de batalha" e "conforme a face de… é voltada para cima" e por habilidades que fazem a face do objeto ficar voltada para baixo. Outros efeitos (incluindo efeitos de mudança-de-tipo e de mudança-de-texto), status e marcadores não são copiados.

Exemplo: *Bastão Quimérico (Chimeric Staff) é um artefato que diz "{X}: Bastão Quimérico torna-se uma criatura artefato X/X até ao final do turno". Clone (Clone) é uma criatura que diz "Você pode fazer com que Clone entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha". Após o Bastão Quimérico tornar-se uma criatura artefato 5/5, um Clone entra no campo de batalha como uma cópia dele. O Clone é um artefato, não uma criatura artefato 5/5. (Entretanto, a cópia tem a habilidade do Bastão Quimérico e tornar-se-á em uma criatura se essa habilidade for ativada.)*

Exemplo: *Clone entra no campo de batalha como uma cópia de um Demônio Sorridente (Grinning Demon), uma criatura com metamorfose {2}{B}{B}, que tem a face voltada para baixo. O Clone é uma criatura incolor 2/2, sem nome, sem tipos, sem habilidades e sem custo de mana. Ele terá a face voltada para cima, portanto seu controlador não pode pagar {2}{B}{B} para voltar a sua face para cima.*

706.2a Uma cópia adquire a cor do objeto que ela copiou, pois esse valor é obtido através do seu custo de mana. Uma cópia adquire as habilidades do objeto que ela copiou, porque esses valores são obtidos através do seu texto de regras. Uma cópia não obtém dois valores de cada habilidade (isto é, não copia as habilidades do objeto mais seu texto de regras, fazendo com que o texto de regras defina um novo conjunto de habilidades).

706.3. Os valores copiáveis da cópia tornam-se a informação que foi copiada, levando em conta modificações feitas pelo status da cópia (consulte a regra 110.6). Objetos que copiam o objeto usarão os novos valores copiáveis.

Exemplo: *Vesuvan Doppelganger diz "Você pode fazer com que Vesuvan Doppelganger entre no campo de batalha como uma cópia de uma criatura no campo de batalha, mas não copia a cor dessa criatura e ganha 'No início da sua etapa de manutenção você pode fazer com que esta criatura se torne uma cópia da criatura alvo, mas ela não copia a cor daquela criatura. Se fizer isto, esta criatura ganha esta habilidade'". Um Vesuvan Doppelganger entra no campo de batalha como uma cópia de Urso Garra de Runa (Runeclaw Bear), uma criatura 2/2, verde do tipo urso sem habilidades. Depois, um Clone (Clone) entra no campo de batalha como uma cópia do Vesuvan Doppelganger. O Clone é uma criatura 2/2, azul, do tipo urso chamada Urso Garra de Runa, que tem a habilidade de Vesuvan Doppelganger que desencadeia na etapa de manutenção.*

Exemplo: *Tomoya, o Revelador (Tomoya the Revealer), um card que está girado, torna-se uma cópia de Nezumi de Presas Curtas (Nezumi Shortfang), um card que não está girado. As características de Tomoya tornam-se as características de Estimista, o Detestável (Stabwhisker the Odious), que é a versão girada de Nezumi de Presas Curtas.*

Exemplo: *Um Demônio Sorridente (Grinning Demon), uma criatura com metamorfose, que tem a face voltada para baixo, torna-se uma cópia de um Lóris Quebra-Galhos (Branchsnap Lorian), uma criatura 4/1, verde com atropelar e metamorfose {G}, que tem a face voltada para cima. As características do Demônio Sorridente tornam-se as características do Lóris Quebra-Galhos. Entretanto, como a criatura tem a face voltada para baixo, ela permanece uma criatura 2/2, incolor, sem nome, sem tipo, sem habilidades e sem custo de mana. A sua face pode ser voltada para cima pagando {G}. Se for voltada para cima, o card terá as características de Lóris Quebra-Galhos.*

Exemplo: *Um Demônio Sorridente, que tem a face voltada para baixo, torna-se uma cópia de Os Andarilhos (Wandering Ones), uma criatura 1/1, azul, do tipo Espírito, que não tem metamorfose. Ele torna-se um Os Andarilhos com a face voltada para baixo. Ele permanecerá sendo uma criatura 2/2, incolor, sem nome, sem tipo, sem habilidades e sem custo de mana. O seu controlador não pode voltar a sua face para cima como uma ação especial. Se um efeito voltar a sua face para cima, o card terá as características de Os Andarilhos.*

706.4. Alguns efeitos fazem com que uma permanente que está copiando uma outra permanente copie um objeto diferente enquanto estiver no campo de batalha. Esta mudança não desencadeia habilidades de entrar-no-campo-de-batalha e de deixar-o-campo-de-batalha. Isto também não muda efeitos que não sejam de copiar que afetam a permanente.

Exemplo: *Metamorfo Instável (Unstable Shapeshifter) diz "Toda vez que uma criatura entrar no campo de batalha, Metamorfo Instável torna-se uma cópia daquela criatura e ganha esta habilidade". Ele é afetado por Crescimento Desenfreado (Giant Growth), que diz "A criatura alvo recebe +3/+3 até o final do turno". Se uma criatura entrar no campo de batalha mais tarde no turno, o Metamorfo Instável tornar-se-á uma cópia daquela criatura, mas ainda terá o bônus de +3/+3 do Crescimento Desenfreado.*

706.5. Um objeto que entra no campo de batalha "como uma cópia" ou "que é uma cópia" de um outro objeto, torna-se uma cópia conforme entra no campo de batalha. Ele não entra no campo de batalha e depois se torna uma cópia da permanente. Se o texto copiado incluir quaisquer habilidades que substituam o evento de entrar no campo de batalha (como, por exemplo, habilidades que digam "entra no campo de batalha com" ou "conforme [isto] entra no campo de batalha"), essas habilidades terão efeito. Além disso, habilidades que desencadeiam quando o card entra no campo de batalha terão oportunidade de desencadear.

Exemplo: *Behemoth de Skyshroud (Skyshroud Behemoth) diz "Sumir 2 (Esta criatura entra no campo de batalha com dois marcadores de sumiço sobre ela. No início da sua etapa de manutenção, remova um marcador de sumiço dela. Se não puder fazê-lo, sacrifique-a.)" e "Behemoth de Skyshroud entra no campo de batalha virado". Um Clone (Clone) que entra no campo de batalha como cópia de Behemoth de Skyshroud, entrará virado com dois marcadores de sumiço sobre ele.*

Exemplo: *Barreira de Agouros (Wall of Omens) diz "Quando Barreira de Agouros entrar no campo de batalha, compre um card". Um Clone entra no campo de batalha como uma cópia de Barreira de Agouros. O Clone possui a habilidade que desencadeia ao entrar no campo de batalha da Barreira de Agouros, portanto, o controlador do Clone compra um card.*

706.6. Ao se copiar uma permanente, quaisquer escolhas feitas para aquela permanente não são copiadas. Em vez disso, se o objeto entra no campo de batalha como uma cópia de outra permanente, o controlador do objeto poderá fazer quaisquer escolhas relativas a "conforme [isto] entra no campo de batalha".

Exemplo: *Um Clone (Clone) entra no campo de batalha como cópia de um Autômato Adaptável (Adaptive Automaton). O Autômato Adaptável diz em partes, "Conforme Autômato Adaptável entra no campo de batalha, escolha uma cor". O Clone não copiará a escolha de cor feita para o Autômato Adaptável; em vez disso, o controlador do Clone fará uma nova escolha.*

706.7. Se um par de habilidades ligadas é copiado, essas habilidades também serão ligadas uma a outra da mesma forma que no objeto de onde elas foram copiadas. Uma habilidade refere-se somente às ações que foram realizadas ou objetos que foram afetados pela outra. Elas não podem ser ligadas a qualquer outra habilidade, independentemente de quais outras habilidades a cópia possa ter atualmente ou possa ter tido no passado. Consulte a regra 607, "Habilidades Ligadas".

706.7a Se uma habilidade faz com que um jogador "escolha um [valor]" ou "nomeie um card", e uma segunda habilidade ligada refere-se a essa escolha, a segunda habilidade é a única habilidade que pode se referir àquela escolha. Um objeto não "lembra" daquela escolha e usa-a para outras habilidades que o objeto possa copiar depois. Se um objeto copia uma habilidade que se refere a uma escolha, mas *(a)* ele não copia a habilidade que é ligada àquela habilidade ou *(b)* ele copia a habilidade ligada, mas nenhuma escolha é feita para ela, então a escolha é considerado como "indefinida". Se uma habilidade refere-se a uma escolha indefinida, aquela parte da habilidade não fará nada.

Exemplo: *Porta-voz (Voice of All) entra no campo de batalha e Metamorfo Instável (Unstable Shapeshifter) o copia. Porta-voz tem as habilidades: "Conforme Porta-voz entra em jogo, escolha*

uma cor" e "Porta-voz tem proteção contra a cor escolhida". Metamorfo Instável nunca teve a chance de que uma cor fosse escolhida para ele, porque ele não entrou no campo de batalha como um card chamado Porta-voz, portanto a habilidade de proteção não irá protegê-lo de nada.
***Exemplo:** Um Vesuvan Doppelganger entra no campo de batalha como uma cópia de Porta-voz e o controlador do Doppelganger escolhe azul. Mais tarde, o Doppelganger copia Elfos Quirion (Quirion Elves). Elfos Quirion tem a habilidade, "{T}: Adicione um mana da cor escolhida à sua reserva de mana". Mesmo que uma cor foi escolhida para o Doppelganger, ela não foi escolhida para a habilidade ligada à habilidade de mana copiada do Elfos de Quirion. Se essa habilidade de mana do Doppelganger for ativada, ela não produzirá mana.*

706.8. Ao se copiar permanentes de dupla face, apenas os valores copiáveis da face que atualmente está virada para cima são copiados (consulte a regra 711, "Cards dupla face").

706.9. Efeitos de copiar podem incluir modificações ou exceções ao processo de cópia.

706.9a Alguns efeitos de cópia fazem com que a cópia ganhe uma habilidade como parte do processo de cópia. Essa habilidade torna-se parte dos valores copiáveis da cópia, juntamente com quaisquer outras habilidades que foram copiadas.

***Exemplo:** Elfos Quirion (Quirion Elves) entra no campo de batalha e Metamorfo Instável (Unstable Shapeshifter) o copia. Os valores copiáveis do Metamorfo agora coincidem com os do Elfos Quirion, exceto que o Metamorfo também tem a habilidade "Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha, Metamorfo Instável torna-se uma cópia daquela criatura e ganha esta habilidade". Então, um Clone (Clone) entra no campo de batalha como uma cópia do Metamorfo Instável. O Clone copia os novos valores copiáveis do Metamorfo, incluindo a habilidade que o Metamorfo deu a ele mesmo quando copiou Elfos Quirion.*

706.9b Alguns efeitos de cópia especificamente afirmam que eles não copiam certas características e ao invés disso ele retém seus valores originais. Esses efeitos usam a frase "exceto que sua [característica] ainda é [valor]" ou "exceto que ela ainda é [valores]". Eles podem simplesmente afirmar que certa característica não é copiada.

706.9c Alguns efeitos de cópia modificam uma característica como parte do processo de cópia. O valor final para aquela característica torna-se parte dos valores copiáveis para a cópia.

***Exemplo:** Copy Artifact é um encantamento que diz, "Você pode fazer com que Copy Artifact entre no campo de batalha sendo uma cópia de qualquer artefato no campo de batalha, exceto que ele é um encantamento em adição a seus outros tipos". Ele entra no campo de batalha como uma cópia de Juggernaut. Os valores copiáveis de Copy Artifact agora são idênticos aos de Juggernaut com uma modificação, seus tipos agora são artefato, criatura e encantamento.*

706.9d Quando se aplica um efeito de copiar que não copia uma certa característica, mantém um valor original para uma certa característica ou modifica o valor final de uma certa característica, quaisquer habilidades definidoras de características (consulte a regra 604.3) do objeto sendo copiado que definam aquela característica não são copiadas.

***Exemplo:** Gargantua de Mercúrio (Quicksilver Gargantuan) é uma criatura em que se lê, "Você pode fazer com que Gargantua de Mercúrio entre no campo de batalha como uma cópia de qualquer criatura no campo de batalha, com a exceção de que ele ainda é 7/7." Gargantua de Mercúrio entra no campo de batalha como uma cópia de Tarmogoyf, que possui uma habilidade definidora de característica que define seu poder e resistência. Gargantua de Mercúrio não tem aquela habilidade. Ele será 7/7.*

706.10. Copiar uma mágica ou habilidade ativada significa colocar uma cópia da mesma na pilha; uma cópia de uma mágica não foi conjurada e uma cópia de uma habilidade ativada não foi ativada. Uma cópia de uma mágica ou habilidade cópia tanto as características da mágica ou habilidade como todas as decisões feitas para ela, incluindo modos, alvos, o valor de X e custos adicionais ou alternativos (consulte a regra 601, "Conjurando Mágicas"). Escolhas que são feitas normalmente na resolução não são copiadas. Se um efeito da cópia refere-se aos objetos utilizados para pagar seus custos, ele utiliza os objetos usados para pagar os custos da mágica ou habilidade original. O dono de uma cópia de mágica é o jogador que controlava a cópia no momento em que ela foi colocada na pilha. O controlador de uma cópia de mágica ou habilidade é o jogador que controlava a cópia no momento em que ela foi colocada na pilha. Uma cópia de uma mágica é uma mágica, mesmo que ela não tendo um card de mágica associado a ela. Uma cópia de uma habilidade é uma habilidade.

***Exemplo:** Um jogador conjura Fork, tendo como alvo Medalhão de Esmeralda (Emerald Charm). Fork diz, "Copie a mágica instantânea ou feitiço alvo, exceto que a cópia é vermelha. Você pode escolher novos alvos para a cópia". Medalhão de Esmeralda é uma mágica instantânea verde que diz "Escolha*

um — Desvire a permanente alvo; ou destrói o encantamento alvo que não seja uma Aura; ou a criatura alvo perde a habilidade de voar até o final do turno". Quando Fork resolve, ele coloca uma cópia de Medalhão de Esmeralda na pilha, exceto que a cópia é vermelha e não verde. A cópia tem o mesmo modo que foi escolhido para Medalhão de Esmeralda original. Isso não significa necessariamente ter o mesmo alvo, somente porque Fork permite a escolha de novos alvos.
***Exemplo**: Arremessar (Fling) é uma mágica instantânea que diz, "Como um custo adicional para conjurar Arremessar, sacrifique uma criatura" e "Arremessar causa uma quantidade de dano igual ao poder da criatura sacrificada à criatura alvo ou ao jogador". Para determinar quanto dano uma cópia de Arremessar causará, ele verifica o poder da criatura sacrificada para pagar o Arremessar original.*

706.10a Se uma cópia de uma mágica está em uma zona que não seja a pilha, ela deixa de existir. Se uma cópia de um card estiver em qualquer outra zona além da pilha ou do campo de batalha, ela deixa de existir. Essas são ações baseadas-no-estado. Consulte a regra 704.

706.10b Uma cópia de uma habilidade tem a mesma fonte que a habilidade original. Se a habilidade refere-se a sua fonte pelo nome, a cópia refere-se ao mesmo objeto e não a qualquer outro objeto com o mesmo nome. A cópia é considerada como sendo a mesma habilidade para efeitos que contam quantas vezes a habilidade foi resolvida durante o turno.

706.10c Alguns efeitos copiam uma mágica ou habilidade e afirmam que seu controlador pode escolher novos alvos para a cópia. O jogador pode deixar qualquer número de alvos inalterados, mesmo que esses alvos sejam inválidos. Se o jogador optar por alterar algum ou todos os alvos, os novos alvos devem ser válidos. Uma vez que o jogador tenha decidido quais serão os alvos da cópia, ela é colocada na pilha com esses alvos.

706.11. Se um efeito refere-se a uma permanente pelo nome, o efeito ainda localiza aquela permanente, mesmo que ela mude de nome ou se tornar uma cópia de alguma outra coisa.
***Exemplo:** Um Metamorfo Instável (Unstable Shapeshifter) copia um Armodonte Enlouquecido (Crazed Armodon). Armodonte Enlouquecido diz, "{G}: Armodonte Enlouquecido recebe +3/+0 e ganha atropelar até o final do turno. Destrua Armodonte Enlouquecido no início da próxima etapa final. Ative essa habilidade somente uma vez a cada turno". Se esta habilidade do Metamorfo for ativada, o Metamorfo será destruído no início da próxima etapa final, mesmo se ele for mais uma cópia de Armodonte Enlouquecido naquele momento.*

706.12. Um efeito que instrui um jogador a "conjurar uma cópia" de um objeto segue as regras para conjuração de mágicas, exceto que a cópia é conjurada enquanto outra mágica ou habilidade está sendo resolvida. Conjurar uma cópia de um objeto segue os passos 601.2a–g da regra 601, "Conjurando Mágicas", então a cópia torna-se conjurada. A cópia conjurada é uma mágica na pilha, e assim como qualquer outra mágica, ela pode resolver ou ser anulada.

707. Mágicas e Permanentes com a Face Voltada para Baixo

707.1. Dois cards (Illusionary Mask e Ixidron) e a habilidade de metamorfose (consulte a regra 702.35) permitem que mágicas e permanentes fiquem com a face voltada para baixo.

707.2. Mágicas com a face voltada para baixo e permanentes com a face voltada para baixo não têm características que não sejam aquelas indicadas pela habilidade ou regra que permitiu que aquela mágica ou habilidade ficasse com a face voltada para baixo. Quaisquer características indicadas são os valores copiáveis das características daquele objeto. (Consulte a regra 613, "Interação de Efeitos Contínuos" e a regra 706, "Copiando Objetos".)

707.2a Se uma permanente com a face voltada para cima tem sua face voltada para baixo por uma mágica ou habilidades, ela torna-se uma criatura 2/2 com a face voltada para baixo, sem texto, sem nome, sem subtipo, sem símbolo da expansão e sem custo de mana. Esses valores são os valores copiáveis das características daquele objeto.

707.3. Objetos que são colocados no campo de batalha com a face voltada para baixo, têm suas faces voltadas para baixo antes de entrarem no campo de batalha, portanto suas habilidades de entrar no campo de batalha não desencadearão (se forem habilidades desencadeadas) ou terão quaisquer efeitos (se forem habilidades estáticas).

707.4. Objetos que são conjurados com a face voltada para baixo, têm suas faces voltadas para baixo antes de serem colocados na pilha, portanto os efeitos que se preocupam com as características de uma mágica vão observar apenas as características da mágica com a face voltada para baixo. Quaisquer efeitos ou proibições que seriam aplicáveis à conjuração de um objeto com essas características (e não com as características do objeto com a

face voltada para cima) são aplicadas à conjuração deste objeto. A permanente que a mágica tornar-se-á uma permanente com a face voltada para baixo

707.5. A qualquer momento, você pode ver as mágicas com a face voltada para baixo na pilha que você controla ou as permanentes com a face voltada para baixo que você controla (mesmo se elas estiverem fora de fase). Você não pode ver cards com a face voltada para baixo em quaisquer outras zona ou mágicas e permanentes com a face voltada para baixo controladas por outros jogadores.

707.6. Se você controlar múltiplas mágicas com a face voltada para baixo e permanentes com a face voltada para baixo, você deve certificar que essas mágicas e permanentes podem ser facilmente diferenciadas umas das outras todo o tempo. Isto inclui, mas não está limitado a; saber a ordem em que as mágicas foram conjuradas, saber a ordem em que as permanentes com a face voltada para baixo entraram no campo de batalha, quais criaturas atacaram no turno anterior e quaisquer outras diferenças que existam entre as mágicas e as permanentes com a face voltada para baixo. Métodos comuns usados para distinguir os objetos com a face voltada para baixo uns dos outros são o uso de contadores ou dados para marcar os diferentes objetos ou colocar aqueles objetos em uma certa ordem na mesa.

707.7. A habilidade ou as regras de jogo que permitem a uma permanente fique com a face voltada para baixo podem também permitir ao controlador da permanente virar a sua face para cima. Normalmente, a face das mágicas não pode ser voltadas para cima.

707.8. Conforme a face de um permanente com a face voltada para baixo é voltada para cima, os valores copiáveis da permanente tornam-se os seus valores copiáveis normais. Quaisquer efeitos que foram aplicados à permanente com a face voltada para baixo continuam a aplicar-se à permanente com a face voltada para cima. Quaisquer habilidades que se referem à entrada da permanente no campo de batalha não são desencadeadas e não têm quaisquer efeitos, pois a permanente já estava no campo de batalha.

707.9. Se uma permanente com a face voltada para baixo é movida do campo de batalha para qualquer outra zona, seu dono deve de revelá-la a todos jogadores enquanto move ela. Se uma mágica com a face voltada para baixo sair da pilha para uma zona que não seja o campo de batalha, seu dono deve revelá-la a todos os jogadores. No final de cada jogo, todas permanentes e mágicas com a face voltada para baixo devem ser reveladas a todos os jogadores.

707.10. Se uma permanente com a face voltada para baixo tornar-se uma cópia de outra permanente, seus valores copiáveis tornam-se os valores copiáveis daquela permanente, modificados pelo seu status de face voltada para baixo. Consequentemente, suas características permanecem as mesmas: as características descritas pela habilidade ou regra que permitiram a ela ter sua face voltada para baixo. Entretanto, se sua face for voltada para cima, seus valores copiáveis tornam-se os valores que foram copiados da outra permanente. Consulte a regra 706.3.

707.11. Se a permanente com a face voltada para baixo tiver uma habilidade que diga “Conforme a face [desta permanente] for voltada para cima … ” após a sua face ser voltada para cima, essa habilidade é aplicada enquanto a face dessa permanente estiver sendo voltada para cima, e não depois.

708. Cards Duplos

708.1. Cards duplos têm duas faces de card em um único card. O verso de um card duplo é o verso normal de um card de **Magic**.

708.2. Em todas as zonas, exceto na pilha, os cards duplos têm dois conjuntos de características e dois custos de mana convertidos. Enquanto um card duplo for uma mágica na pilha, apenas as características da metade que foi conjurada existem. As características da outra metade são tratadas como se não existissem.

708.2a Se um jogador conjura um card duplo, aquele jogador escolhe qual metade daquele card duplo ele esta conjurando entes de colocá-lo na pilha. Somente a metade que está sendo conjurada é considerada como tendo sido colocada na pilha.

708.3. Cada card duplo que contém duas metades com símbolos de mana coloridos diferente em seus custos de mana é um card multicolorido, enquanto este não for uma mágica na pilha. Enquanto for uma mágica na pilha, suas únicas cores são aquelas da metade que está sendo conjurada.

708.4. Apesar dos cards duplos terem duas metades conjuráveis, cada card duplo é somente um card. Por exemplo, um jogador que comprou ou descartou um card duplo, comprou ou descartou somente um card, e não dois.

708.5. Um efeito que verifica uma característica específica de um card duplo enquanto aquele card está em uma zona que não seja a pilha, obtém duas respostas (uma para cada metade do card duplo).

Exemplo: *Gênese Infernal (Infernal Genesis) tem uma habilidade que diz "No início da manutenção de cada jogador, aquele jogador coloca o card do topo do seu grimório no seu cemitério. Depois, ele coloca no campo de batalha X fichas de criatura 1/1 pretas do tipo Assecla, onde X é o custo de mana convertido daquele card". Se o card no topo do seu grimório for um Assalto/Bateria (Assault/Battery) quando esta habilidade resolve, o jogo vê o seu custo de mana convertido como sendo "1 e 4". Você coloca 5 fichas de criatura no campo de batalha.*

708.6. Alguns efeitos fazem comparações envolvendo as características de um ou mais cards duplos em uma zona que não seja a pilha.

708.6a Um efeito que faz uma comparação positiva (como perguntar se um card é azul) ou uma comparação relativa (como perguntar se o custo de mana convertido de um card é menor que 2) entre características de um ou mais cards duplos em uma zona que não seja a pilha recebe apenas uma resposta. A resposta é "sim" se qualquer uma das metades do card duplo tiver essa característica quando verificada individualmente.

Exemplo: *Vácuo (Void) diz "Escolha um número. Destrói todos os artefatos e todas as criaturas com custo de mana convertido igual a esse número. Depois, o jogador alvo revela a sua mão e descarta todos os cards que não sejam terrenos com custo de mana convertido igual a esse número". Se um jogador conjurar Vácuo e escolher 1, seu oponente descartaria Assalto/Bateria (Assault/Battery), pois o jogo observa seu custo de mana convertido como "1 e 4". O mesmo aconteceria se o jogador escolhesse 4. Entretanto, se o jogador escolhesse 5, Assalto/Bateria não seria afetado.*

708.6b Um efeito que faz uma comparação negativa (como perguntar se os cards têm nomes diferentes) entre características de um ou mais cards duplos em uma zona que não seja a pilha também recebe apenas uma resposta. A resposta é "sim", se ao fazermos uma comparação positiva da mesma pergunta, receberíamos "não" como resposta.

708.6c Se um efeito fiz uma comparação entre múltiplas características de um ou mais cards duplos em uma zona que não seja a pilha, cada característica é comparada separadamente. Se cada uma das comparações individuais tiver a resposta "sim", a resposta da comparação por inteiro é considerada como "sim".

708.7. Se um efeito instrui um jogador a nomear um card e esse jogador quiser nomear um card duplo, o jogador deve nomear ambas as metades do card duplo. Um objeto tem o nome escolhido se possuir ao menos um dos dois nomes escolhidos desta maneira.

709. Cards que Giram

709.1. Cards que giram têm uma moldura com duas partes no mesmo card. O texto que está escrito de cabeça para cima define as características normais do card. Características adicionais e alternativas estão escritas de cabeça para baixo no card. O verso de um card que gira é o verso normal de um card de **Magic**.

709.1a A metade superior do card que gira contem o nome, a caixa de texto, a linha dos tipos, o poder e a resistência normais do card. A caixa de texto normalmente contém uma habilidade que faz a permanente girar se certas condições forem cumpridas.

709.1b A metade inferior de um card que gira contém um nome, uma caixa de texto, uma linha dos tipos, um poder e uma resistência alternativos. Estas características são usadas apenas se a permanente estiver no campo de batalha e apenas se a permanente estiver girada.

709.1c A cor de um card que gira, seu custo de mana, símbolo da expansão, crédito de ilustração e o texto legal não mudam se a permanente estiver girada. Além disso, mudanças causadas por efeitos externos continuarão a ser aplicados.

709.2. Em qualquer zona que não seja o campo de batalha, mas também no campo de batalha antes da permanente girar, um card que gira possui apenas as características normais do card. Quando a permanente gira, seu nome, caixa de texto, linha dos tipos, poder e resistência normais deixam de ser aplicados e em vez disso as versões alternativas dessas características são usadas.

Exemplo: *Akki Corredor da Lava (Akki Lavarunner) é uma criatura que não é lendária que pode girar e tornar-se uma criatura lendária chamada Tok-Tok, Filho do Vulcão (Tok-Tok Volcano Born). Um efeito que diga "Procure no seu grimório por uma criatura lendária" não pode encontrar este card que gira.*

Um efeito que diga "As criaturas lendárias recebem +2/+2" não afeta Akki Corredor da Lava, mas afeta o Tok-Tok.

709.3. Você deve garantir que é evidente em todos os momentos se uma permanente que você controla está girada ou não, tanto quando ela está virada e quando ela está desvirada. Os métodos mais comuns de distinção entre permanentes giradas e não giradas incluem o uso de moedas ou dados para marcar os objetos girados.

709.4. Girar uma permanente é um processo unidirecional. Uma vez que uma permanente é girada, é impossível para aquela permanente tornar-se não girada. Entretanto se uma permanente girada deixa o campo de batalha, ela não retêm memória de seu status anterior. Consulte a regra 110.6.

709.5. Se um efeito instruir um jogador a nomear um card e o jogador desejar nomear um nome alternativo de um card que gira, o jogador pode fazê-lo.

710. Cards Niveladores

710.1. Cada card nivelador possui uma caixa de texto listrada e três caixas de poder/resistência. A caixa de texto de um card nivelador contém dois símbolos de nível.

710.2. Um símbolo de nível é uma palavra-chave de habilidade que representa uma habilidade estática. O símbolo de nível inclui uma série de números, indicados aqui como "N1-N2", ou um único número seguido de um sinal de adição, indicado aqui como "N3+". Quaisquer habilidades impressas dentro da mesma faixa de caixa de texto como um símbolo de nível são parte de sua habilidade estática. O mesmo é válido para a caixa de poder/resistência impressos na mesma faixa, indicados aqui como "[P/R]".

710.2a "{NÍVEL N1-N2} [habilidades] [P/R]" significa "Enquanto esta criatura tiver pelo menos N1 marcadores de nível sobre ela, mas não mais de N2 marcadores de nível sobre ela, ela será [P/R] e terá [habilidades]".

710.2b "{NÍVEL N3+} [habilidades] [P/R]" significa "Enquanto esta criatura tiver N3 ou mais marcadores de nível sobre ela, ela será [P/R] e terá [habilidades]".

710.3. As faixas na caixa de texto não possuem nenhum significado para o jogo além de demarcar claramente quais habilidades e quais caixas de poder/resistência estão associadas a qual símbolo de nível. Cada card nivelador contém apenas uma caixa de texto cada um.

710.4. Qualquer habilidade que um card nivelador tenha que não seja precedida de um símbolo de nível será tratada normalmente. Particularmente, cada permanente niveladora tem a sua habilidade de subir de nível (consulte a regra 702.85) em todos os momentos; ela pode ser ativada independentemente de quantos marcadores de nível estiverem sobre aquela permanente.

710.5. Se o número de marcadores de nível numa criatura niveladora for inferior a N1 (o primeiro número impresso no seu símbolo {NÍVEL N1-N2}), ela terá o poder e a resistência estipulados pela caixa de poder/resistência do topo.

710.6. Em todas as zonas que não sejam o campo de batalha, um card nivelador tem o poder e a resistência estipulados pela caixa de poder/resistência do topo.

711. Cards dupla face

711.1. Um card dupla face possui uma face de card de **Magic** em cada lado, em vez de uma face de card de **Magic** num lado e um reverso de card de **Magic** do outro lado. Cada face pode ter habilidades que permitem que a permanente se "transforme", ou tenha sua outra face virada para cima. As fichas e os cards com um reverso de card de **Magic** não podem se transformar. (Consulte a regra 701.25, "Transformar")

711.1a A face frontal de um card dupla face é indicada pelo símbolo de sol em seu canto superior esquerdo.

711.1b O reverso de um card dupla face é indicado pelo símbolo de lua em seu canto superior esquerdo.

711.1c Enquanto o card dupla face estiver numa zona pública, cada jogador poderá olhar ambas as faces.

711.1d Se o reverso de um card dupla face for uma criatura, a face frontal daquele card terá os valores de poder e resistência do reverso impressos em itálico na cor cinza no canto inferior esquerdo de sua caixa de texto. Este é um texto explicativo e não possui nenhum efeito no jogo.

711.2. Cada face de um card dupla face tem seu próprio conjunto de características.

711.2a Em qualquer zona que não seja o campo de batalha, e também no campo de batalha quando sua face frontal estiver sendo exibida, um card dupla face tem apenas as características de sua face frontal.

711.2b Enquanto o reverso de uma permanente dupla face estiver sendo exibido, ela terá apenas as características de seu reverso. O reverso não tem um custo de mana; ele tem as cores indicadas pelo seu indicador de cor (consulte a regra 202.2e).

711.3. Exceto para determinar se uma permanente pode se transformar, uma mágica, habilidade ou regra que precisa de informações sobre uma permanente dupla face pode ver apenas as informações fornecidas pela face que está sendo exibida atualmente.

Exemplo: *Um Clone (Clone) entra no campo de batalha como cópia de Alcateia do Sangue Selvagem (Wildblood Pack), que é o reverso de um card dupla face. Clone será uma cópia de Alcateia do Sangue Selvagem. Como Clone não é um card dupla face, ele não pode se transformar.*

Exemplo: U*um jogador conjura Citoforma (Cytoshape), o que faz com que Bandido de Kruin (Kruin Outlaw), que é a face frontal de um card dupla face, torne-se uma cópia de Vanguarda de Elite (Elite Vanguard)(uma criatura 2/1 com os tipos Humano e Soldado) até o final do turno. Depois, o jogador conjura Neblina Lunar (Moonmist), que diz, em parte: "Transforme todos os Humanos." Como a cópia de Vanguarda de Elite é um card dupla face, ela será transformada. A permanente resultante terá seu reverso voltado para cima, mas ela continua sendo uma cópia de Vanguarda de Elite naquele turno.*

711.4. Se um card dupla face é conjurado como uma mágica, ele é colocado na pilha com sua face frontal voltada para cima. Um card dupla face não pode ser conjurado com sua face voltada para baixo. Consulte a regra 601, "Conjurando mágicas".

711.5. Um card dupla face entra no campo de batalha com sua face frontal voltada para cima.

711.6. Uma permanente dupla face está sempre com sua "face voltada para cima" (consulte a regra 110.6). As permanentes duplas faces não podem ter sua face voltada para baixo. Se uma mágica ou habilidade tentar virar a face de uma permanente dupla face para baixo, nada acontecerá.

711.7. Quando uma permanente dupla face se transforma, ela não se torna um objeto novo. Quaisquer efeitos que se aplicavam àquela permanente continuarão a ser aplicados a ela depois de se transformar.

Exemplo: *Um efeito concede a Ferreiro da Aldeia (Village Ironsmith) +2/+2 até o final do turno e depois Ferreiro da Aldeia se transforma em Canino de Ferro (Ironfang). Canino de Ferro continua tendo +2/+2 até o final do turno.*

711.8. Se um efeito disser para um jogador nomear um card, o jogador poderá nomear qualquer uma das faces de um card dupla face, mas não ambas.

711.9. Os jogadores devem assegurar-se de que os cards dupla face nas zonas ocultas não possam ser distinguidos dos outros cards na mesma zona. Para fazer isso, o dono de um card dupla face pode usar protetores para card totalmente opacos, ou substituí-los por um card curinga. Os torneios sancionados possuem regras adicionais para jogar com cards dupla face. Consulte a regra 100.6.

711.9a Se for usado um card curinga, o card dupla face que ele representa deve ser colocado de lado antes do início do jogo (consulte a regra 103.1a) e deve estar disponível durante todo o jogo. Um card curinga não pode ser incluído num deck a menos que esteja representando um card dupla face.

711.9b A face de cada card curinga é dividida em duas seções. Cada seção relaciona o nome e o custo de mana de cada card dupla face que ele poderia representar e inclui um campo selecionável. Ao usar um card curinga, é necessário preencher exatamente um dos campos selecionáveis para indicar o card dupla face que o card curinga representa.

711.9c Para todos os efeitos de jogo, um card curinga é considerado como o card dupla face que representa. Ele possui as características do card dupla face em todas as zonas.

711.9d Quando um card curinga entra numa zona pública, ele deve ser colocado de lado e o card dupla face deve ser usado.

712. Controlando Outro Jogador

712.1. Dois cards (Mindslaver/Escraviza-Mentes e Sorin Markov) permitem que um jogador controle outro jogador durante o próximo tuno daquele jogador. Este efeito aplica-se ao próximo turno que o jogador afetado realmente jogaria. O jogador afetado é controlado durante o turno inteiro; o efeito não termina até o início do próximo turno.

712.1a Múltiplos efeitos de controle de jogador que afetam o mesmo jogador substituem uns aos outros. O último a ser criado é o único que funciona.

712.1b Se um turno é pulado, quaisquer efeitos de controle de jogador pendentes aguardam até que o jogador que seria afetado realmente fosse jogar um turno.

712.2. Um card (Word of Command) permite que um jogador controle outro jogador por uma duração limitada.

712.3. Apenas o controle do jogador muda. Todos os objetos são controlados por seus controladores normais. Um jogador que está sendo controlado durante seu turno ainda é o jogador ativo.

712.4. Se alguma informação sobre um objeto seria visível para o jogador que esta sendo controlado, ela é visível tanto para aquele jogador quanto o controlador do jogador.

Exemplo: *O controlador do jogador pode ver a mão daquele jogador e a face de quaisquer criaturas com a face voltada para baixo que ele controla.*

712.5. Enquanto controla outro jogador, um jogador faz todas escolhas e decisões que aquele jogador são permitidas ou que são ditas para o jogador fazer durante seu turno pelas regras ou quaisquer objetos. Isso inclui as escolhas e decisões sobre o que jogar, além das escolhas e decisões solicitadas por mágicas e habilidades.

Exemplo: *O controlador de outro jogador decide quais mágicas o jogador ativo conjura e quais são seus alvos e faz todas as decisões necessárias quando estas mágicas resolvem.*

Exemplo: *O controlador de outro jogador decide quais das criaturas do jogador ativo atacarão, qual jogador ou planeswalker cada uma ataca, a ordem de atribuição de dano dessas criaturas (se alguma das criaturas atacantes for bloqueada por múltiplas criaturas) e como essas criaturas atacantes atribuem seu dano de combate.*

712.5a O controlador de outro jogador pode usar apenas os recursos daquele jogador (cards, mana e assim por diante) para pagar os custos para aquele jogador.

Exemplo: *Se o controlador de um jogador decide que o jogador controlado conjurará uma mágica com um custo adicional de descartar cards, os cards são descartados da mão do jogador controlado.*

712.5b O controlador de outro jogador não pode fazer escolhas ou tomar decisões para aquele jogador que não sejam permitidas pelas regras ou por quaisquer objetos. O controlador também não pode fazer escolhas ou tomar decisões para o jogador que contrariem as regras de torneio.

Exemplo: *O jogador que está sendo controlado ainda decide se ele vai ao banheiro, se negocia um card com outra pessoa, se concorda com um empate intencional ou se chama um juiz para reclamar de um erro ou infração.*

712.6. O controlador de outro jogador não pode fazer aquele jogador conceder. Um jogador pode conceder o jogo a qualquer momento, mesmo que ele esteja sendo controlado por outro jogador. Consulte a regra 104.3a.

712.7. O efeito que garante o controle de um jogador para outro jogador pode restringir as ações que o jogador controlado pode fazer ou especificar ações que o jogador controlado deve fazer.

712.8. Um jogador que controla outro jogador também continua fazendo suas próprias escolhas e decisões.

712.9. Um jogador pode ganhar o controle de si mesmo. Esse jogador fará suas escolhas e tomará suas decisões normalmente.

713. Finalizando o Turno

713.1. Dois cards (Time Stop/Parar o Tempo e Sundial of the Infinite/ Meridiana do Infinito) terminam o. Quando um efeito termina o turno, siga esses passos nesta ordem, já que eles diferem do processo normal de resolução

de mágicas e habilidade (consulte a regra 608, “Resolvendo Mágicas e Habilidades”).

713.1a Exile cada objeto na pilha, incluindo o objeto que está resolvendo. Remova todas as criaturas e planeswalkers (incluindo aqueles que estiverem fora de fase) do combate. Todos os objetos que não estiverem no campo de batalha ou na zona de comando que não sejam representados por cards deixam de existir na próxima vez em que as ações baseadas-no-estado forem checadas (consulte a regra 704, “Ações baseadas-no-estado”).

713.1b Verifique por ações baseadas-no-estado. Nenhum jogador recebe prioridade e nenhuma habilidade desencadeada é colocada na pilha.

713.1c A fase e/ou etapa em curso acaba. O jogo pula direto para a etapa de limpeza. Pule quaisquer fases ou etapas entre esta fase ou etapa e a etapa de limpeza.

713.2. Nenhum jogador recebe prioridade durante este processo, portanto habilidades desencadeadas não são colocadas na pilha. Se quaisquer habilidades desencadeadas desencadearam entre a resolução da mágica ou habilidade e a finalização da etapa de limpeza final, essas habilidades são colocadas na pilha durante a etapa de limpeza, então o jogador ativo recebe prioridade e os jogadores podem conjurar mágicas e ativar habilidades. Em seguida, haverá outra etapa de limpeza antes que o turno finalmente termine. Se nenhuma habilidade desencadeou durante este processo, nenhum jogador recebe prioridade durante a etapa de limpeza. Consulte a regra 514, “Etapa de Limpeza”.

713.3. Mesmo que o turno termine, as habilidades que usam a expressão “no início da etapa final” não desencadeiam porque a etapa final foi pulada.

714. Reiniciando o Jogo

714.1 Um card (Karn Liberto / Karn Liberated) reinicia o jogo. Um jogo que é reiniciado imediatamente termina. Nenhum jogador no jogo ganha, perde ou empata o jogo. Todos os jogadores deste jogo finalizado começam um novo jogo com os procedimentos estabelecidos na regra 103, "Iniciando o Jogo", com a seguinte exceção:

714.1a O jogador inicial do novo jogo é o jogador que controlava a mágica ou habilidade que reiniciou o jogo.

714.2 Todos os cards de **Magic** envolvidos no jogo que foi reiniciado quando ele acabou, inclusive permanentes fora de fase cards não-tradicionais de **Magic**, estão envolvidas no novo jogo, mesmo se esses cards não estavam inicialmente envolvidos no jogo reiniciado.

> ***Exemplo:*** *Um jogador conjura Desejo Vivo (Living Wish, trazendo um card de criatura para o jogo vindo de fora do jogo. Então o jogo é reiniciado. O card de criatura fará parte do grimório daquele jogador quando o novo jogo é iniciado.*

714.3. Como cada jogador compra sete cards quando o novo jogo começa, qualquer jogador com menos de sete cartas em seu próprio grimório perderá o jogo quando as ações baseadas no estado forem verificados durante a etapa de manutenção do primeiro turno, independentemente de quaisquer mulligans que o jogador tenha feito (consulte a regra regra 704, "Ações baseadas no estado").

714.4. O efeito que reinicia o jogo acaba sua resolução um pouco antes da primeira etapa de desvirar do primeiro turno. Se a mágica ou habilidade que gerou o efeito tem instruções adicionais, essas instruções são seguidas neste momento. Nenhum jogador tem prioridade e as habilidades desencadeadas que se desencadeiam como resultado vão para a pilha da próxima vez que um jogador recebe prioridade, geralmente durante a etapa de manutenção do primeiro turno.

714.5. Efeitos podem isentar determinados cards do procedimento que reinicia o jogo. Estes cards não estão no deck do seu dono quando o novo jogo começa.

714.5a Num jogo de Comandante, um comandante que tenha sido dispensado do procedimento que reinicia o jogo não vai começar o jogo de novo na zona de comando. No entanto, continua sendo o comandante daquele deck para o novo jogo. Consulte a regra 903, "Comandante".

714.6. Se um sub-jogo de **Magic** (consulte a regra 715) é reiniciado, o jogo principal não é afetado. Efeitos do jogo principal que se referem ao vencedor ou perdedor do subjogo agora referem-se ao vencedor ou perdedor do sub-jogo reiniciado.

714.7. Se um jogo multiplayer usando a opção de limite de infliência limitado (consulte a regra 801) é reiniciado,

todos os jogadores no jogo estão envolvidos, independentemente da área de influência do jogador que controla a habilidade que reiniciou o jogo.

715. Sub-jogos

715.1. Um card (Shahrazad) permite aos jogadores jogarem um sub-jogo de **Magic**.

715.1a Um sub-jogo é um jogo completamente separado de **Magic**, criado por um efeito. Essencialmente, é um jogo dentro de um jogo. O "jogo principal" é o jogo em que foi conjurada ou ativada a mágica ou habilidade que criou o sub-jogo. O jogo principal é temporariamente interrompido enquanto o sub-jogo está em andamento. Ele é retomado quando o sub-jogo termina.

715.1b Nenhum efeito ou definição criada em qualquer jogo, o principal ou o sub-jogo tem qualquer significado no outro, exceto como definido pelo efeito que criou o sub-jogo. Por exemplo, o efeito pode dizer que alguma coisa acontece no jogo principal ao vencedor ou perdedor do sub-jogo.

715.2. Assim que um sub-jogo começa, um novo conjunto de zonas de jogo é criado. Cada jogador pega todos os cards de seu grimório no jogo principal, move-os para seu grimório no sub-jogo e embaralha eles. Nenhum outro card de uma zona do jogo principal é movido para a sua zona correspondente no sub-jogo, exceto aqueles especificados nas regras 713.2a–d. Aleatoriamente determina-se qual jogador joga primeiro. O sub-jogo é como um jogo normal, seguindo todas as outras regras da seção 103, "Iniciando o Jogo".

715.2a Assim que um sub-jogo de Planechase começa, cada jogador move seu deck planar da zona de comando no jogo principal para a zona de comando no sub-jogo e embaralha ele. (Cards de plano e de fenômeno com a face voltada para cima permanecem na zona de comando no jogo principal.)

715.2b Assim que um sub-jogo de Vanguard começa, cada jogador move seu card de vanguard da zona de comando no jogo principal para a zona de comando no sub-jogo.

715.2c Assim que um sub-jogo de Comandante começa, cada jogador move seu comandante da zona de comando no jogo principal (se ele estiver lá) para a zona de comando no sub-jogo.

715.2d Assim que um sub-jogo Archenemy começa, o arquiinimigo move seu deck de esquemas da zona de comando do jogo principal para a zona de comando no sub-jogo e embaralha-o (cards de esquema com a face voltada para cima no jogo principal permanecem na zona de comando no jogo principal).

714.3. Quaisquer outras regras relativas ao tamanho do deck de um jogador são ignorados para sub-jogo. Entretanto, uma vez que cada jogador compra sete cards quando um jogo começa, qualquer jogador com menos de sete cards em seu deck perde o sub-jogo quando as ações baseadas-no-estado são checadas durante a etapa de manutenção do primeiro turno, independentemente de quaisquer mulligans que o jogador faça. (Consulte a regra 704, "Ações Baseadas-no-Estado".)

715.4. Todos os objetos no jogo principal e todos os cards fora do jogo principal são consideradas fora do sub-jogo (exceto aqueles especificamente trazidos para o sub-jogo). Todos os jogadores não estão no sub-jogo são considerados fora do sub-jogo.

715.4a Alguns efeitos podem trazer cards para um jogo vindos de fora dele. Se um card é trazido ao sub-jogo vindo de um jogo principal, habilidades no jogo principal que desencadeiam quando um objeto deixa uma zona do jogo principal desencadeiam. Mas elas não são colocadas na pilha até o recomeço do jogo principal.

715.5. No final de um sub-jogo, com exceção dos cards na zona de comando no sub-jogo, cada jogador coloca todos os cards que ele é dono e que estão no sub-jogo em seu grimório no jogo principal, então os embaralha. Isso inclui cards na zona de exílio no sub-jogo. Excetuando as especificações das regras 713.5a–c, todos os outros objetos no sub-jogo deixam de existir, assim como as zonas criadas para o sub-jogo. O jogo principal continua a partir do ponto em que foi interrompido: Primeiro, a mágica ou habilidade que criou o sub-jogo acaba de resolver, mesmo que tenha sido criado por um card de mágica que não está mais na pilha. Então, se alguma habilidade desencadeou no jogo principal enquanto o sub-jogo estava em andamento devido a cards serem removidos do jogo principal, essas habilidades são colocadas na pilha.

Exemplo: *Se um card foi trazido para o sub-jogo, proveniente do jogo principal ou de fora do jogo principal, quando acabar o sub-jogo aquele card é colocado no grimório de seu dono no jogo principal.*

715.5a No final de um sub-jogo de Planechase, o card de plano ou fenômeno com a face voltada para cima tem sua face voltada para baixo e é colocado no fundo do deck planar de seu dono. Depois, cada jogador move seu deck planar da zona de comando no sub-jogo para a zona de comando no jogo principal e embaralha ele.

715.5b No final de um sub-jogo de Vanguard, cada jogador move seu card de vanguard da zona de comando no sub-jogo para a zona de comando no jogo principal.

715.5c No final de um sub-jogo de Comandante, cada jogador move seu comandante da zona de comando no sub-jogo (se ele estiver lá) para a zona de comando no jogo principal.

715.5d No final de um sub-jogo de Archenemy, quaisquer cards de esquema com a face voltada para cima na zona de comando do sub-jogo têm suas faces voltadas para baixo e são colocadas no fundo do deck de esquemas de seu dono. Então o arquiinimigo move seu deck de esquemas da zona de comando do sub-jogo para a zona de comando do jogo principal e embaralha-o.

715.6. Um sub-jogo pode ser criado dentro de um sub-jogo. O sub-jogo existente torna-se o jogo principal em relação ao novo sub-jogo.

716. Pegando Atalhos

716.1. Ao jogar um jogo, os jogadores geralmente fazem uso de atalhos mutuamente concordados em vez de explicitamente identificar cada escolha de jogo que um jogador faz (quer fazer uma ação ou passagem de prioridade).

716.1a As regras para a tomada de atalhos são amplamente informais. Desde que cada jogador no jogo compreenda a intenção de cada jogador, qualquer sistema de atalho que eles usem é aceitável.

716.1b Ocasionalmente, o jogo entra em um estado no qual um conjunto de ações poderia ser repetido indefinidamente (criando assim um "loop"). Nesse caso, as regras de atalho podem ser usadas para determinar quantas vezes essas ações são repetidas, sem ter que executá-las, e como o loop é quebrado.

716.2. A tomada de um atalho segue o procedimento a seguir.

716.2a Em qualquer momento do jogo, o jogador com prioridade pode sugerir um atalho, descrevendo uma sequência de opções de jogo, para todos os jogadores, que podem ser legalmente realizadas com base no estado atual do jogo e os resultados previsíveis de uma sequência de escolhas. Esta sequência pode ser uma série não repetitiva de escolhas, um loop que se repete um determinado número de vezes, múltiplos loops ou loops aninhados e podem até mesmo atravessar múltiplos turnos. Não se pode incluir ações condicionais, onde o resultado de um evento do jogo determina a próxima ação que um jogador realiza. O ponto final dessa sequência deve ser um lugar onde um jogador tem prioridade, embora não necessariamente este seja o jogador que propõe o atalho.

> ***Exemplo:*** *Um jogador controla uma criatura encantada por Presença de Gond (Presence of Gond), que concede à criatura a habilidade "(T): Coloque no campo de batalha uma ficha de criatura verde 1/1 do tipo Elfo Guerreiro", e outro jogador controla Alarme de Intrusos (Intruder Alarm), que diz em partes, "Toda vez que uma criatura entra no campo de batalha, desvire todas as criaturas". Quando o jogador tem prioridade, ele pode sugerir "Vou criar um milhão de fichas", indicando a sequência de ativar a habilidade da criatura, todos os jogadores passarem prioridade, deixando o habilidade da criatura resolver e colocar uma ficha no campo de batalha (que faz com que a habilidade de Alarme de Intrusos desencadeie), o controlador de Alarme de Intrusos coloca a habilidade desencadeada na pilha, todos os jogadores passam prioridade, a habilidade desencadeada de Alarme de Intrusos resolve, todos os jogadores passam prioridade até que o jogador que propõe o atalho tem prioridade, e repete essa sequência mais 999.999 vezes, terminando logo após a resolução da última habilidade de criação de ficha.*

716.2b Cada outro jogador, na ordem de turno, começando pelo jogador posterior ao jogador que sugeriu o atalho, pode aceitar a sequência proposta, ou encurtá-la, nomeando um lugar onde ele fará uma escolha de jogo que é diferente do que foi proposto (o jogador não precisa especificar neste momento qual será essa nova escolha). Este lugar torna-se o novo ponto final da sequência proposta.

> ***Exemplo:*** *O jogador ativo compra um card durante sua etapa de compra, em seguida diz: "Vai". O jogador não-ativo tem em sua mão Dentro da Luta (Into the Fray), uma mágica instantânea em que se lê "A criatura alvo ataca neste turno se estiver apta". O jogador não-ativo então diz: "Quero conjurar uma mágica na sua etapa de início de combate". O atalho proposto é que todos os*

jogadores passem prioridade em todas as oportunidades durante o turno até que o jogador não-ativo tenha prioridade na etapa de início de combate.

716.2c Depois que o último jogador aceitar ou encurtar o atalho proposto, o atalho é realizado. O jogo avança até o último ponto proposto, com todas as escolhas de jogo contidas no atalho proposto. Se o atalho foi encurtado em relação à proposta original, o jogador que agora tem prioridade deve fazer uma escolha de jogo diferente do que foi originalmente proposto para aquele jogador.

716.3. Às vezes, um loop pode ser fragmentado, o que significa que cada um dos jogadores envolvidos no loop realiza uma ação independente, que resulta no mesmo estado do jogo mesmo sendo atingido várias vezes. Se isso acontecer, o jogador ativo (ou, se o jogador ativo não estiver envolvido no loop, o primeiro jogador na ordem de turno que estiver envolvido) deve então fazer uma escolha de jogo diferente para o loop não continuar.

Exemplo: *Num jogo com dois jogadores, o jogador ativo controla uma criatura com a habilidade "{0}: [Esta criatura] ganha a habilidade voar", o jogador não-ativo controla uma permanente com a habilidade "{0}: A criatura alvo perde a habilidade de voar", e nada no jogo se importa com quantas vezes uma habilidade é ativada. Digamos que o jogador ativo ativa a habilidade de sua criatura, ela resolve, então o jogador não-ativo ativa a habilidade de sua permanente, tendo como alvo aquela criatura, e ela resolve. Isso retorna o jogo para o estado de jogo que estava anteriormente. O jogador ativo deve fazer uma escolha de jogo diferente (em outras palavras, qualquer coisa que não seja ativar a habilidade daquela criatura novamente). A criatura não terá a habilidade de voar. Perceba que o jogador não-ativo poderia ter evitado o loop fragmentado simplesmente não ativando a habilidade de sua permanente, nesse caso a criatura teria a habilidade de voar. O jogador não-ativo sempre faz a escolha final e por isso é capaz de determinar se a criatura tem a habilidade de voar.*

716.4. Se um loop contém apenas ações obrigatórias, o jogo termina empatado (consulte a regras 104.4b e 104.4f).

716.5. Nenhum jogador pode ser forçado a realizar uma ação que terminaria um loop, a não ser as ações pedidas por objetos envolvidos no loop.

Exemplo: *Um jogador controla Selo da Purificação (Seal of Cleansing), um encantamento que diz, "Sacrifique Selo da Purificação: Destrua o artefato ou encantamento alvo". Um loop obrigatório que envolve um artefato começa. O jogador não é obrigado a sacrificar Selo da Purificação para destruir o artefato e finalizar o loop.*

716.6. Se um loop contém um efeito que diz que "[A], a não ser que [B]", onde [A] e [B] são ações, nenhum jogador pode ser forçado a realizar [B] para quebrar o loop. Caso nenhum jogador decida realizar [B], o loop continuará como se [A] fosse obrigatório.

717. Lidando com Ações Ilegais

717.1. Se um jogador perceber que ele não pode legalmente realizar uma ação depois de começar a fazê-la, a ação inteira é revertida e quaisquer pagamentos já realizados são cancelados. Nenhuma habilidade desencadeia e não se aplicam efeitos como resultado de uma ação desfeita. Se a ação era conjurar uma mágica, a mágica é devolvida à zona de onde veio. O jogador também pode reverter quaisquer habilidades de mana legalmente ativadas enquanto ele fez a jogada ilegal, a menos que o mana deles ou de quaisquer habilidades de mana desencadeadas que desencadeou foi gasto em uma outra habilidade de mana que não foi revertida. Os jogadores não podem reverter ações que moveram cards para um grimório, moveram cards de um grimório para qualquer zona que não seja a pilha, ou fizeram com que um grimório tenha sido embaralhado.

717.2. Ao se reverter mágicas e habilidades ilegais, o jogador que tinha prioridade mantém ela e pode realizar outra ação ou passar. O jogador pode refazer a ação revertida de uma forma legal ou realizar qualquer outra ação permitida pelas regras.

8. Regras para Multiplayer

800. Geral

800.1. Um jogo multiplayer é um jogo que começa com mais que dois jogadores. Esta seção contém regras adicionais opcionais que podem ser usadas em jogos multiplayer.

800.2. Estas regras consistem de uma série de opções que podem ser adicionadas a um jogo multiplayer e um número de estilos de variantes do jogo multiplayer. Um único jogo pode usar múltiplas opções mas somente uma variante.

800.3. Muitos torneios multiplayer de **Magic** têm regras adicionais não inclusas aqui, inclusive regras para a construção de deck. Consulte as Regras de Torneio de **Magic: The Gathering** mais recentes para obter mais informações. Elas podem ser encontradas em **www.wizards.com/WPN/Events/Rules.aspx**.

800.4. Diferentemente dos jogos com dois jogadores, jogos multiplayer podem continuar após um ou mais jogadores deixarem o jogo.

800.4a. Quando um jogador deixa o jogo, todos os objetos (consulte a regra 109) cujo dono é aquele jogador deixam o jogo e quaisquer efeitos que concederam o controle de quaisquer objetos ou jogadores para aquele jogador terminam. Depois se aquele jogador controlava quaisquer objetos na pilha não representados por cards, aqueles objetos deixam de existir. Então, se houver quaisquer objetos ainda controlados por aquele jogador, estes objetos são exilados. Isto não é uma ação baseada-no-estado. Isso acontece assim que o jogador deixa o jogo. Se o jogador que deixou o jogo tiver prioridade no momento que ele saiu, a prioridade passa para o próximo jogador na ordem de turno que ainda estiver no jogo.

> ***Exemplo:*** *Alex conjura Controle da Mente (Mind Control), uma Aura que diz "Você contra a criatura encantada", tendo como alvo o Grifo de Assalto (Assault Griffin) de Bianca. Se Alex deixar o jogo, Controle da Mente também deixa o jogo e Grifo de Assalto retorna ao controle de Bianca. Se, ao invés disso, Bianca deixar o jogo, Grifo de Assalto também deixa o jogo e Controle da Mente é colocado no cemitério de Alex.*
>
> ***Exemplo:*** *Alex conjura Ato de Traição (Act of Treason), que em parte diz "Ganhe controle da criatura alvo até o final do turno", tendo como alvo o Urso Garra de Runa (Runeclaw Bears) de Bianca. Se Alex deixar o jogo, o efeito de mudança-de-controle de Ameaçar acaba e Urso Garra de Runa retorna ao controle de Bianca.*
>
> ***Exemplo:*** *Alex conjura Suborno (Bribery), que diz "Procure no grimório do jogador alvo por um card de criatura e coloque aquele card no campo de batalha sob seu controle. Então aquele jogador embaralha seu próprio grimório", tendo Bianca como alvo. Alex coloca Anjo Serra (Serra Angel) no campo de batalha do grimório de Bianca. Se Bianca deixar o jogo, Anjo Serra também deixa o jogo. Se ao invés disso Alex deixar o jogo, Anjo Serra é exilado.*
>
> ***Exemplo:*** *Alex controla Câmara de Gênese (Genesis Chamber), que diz "Toda vez que uma criatura que não for um ficha entrar no campo de batalha, se Câmara de Gênese estiver desvirada, o controlador daquela criatura coloca uma ficha de criatura artefato 1/1 do tipo Myr no campo de batalha". Se Alex deixar o jogo, todos essas fichas de Myr que entraram no campo de batalha sob o controle de Alex deixam o jogo, e todas as fichas de Myr que entraram no campo de batalha sob o controle de qualquer outro jogador continuam no jogo.*

800.4b. Se um objeto mudaria para o controle de um jogador que deixou o jogo, ele o faz. Se uma ficha entraria no campo de batalha sob o controle de um jogador que deixou o jogo, nenhuma ficha é criada. Se um jogador seria controlado por um jogador que deixou o jogo, ele não é controlado por ninguém.

800.4c Se um efeito que concede a um jogador que ainda está no jogo o controle de um objeto termina, não existindo outro efeito concedendo o controle daquele objeto a outro jogador no jogo, e o objeto entrou no campo de batalha sob controle de um jogador que deixou o jogo, o objeto é exilado. Isso não é uma ação baseada no estado. Isso acontece assim que o efeito de mudança de controlador termina.

800.4d Se um objeto que teria como dono um jogador que deixou o jogo fosse ser criado em qualquer zona, ele não é criado. Se uma habilidade desencadeada que seria controlada por um jogador que deixou o jogo fosse ser colocada na pilha, ela não é colocada na pilha.

> ***Exemplo:*** *Deslizamento Astral (Astral Slide) é um encantamento que diz "Toda vez um jogador recicla um card, você pode exilar a criatura alvo. Se o fizer, devolva aquela criatura para o campo de batalha sob o controle de seu dono no início da próxima etapa final". Durante o turno de Alex, Bianca usa Deslizamento Astral para exilar o Espectro Hipnótico (Hypnotic Specter) de Alex. Antes*

do final do turno, Bianca deixa o jogo. No início da etapa final, a habilidade retardada gerada por Deslizamento Astral que devolveria Espectro Hipnótico para o jogo é desencadeada, mas não é colocada na pilha. Espectro Hipnótico nunca retorna ao campo de batalha.

800.4e Se um dano de combate seria atribuído a um jogador que deixou o jogo, aquele dano não é atribuído.

800.4f Se um objeto requer que um jogador que deixou o jogo faça uma escolha, o controlador do objeto escolhe outro jogador para fazer aquela escolha. Se a escolha original tiver que ser feita por um oponente do controlador do objeto, aquele jogador deve escolher outro oponente se possível.

800.4g Se um efeito requer informação sobre um jogador específico, o efeito usa a informação atual sobre o jogador se ele ainda estiver no jogo, caso contrário, o efeito usa a última informação conhecida sobre o jogador antes de ele deixar o jogo.

800.4h Se um jogador deixa o jogo durante o turno dele, aquele turno continua até o seu fim sem um jogador ativo; Se o jogador ativo receberia prioridade, em vez disso o próximo jogador na ordem de turno recebe prioridade, ou o objeto do topo da pilha resolve ou a fase ou etapa acaba, o que for mais apropriado.

800.4i Quando um jogador deixa o jogo, quaisquer efeitos contínuos com durações que perduram até o próximo turno daquele jogador ou até um ponto específico daquele turno perdurarão até que aquele turno teria se iniciado. Eles não cessam imediatamente e nem perduram para sempre.

800.4j Quando um jogador deixa o jogo, os objetos pertencentes àquele jogador na zona de aposta não deixam o jogo. Isto é uma exceção da regra 800.4a. Consulte a regra 407, “Aposta”.

900.4k Num jogo de Planechase, se um jogador designado como controlador planar deixaria o jogo, em vez disso o próximo jogador na ordem de turno que não deixará o jogo torna-se o controlador planar, então o antigo controlador planar deixa o jogo. Consulte a regra 309.5.

800.5 Num jogo multiplayer, a primeira vez que um jogador faz um mulligan, ele compra uma nova mão de sete cards ao invés de seis cards. As mãos subsequentes diminuem em um card como de costume.

800.6. Num jogo multiplayer que não faz uso da opção de alcance de influência limitado (consulte a regra 801), se um efeito afirmar que aquele jogador vence o jogo, em vez disso todos os oponentes daquele jogador perdem o jogo.

801. Opção de Alcance de Influência Limitado

801.1 O alcance de influência limitado é uma opção que pode ser aplicada a maioria dos jogos multiplayer. Ela sempre é usada na variante Imperador (consulte a regra 907) e é usual em jogos envolvendo cinco ou mais jogadores.

801.2 O alcance de influência de um jogador é a distância máxima daquele jogador, medida em assentos de jogadores, que o jogador pode afetar. Jogadores dentro daquela quantidade de assentos de jogadores estão no alcance de influência daquele jogador. Objetos controlados por um jogador em um alcance de influência também estão naquele alcance de influência. Alcance de influência cobre mágicas, habilidades, efeitos, dano causado, ataque, realização de escolha e vencer o jogo.

801.2a Os limites mais comumente usados são 1 assento e 2 assentos. Jogadores diferentes podem ter limites de alcance de influência diferentes.

Exemplo: *Um alcance de influência 1 significa que apenas jogadores sentados diretamente ao seu lado estão não seu alcance de influência.*

Exemplo: *Um alcance de influência 2 significa que os dois jogadores a sua esquerda e os dois jogadores a sua direita estão dentro do seu alcance de influência.*

801.2b Um jogador esta sempre dentro do seu alcance de influência.

802.2c Os jogadores específicos dentro de um alcance de influência são definidos assim que cada turno começa.

Exemplo: *Num jogo com alcance de influência 1, Alex está sentado do lado esquerdo de Roberto e Carla está sentado do lado direito de Roberto, Carla não está no alcance de influência de Alex, Se Roberto deixa o jogo, Carla entrará no alcance de influência de Alex no início do próximo turno.*

801.2d Um objeto está dentro do alcance de influência de um jogador se ele for controlado por aquele jogador ou por outro jogador que esteja daquela quantidade de assentos daquele jogador.

801.3 As criaturas podem atacar somente oponentes que estejam no alcance de influência de seu controlador ou planeswalkers controlados por aqueles oponentes. Se nenhum oponente estiver dentro do alcance de influência de um jogador, as criaturas que aquele jogador controla não podem atacar.

801.4 Objetos e jogadores fora do alcance de influência de um jogador não podem ser alvo de mágicas ou habilidades controladas por aquele jogador.

801.5 Alguns cards requerem que jogadores faça escolhas. Estes cards funcionam diferentemente quando a opção de alcance de influência limitado é usada.

801.5a Se um jogador for requisitado a escolher um objeto ou jogador, ele deve escolher um que esteja dentro do seu alcance de influência.

Exemplo: *Num jogo com alcance de influência 1. Alex está sentado à esquerda de Roberto. Alex ativa a habilidade de Cuombajj Witches, que diz "Cuombajj Witches causa 1 ponto de dano à criatura alvo ou ao jogador alvo e 1 ponto de dano à criatura algo ou ao jogador alvo a escolha de um oponente". Tendo como alvo Roberto e escolhendo Roberto como o oponente que escolhe o outro alvo. Roberto deve escolher um alvo que esteja tanto no seu alcance de influência quanto no alcance de influência do controlador de Cuombajj Witches. Logo, ele deve escolher ele próprio, Alex, uma criatura controlada por ele ou por Alex.*

801.5b Se um jogador é requisitado a escolher entre uma ou mais opções (e não entre um ou mais objetos ou jogadores), ele pode escolher entre estas opções mesmo se estas opções referem-se a objetos ou jogadores fora do seu alcance de influência.

Exemplo: *Alex, que tem um alcance de influência 2, está sentado à esquerda de Roberto e Carla, que tem um alcance de influência 1 e está sentada à direita de Roberto. Alex conjura uma mágica que diz "Um oponente escolhe um — Você compra 2 cards ou cada criatura que você controla recebe +2/+2 até o final do turno", e escolhe Carla para fazer a escolha, Carla pode escolher o modo mesmo Alex estando fora do seu alcance de influência.*

801.5c Se um efeito requisita uma escolha e não existe um jogador que possa fazer a escolha no alcance de influência do seu controlador, o jogador mais próximo à esquerda do seu controlador faz aquela escolha.

Exemplo: *Num jogo de Imperador em que todos os jogadores tem alcance de influência 1, um imperador conjura um Fato ou Ficção (Fact or Fiction), que diz "Revele os 5 cards do topo do seu grimório. Um oponente separa eles em duas pilhas. Coloque uma pilha em sua mão e a outra em seu cemitério". Como nenhum oponente está no alcance de influência do imperador, o oponente mais perto da esquerda do imperador separa os cards em pilhas.*

801.6 Um jogador não pode ativar habilidade ativadas de um objeto fora do seu alcance de influência.

801.7 Uma habilidade desencadeada não desencadeia a menos que seu evento desencadeador ocorra somente dentro do alcance de influência do controlador de sua fonte.

Exemplo: *Num jogo no qual todos os jogadores tem alcance de influência 1, Alex está sentado à esquerda de Roberto. Roberto controla duas Auras anexadas ao Urso Garra de Runa (Runeclaw Bear) de Alex: Uma com a condição de desencadeamento "Toda vez que a criatura encantada for bloqueada" e uma com a condição de desencadeamento "Toda vez que a criatura encantada for bloqueada por uma criatura", o Urso Garra de Runa de Alex ataca o jogador à esquerda de Alex e torna-se bloqueado. A habilidade da primeira Aura de Roberto desencadeia pois o evento inteiro (Urso Garra de Runa ser bloqueado) acontece dentro do alcance de influência de Roberto. Entretanto, a habilidade da segunda Aura de Roberto não desencadeia, pois aquele evento inclui a criatura bloqueadora, que está fora do alcance de Roberto.*

801.7a Se um evento desencadeador inclui um objeto movendo para dentro ou para fora do alcance de influência de um jogador, use o estado do jogo antes ou depois do evento, como for apropriado, para determinar se a habilidade desencadeará. Consulte a regra 603.6.

Exemplo: *Carla e Alex estão fora do alcance de influência um do outro. Carla controla um Urso Garra de Runa (Runeclaw Bear) cujo dono é Alex e ambos controlam um Demônio Extrator (Extractor Demon), que em partes diz "Toda vez que outra criatura deixa o campo de batalha, você pode fazer com que o jogador alvo coloque os dois cards do topo de seu próprio grimório em seu próprio cemitério". O Urso Garra de Runa é destruído e colocado no cemitério de Alex. A habilidade do Demônio Extrator de Alex não desencadeada pois o evento de deixar-o-campo-de-*

batalha aconteceu fora do alcance de influência de Alex. A habilidade do Demônio Extrator de Carla é desencadeada, mesmo a criatura indo para um cemitério fora de seu alcance de influência, pois o evento de deixar-o-campo-de-batalha aconteceu dentro do seu alcance de influência.

801.8 Uma Aura não pode encantar um objeto ou jogador fora do alcance de influência do seu controlador. Se uma Aura é anexada a um objeto ou jogador inválido, a Aura é colocada no cemitério de seu dono como uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.

801.9 Um Equipamento não pode encantar um objeto fora do alcance de influência do seu controlador e uma Fortificação não pode fortificar um objeto fora do alcance de influência do seu controlador. Se um Equipamento ou Fortificação está anexado a uma permanente inválida, eles tornam-se soltos daquela permanente, mas continuam no campo de batalha. Isto é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704.

801.10 Mágicas e habilidades não podem afetar objetos ou jogadores fora do alcance de influência de seus controladores. As partes do efeito que tentarem afetar objetos ou jogadores fora do alcance não farão nada. O resto do efeito funcionará normalmente.

Exemplo: *Num jogo de seis jogadores em que cada jogador tem alcance de influência 1. Alex conjura Piroclasma (Pyroclasm), que diz "Piroclasma causa 2 pontos de dano a cada criatura". Piroclasma causa 2 pontos de dano a cada criatura controlada por Alex, pelo jogador à direita de Alex e pelo jogador à esquerda de Alex. Nenhuma outra criatura sofre dano.*

801.11 Se uma mágica ou habilidade requisita informação do jogo, ela recebe somente as informações contidas no alcance de influência de seu controlador. Ela não observa objetos ou eventos fora do alcance de influência de seu controlador.

Exemplo: *Num jogo de seis jogadores onde cada jogador tem alcance de influência 1, Alex controla Escudo de Armas (Coat of Arms), que diz "Cada criatura recebe +1/+1 para cada outra criatura no campo de batalha que compartilhe pelo menos um tipo de criatura com ela". Escudo de Armas melhorará as criaturas de Alex baseado apenas em quais criaturas são controlados por Alex, pelo jogador à esquerda de Alex e pelo jogador à direita de Alex. Ele não levará em conta outras criaturas.*
Exemplo: *No mesmo jogo, Roberto está sentado à direita de Alex, Escudo de Armas melhorará as criaturas de Roberto baseado apenas em quais criaturas são controladas pelos jogadores dentro da área de influência de Alex, incluindo o jogador sentado à esquerda de Alex e que está fora da área de influência de Roberto.*

801.12 A "regra de lendas" (consulte a regra 704.5k) é aplicada a uma permanente somente se outra permanente lendária com o mesmo nome estiver dentro do alcance de influência de seu controlador.

Exemplo: *Alex tem alcance de influência 1 e Carla tem alcance de influência 2. Roberto senta entre eles. Se Alex controla uma permanente lendária e Carla coloca uma permanente lendária com o mesmo nome no campo de batalha, somente aquela controlada por Carla será colocada no cemitério.*

801.13 A "regra de mundo" (consulte a regra 704.5m) é aplicada a uma permanente apenas se outra permanente do supertipo mundo estiver dentro do alcance de influência de seu controlador.

801.14. A "regra de singularidade de planeswalker" (consulte a regra 704.5j) é aplicada a um planeswalker somente se outro planeswalker com o mesmo tipo de planeswalker estiver dentro do alcance de influência de seu controlador.

801.15 Efeitos de substituição e prevenção aguardam por um evento em particular e então substituem esse evento completamente ou parcialmente. A opção de alcance de influência pode fazer com que o evento modificado contenha instruções que não podem ser levadas adiante, nesse caso o jogador simplesmente ignora a instrução impossível. Consulte a regra 614, "Efeitos de Substituição" e regra 615, "Efeitos de Prevenção".

801.15a Se um efeito de substituição tenta fazer com que uma mágica ou habilidade afete um objeto ou jogador que esteja fora do alcance de influência do seu controlador, aquela parte do evento não faz nada.

Exemplo: *Alex conjura Machado de Lava (Lava Axe), que diz "Machado de Lava causa 5 pontos de dano ao jogador alvo" e tem Roberto como alvo. Em resposta, Alex conjura Manobra do Capitão (Captain's Maneuver), que diz "Os próximos X pontos de dano que seriam causados à criatura ou ao jogador alvo neste turno, em vez disso são causados a outra criatura ou jogador alvo", onde X é igual a 3 e escolhe Carla como alvo. Carla não está dentro do alcance de influência de Alex. Quando Machado de Lava resolve, ele causa 2 pontos de dano ao Roberto e nenhum dano à Carla.*

801.15b Se uma mágica ou habilidade cria um efeito que previne dano que seria causado por uma fonte, ele afeta somente as fontes que estejam dentro do alcance de influência do controlador daquela mágica ou

habilidade. Se uma mágica ou habilidade cria um efeito que previne dano que seria causado a uma criatura ou jogador, ele afeta somente criaturas e jogadores que estejam dentro do alcance de influência do controlador da mágica ou habilidade. Se uma mágica ou habilidade criar um efeito que previne dano, mas nem a fonte nem o destinatário do dano são especificados, ele previne o dano somente se tanto a fonte como o destinatário do dano estiverem dentro do alcance de influência do controlador da mágica ou habilidade.

Exemplo: *Roberto está dentro do alcance de influência de Alex, mas Carla não está. Alex controla um encantamento que diz "Previna todo o dano que seria causado por criaturas". Carla ataca Roberto com uma criatura. A criatura causa dano ao Roberto.*

Exemplo: *Roberto está dentro do alcance de influência de Alex, mas Carla não está. Carla conjura Explosão de Relâmpago (Lightning Blast), que diz "Explosão de Relâmpago causa 4 pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo" e tem Roberto como alvo. Em resposta, o Alex conjura Mãos Reparadoras (Mending Hands), que diz "Previna os próximos 4 pontos de dano que seriam causados à criatura ou ao jogador alvo neste turno" e escolhe Roberto como alvo. O dano que seria causado ao Roberto é prevenido.*

Exemplo: *Roberto está dentro do alcance de influência de Alex, mas Carla não está. Carla ataca Roberto com uma criatura e o Roberto bloqueia com uma criatura. Alex conjura Neblina (Fog), que diz "Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno". As criaturas da Carla e do Roberto causam dano de combate uma à outra.*

801.16. Se um efeito diz que um jogador ganha o jogo, em vez disso todos oponentes daquele jogador que estejam dentro do seu alcance de influência perdem o jogo.

801.17. Se o efeito de uma mágica ou habilidade diz que o jogo acaba empatado, o jogo é um empate para o controlador daquela mágica ou habilidade e para todos os jogadores dentro do seu alcance de influência. Eles deixam o jogo. Todos os jogadores restantes continuam jogando o jogo.

801.18. Se o jogo de alguma forma entra em um "loop" de ações obrigatórias, repetindo uma sequência de eventos com nenhuma maneira de parar, o jogo é um empate para cada jogador que controla um objeto que está envolvido nesse loop, bem como para cada jogador dentro da área de influência de qualquer um desses jogadores. Eles deixam o jogo. Todos os jogadores restantes continuam a jogar o jogo.

801.19. Efeitos que reiniciam o jogo (consulte a regra 714) estão isentos da opção de área de influência limitada. Todos os jogadores no jogo estarão envolvidos no novo jogo.

801.20. Em jogos multiplayer de Planechase, que não usem a variante Refrega Grandiosa, os cards de plano e fenômeno não são afetados pela opção de alcance de influência limitado. As suas habilidades e os efeitos provenientes destas habilidades afetam todos os objetos e jogadores aplicáveis no jogo. Consulte a regra 901, "Planechase".

802. Opção de Atacar Múltiplos Jogadores

802.1. Alguns jogos multiplayer permitem que o jogador ativo ataque vários outros jogadores. Se esta opção for usada, um jogador ainda pode optar por atacar apenas um jogador durante um determinado combate.

802.2. Conforme a fase de combate começa, o jogador atacante não escolhe um oponente para ser o jogador defensor. Ao invés, todos oponentes do jogador atacante são jogadores defensores durante a fase de combate.

802.2a Qualquer regra, objeto ou efeito que se refere a um "jogador defensor" refere-se a um jogador defensor específico, não a todos os jogadores defensores. Se a fonte de uma habilidade que se refere a um jogador defensor for uma criatura atacante, ela vai normalmente referir-se ao jogador que está atacando ou ao controlador do planeswalker que está atacando. Da mesma forma, se uma mágica ou habilidade refere-se a uma criatura atacante e a um jogador defensor, o jogador defensor a qual se refere é o jogador que a criatura está atacando ou o controlador do planeswalker que a criatura está atacando, a menos que o contrário seja dito. Se a mágica ou habilidade poderia aplicar-se a múltiplas criaturas atacantes, o jogador defensor apropriado é determinado individualmente para cada uma das criaturas atacantes. Se houver vários jogadores defensores que possam ser escolhidos, o controlador da habilidade escolhe um deles.

Exemplo: *Roberto ataca Alex com Urso Garra de Runa (Runeclaw Bears) e ataca Carla com uma criatura que tem travessia de montanha. Se a criatura com travessia de montanha pode ser bloqueada ou não, depende somente o fato da Carla controlar ou não uma Montanha.*

802.3. Conforme o jogador atacante declara cada criatura como atacante, ele escolhe um jogador defensor ou um planeswalker controlado por um jogador defensor para a criatura atacar. Consulte a regra 508, "Etapa de Declaração de Atacantes".

802.3a As restrições e requisitos que não se referem a atacar um jogador específico são avaliados baseados no grupo inteiro de criaturas atacantes. As restrições e os requisitos que se referem a atacar um jogador específico aplicam-se apenas às criaturas que atacam aquele jogador. O grupo inteiro de criaturas atacantes tem de ser válido. Consulte a regra 508.1.

802.3b As criaturas em um bando não podem atacar jogadores diferentes. Consulte a regra 702.20, "Bando".

802.4. Se mais de um jogador está sendo atacado ou controla um planeswalker que está sendo atacado, cada jogador defensor declara bloqueadores segundo a ordem jogador ativo/não-ativo assim que a etapa de declaração de bloqueadores começa (consulte a regra 101.4 e regra 509, "Etapa de Declaração de Bloqueadores"). O primeiro jogador defensor declara todos seus bloqueadores, depois o segundo jogador defensor faz o mesmo e assim por diante.

802.4a Um jogador defensor pode bloquear somente com as criaturas que ele controla. Essas criaturas podem bloquear somente as criaturas que estão atacando aquele jogador ou um planeswalker controlado por aquele jogador.

802.4b Ao determinar se o bloqueio de um jogador defensor é válido, ignore quaisquer criaturas que estão atacando outros jogadores ou quaisquer criaturas bloqueadoras controladas por outros jogadores.

802.5. Após os bloqueadores serem declarados, se uma criaturas estiver bloqueando múltiplas criaturas, cada jogador defensor, segundo a ordem jogador ativo/não-ativo, anuncia a ordem de atribuição de dano para as criaturas atacantes para cada criatura bloqueadora que ele controla. Consulte a regra 510, "Etapa de Dano de Combate".

802.6. O dano de combate é atribuído segundo a ordem jogador ativo/não-ativo. À parte disto, a etapa de dano de combate prossegue tal qual um jogo de dois jogadores. Consulte a regra 510, "Etapa de Dano de Combate".

803. Opção de Atacar à Esquerda e Atacar à Direita

803.1. Alguns jogos multiplayer utilizam regras opcionais de *atacar à esquerda* ou *atacar à direita*.

803.1a Se a opção de atacar à esquerda for usada, os jogadores só podem atacar o oponente que estiver sentado imediatamente à sua esquerda. Se o oponente mais próximo de um jogador estiver sentado à sua esquerda, mas houver um ou mais jogadores entre os dois, o jogador não o pode atacar.

803.1b Se a opção de atacar à direita for usada, os jogadores só podem atacar o oponente que estiver sentado imediatamente à sua direita. Se o oponente mais próximo de um jogador estiver sentado à sua direita, mas houver um ou mais jogadores entre os dois, o jogador não o pode atacar.

804. Opção de Realocação de Criaturas

804.1. A variante Imperador utiliza sempre a opção de realocação de criaturas e esta opção poderá ser usada em outras variantes que permitam aos jogadores competir em equipes. Os formatos multiplayer nos quais os jogadores competem individualmente normalmente não utilizam esta opção.

804.2. Toda criatura tem a habilidade "{T}: O companheiro de equipe alvo ganha o controle desta criatura. Ative esta habilidade somente quando puder conjurar um feitiço".

805. Opção de Turnos Compartilhados pela Equipe

805.1. Alguns jogos multiplayer entre equipes usam a opção de *turnos compartilhados pela equipe*. Essa opção é sempre usada na variante Gigante de Duas Cabeças (consulte a regra 810) e na variante casual Archenemy (consulte a regra 904). Essa opção só pode ser usada se todos os parceiros estiverem sentados em cadeiras adjacentes.

805.2. Dentro de cada equipe, o jogador sentado na cadeira mais à direita na perspectiva da equipe é o jogador primário. Se os jogadores em uma equipe não concordam com uma escolha, como quais criaturas atacarão o a ordem em que as habilidades desencadeadas vão para a pilha, o jogador primário faz aquela escolha.

805.3. Os métodos descritos na regra 103.2 são usados para determinar qual equipe jogará o primeiro turno. A equipe determinada dessa forma é a equipe inicial.

805.3a O processo para lidar com os mulligans é alterado em conformidade. Primeiro, cada jogador da equipe inicial, na ordem que a equipe escolher, declara ele vai ou não fazer um mulligan. Então, os jogadores das outras equipes, por sua vez fazem o mesmo. Os parceiros de equipe podem consultar uns aos outros enquanto tomam suas decisões. Então todos mulligans são realizados ao mesmo tempo. Um jogador pode fazer um mulligan, mesmo após o seu parceiro decidir manter a sua mão inicial. Consulte a regra 103.4.

805.3b O processo para lidar com os cards que permitem que um jogador comece o jogo com eles no campo de batalha é alterado em conformidade. Primeiro, cada jogador da equipe inicial, na ordem que a equipe escolher, pode colocar qualquer um ou todos esses cards no campo de batalha de sua mão inicial. Os parceiros podem se consultar enquanto tomam suas decisões. Então, cada jogador em cada outra equipe faz o mesmo, seguindo a ordem do turno.

805.4. Cada equipe joga o turno, em vez de cada jogador.

805.4a A equipe que está jogando o turno é a equipe ativa. Cada outra equipe é uma equipe não ativa.

805.4b Cada jogador em uma equipe compra um card durante a etapa de compra daquela equipe.

805.4c Cada jogador em uma equipe pode jogar um terreno durante cada um dos turnos da equipe.

805.5. As equipes têm prioridade, e não os jogadores individualmente.

805.5a Um jogador pode conjurar uma magia, ativar uma habilidade, ou realizar uma ação especial quando sua equipe tem prioridade.

805.5b Se uma equipe tem prioridade e nenhum jogador daquela equipe pretende fazer alguma coisa, aquela equipe passa. Se todas equipes passam em sucessão (se todas as equipes passam sem que um jogador realize uma ação entre as passagens), o objeto do topo da pilha resolve, então a equipe ativa recebe prioridade. Se a pilha está vazia quando todas as equipes passam em sucessão, a fase ou etapa termina e a próxima começa.

805.6. A ordem jogador-ativo/não-ativo (consulte a regra 101.4) é modificada se a opção de turnos compartilhados pela equipe é usada. Se múltiplas equipes teriam que tomar decisões ou realizar ações ao mesmo tempo, em primeiro lugar a equipe ativa faz as escolhas necessárias, em seguida, cada equipe não ativa faz o mesmo. Se vários jogadores tiverem que fazer escolhas e/ou tomar medidas ao mesmo tempo, em primeiro lugar, cada jogador da equipe ativa faz as escolhas necessárias na ordem escolhida pela equipe, então os jogadores em cada equipe não ativa, por sua vez faz o mesmo, seguindo a ordem de turno. Uma vez que todas as escolhas foram feitas, as ações acontecem simultaneamente.

805.6a Se um efeito instruir mais de um jogador a comprar cards em um jogo que usa a opção de turnos compartilhados pela equipe, primeiro, cada jogador na equipe ativa, na ordem escolhida pela equipe, realiza suas compras, então cada jogador em cada equipe não ativa faz o mesmo, seguindo a ordem de turno.

805.7. Se múltiplas habilidades desencadeadas foram desencadeadas desde a última vez que uma equipe recebeu prioridade, os membros da equipe colocam todas as habilidades desencadeadas controladas or eles na pilha em qualquer ordem que escolherem, então os membros de cada equipe não ativa por sua vez, faz o mesmo, seguindo a ordem de turno.

805.8. Se um efeito garante a um jogador um turno extra ou acrescenta uma fase ou etapa ao turno daquele jogador, a equipe daqueles jogador joga o turno, fase ou etapa extra. Se um efeito instruir um jogador a pular uma etapa, fase ou turno, a equipe do jogador o faz. Se um efeito simples faz com que mais de um jogador da mesma equipe adicione ou pule a mesma etapa, fase ou turno, a equipe acrescenta ou pula apenas aquela etapa, fase ou turno. Se um efeito instruir um jogador a controlar outro jogador, o controlador do efeito controla a equipe do jogador afetado.

805.9. Qualquer habilidade que se refere ao “jogador ativo” refere-se a um jogador ativo específico, não a todos os jogadores ativos. O controlador da habilidade escolhe a qual jogador a habilidade referir-se-á no momento que seu efeito é aplicado.

806. Variante Competição Livre

806.1. Nos jogos multiplayer Competição Livre, um grupo de jogadores competem individualmente uns contra os outros.

806.2. Quaisquer opções de multiplayer usadas são determinadas antes de o jogo começar. A variante Competição Livre utiliza as seguintes opções por padrão.

806.2a A opção de alcance de influência limitado não é normalmente usada nos jogos de Competição Livre. Se for usada, cada jogador tem o mesmo alcance de influência, que é determinado quando o jogo começa. Consulte a regra 801, "Opção de Alcance de Influência Limitado".

806.2b Apenas uma opção pode ser escolhida entre atacar à esquerda, atacar à direita e atacar múltiplos jogadores. Consulte a regra 803, "Opção de Atacar à Esquerda e Atacar à Direita" e regra 802, "Opção de Atacar Múltiplos Jogadores".

806.2c A opção de realocação de criaturas não é usada na variante Competição Livre.

806.3. Os jogadores são distribuídos ao redor da mesa de forma aleatória.

807. Variante Refrega Grandiosa

807.1. A variante Refrega Grandiosa é a modificação da variante Competição Livre, no qual um grupo de jogadores compete contra cada outro jogador individualmente. Refrega Grandiosa é normalmente utilizado somente em jogos que começam com dez ou mais jogadores.

807.2. Quaisquer opções multiplayer usadas são decididas antes do jogo começar. A variante Refrega Grandiosa utiliza as seguintes opções por padrão.

807.2a Cada jogador tem um alcance de influência de 1 (consulte a regra 801).

807.2b A opção de atacar à esquerda é utilizada (consulte a regra 803).

807.2c As opções de atacar múltiplos jogadores e realocação de criaturas não são utilizadas na variante Refrega Grandiosa.

807.3. Os jogadores sentam-se aleatoriamente ao redor da mesa.

807.4. A Variante Refrega Grandiosa permite que múltiplos jogadores joguem seus turnos ao mesmo tempo. Com a movimentação de *indicadores de turno* acompanha-se quais jogadores estão jogando seus turnos. Cada indicador de turno representa o turno de um jogador ativo.

807.4a Existe um indicador de turno para cada conjunto de quarto jogadores no jogo.
Exemplo: *Um jogo de Refrega Grandiosa com dezesseis jogadores tem quatro indicadores de turno. Um jogo com quinze jogadores tem três indicadores de turno.*

807.4b O jogador que inicia a partida pega o primeiro indicador de turno. O quarto jogador sentado à esquerda desse jogador (quinto jogador) pega o segundo indicador de turno, e assim por diante até que todos os indicadores de turno sejam distribuídos. A cada indicador de turno é atribuído um número dessa forma. Então todos os jogadores com indicadores de turno começam seus turnos ao mesmo tempo.

807.4c Após um jogador terminar seu turno, aquele jogador passa seu indicador de turno para o jogador a sua esquerda. Se um jogador com um indicador de turno deixar o jogo em seu turno, o jogador à sua esquerda recebe o indicador de turno após o término daquele turno. Se um jogador com um indicador de turno deixa o jogo antes de seu turno começar, o jogador à sua esquerda recebe imediatamente o indicador de turno.

807.4d Um jogador que recebeu um indicador de turno não pode começar seu turno se qualquer jogador nos três assentos à sua esquerda tiver um indicador de turno. Neste caso, aquele jogador aguada até que o jogador sentado quatro assentos à sua esquerda receba o indicador de turno.

807.4d Se um efeito fizer com que um jogador com um indicador de turno tenha um turno extra após o fim do turno atual, aquele jogador mantém o indicador de turno e inicia seu próximo turno após o turno atual acabar, a menos que outro indicador de turno esteja muito próximo em ambos os lados naquele momento. Se um indicador de turno estiver entre os três assentos a esquerda do jogador, o turno extra espera para iniciar até que o jogador quatro assentos a sua esquerda receba o outro indicador de turno. Se um indicador de turno estiver entre os três assentos a direita do jogador, o jogador passa o indicador de turno para sua esquerda

quando o turno acabar ao invés de mantê-lo, e o jogador terá o turno extra imediatamente antes de seu próximo turno.

807.4e Se um jogador deixa o jogo e aquele jogador deixando o jogo reduziria o número de indicadores de turno no jogo, o indicador de turno imediatamente à direita do jogador que deixou o jogo é designado para ser removido. Se mais de um jogador deixaria o jogo simultaneamente e a saída deste jogadores reduziria a quantidade de indicadores de turno, e existir mais de um indicado de turno que poderia ser removido, o indicador com o com o menor número é designado para ser removido. Um indicador de turno pode ser designado para ser removido mais de uma vez.

807.4f Para efeitos de determinar se um ou mais jogadores deixando o jogo iria reduzir o número de indicadores de turno no jogo (consulte a regra 807.4e), desconsidere indicadores de turno já designados para ser removidos.

807.4g Se um jogador que está jogando um turno tem um indicador de turno que foi designado para ser removido, aquele indicador de turno por sua vez é removido ao invés de ser passado após o final daquele turno. Se um jogador que não está jogando um turno possui um indicador de turno designado para ser removido, aquele indicador de turno é removido imediatamente. Se um indicador de turno removido tinha sido designado para remoção mais de uma vez, o indicador de turno a sua direita torna-se designado ara ser removido aquela quantidade de vezes menos um.

807.4h Se um ou mais jogadores sentados lado a lado deixam o jogo, os jogadores que estavam sentados em ambos os lados não entram no alcance de influência uns dos outros até que o próximo tuno seja iniciado.

807.4i Se um efeito fizer com que um jogador com um indicador de turno tenha um turno extra após o turno atual, o jogador mantém o indicador de turno e inicia seu turno seguinte, após o turno atual terminar, a não ser que outro indicador de turno esteja muito próximo em qualquer um dos lados nesse momento. Se um indicador de turno por sua vez estiver a três assentos à esquerda do jogador, o turno extra espera até que o jogador sentado a quatro assentos à sua esquerda receba aquele indicador. Se um indicador de turno por sua vez estiver a três assentos à direita do jogador, o jogador passa o indicador de turno para sua esquerda quando o turno acaba ao invés de fica com ele, e o jogador jogará aquele turno extra imediatamente antes de jogar seu próximo turno.

807.4j Se um efeito fizer com que um jogador tenha um turno extra após o turno atual, mas aquele jogador não tem um indicador de turno no início daquele turno, aquele jogador ao invés disso terá seu turno extra imediatamente antes do seu próximo turno.

> ***Exemplo:*** *Durante o turno de Alex, ele conjura Time Walk, que faz com que ele tenha um turno extra após este. Durante o mesmo turno, o jogador a esquerda de Alex deixa o jogo, fazendo com que o número de indicadores de turno seja reduzido. Após o fim do turno atual de Alex, seu indicador de turno é removido. Ele não poderá ter o turno extra do Time Walk até o momento anterior ao seu próximo turno normal, próxima vez em que ele receberá um indicador de turno.*

807.5. Ao invés de ter uma única pilha, jogos de Refrega Grandiosa possuem múltiplas pilhas. Cada indicador de turno representa sua própria pilha.

807.5a Um jogador recebe prioridade de uma pilha específica de um indicador de turno somente se o indicador de turno estiver em seu alcance de influência ou um objeto na pilha for controlado por um jogador em seu alcance de influência.

807.5b Se um jogador recebe prioridade de múltiplas pilhas e joga uma mágica, ativa uma habilidade ou uma habilidade desencadeada que ele controla é desencadeada, o jogador deve especificar em qual dessas pilhas será colocada a mágica ou habilidade. Se um objeto em uma dessas pilhas faz com que uma habilidade desencadeada desencadeie, o jogador deve colocá-la naquela pilha. Se uma mágica resolvendo ou habilidade em uma dessas pilhas faz com que um jogador conjure uma mágica ou crie uma cópia de uma mágica, a nova mágica deve ser colocada na mesma pilha. Se uma mágica ou habilidade tiver como alvo um objeto em uma dessas pilhas, ela deve ser colocada na mesma pilha em que estiver seu alvo; ela não pode ter como alvo objetos em múltiplas pilhas.

808. Variante Equipe vs. Equipe

808.1. Os jogos de Equipe vs. Equipe são jogados com duas ou mais equipes. Cada equipe pode ter qualquer número de jogadores na equipe.

808.2. Cada equipe senta-se de um dos lados da mesa. Cada equipe decide a ordem em que seus jogadores se sentam.

808.3. Quaisquer opções de multiplayer usadas são determinadas antes de o jogo começar. A variante Equipe vs. Equipe usa as seguintes opções por padrão.

808.3a A opção de atacar múltipos jogadores é usada (consulte a regra 802).

808.3b As opções de realocação de criaturas e alcance de influência limitado não são normalmente utilizadas na variante Equipe vs. Equipe.

808.4. Para determinar qual jogador joga primeiro, escolha aleatoriamente uma equipe. Se essa equipe tem um número ímpar de jogadores, o jogador sentado no cento da equipe joga primeiro. Se essa equipe tem um número par de jogadores, o jogador à esquerda do seu ponto médio joga primeiro. A ordem do turno é pra esquerda.

808.5. Na variante Equipe vs Equipe, os recursos da equipe (cards na mão, mana e assim por diante) não são compartilhados. Os parceiros podem rever as mãos uns dos outros e discutir estratégias a qualquer momento. Parceiros não podem manipular os cards ou permanentes uns dos outros.

809. Variante Imperador

809.1. A variante Imperador envolve duas ou mais equipes de três jogadores cada.

809.2. Cada equipe senta-se lado à lado ao redor da mesa. Cada equipe decide a ordem em que ficará sentada. Cada equipe tem um *imperador*, que é quem senta no meio da equipe. O restante dos jogadores da equipe são os *generais*, cujo trabalho é proteger seu imperador.

809.3. A variante Imperador utilize a seguinte configuração padrão.

809.3a O alcance de influência é limitado em 2 para os imperadores e em 1 para os generais. Consulte a regra 801, “Opção de Alcance de Influência Limitado”.

809.3b Jogos de Imperador utilizam a opção de realocação de criaturas (consulte a regra 804).

809.3c Um jogador só pode atacar um oponente sentado imediatamente sentado ao seu lado.

> ***Exemplo:*** *No começo de um jogo de Imperador, nenhum imperador pode atacar qualquer oponente, embora ambos generais oponentes estejam dentro de seu alcance de mágicas.*

809.4. Aleatoriamente determina-se qual imperador começará. A ordem de turno é no sentido horário.

809.5. A variante Imperador inclui as seguintes especificações para vencer e perder o jogo. Todas as outras regras para finalizar o jogo também se aplicam (consulte a regra 104).

809.5a Uma equipe vence o jogo se o seu imperador vencer.

809.5b Uma equipe perde o jogo se o seu imperador perder.

809.5c O jogo acaba empatado para uma equipe se o seu imperador empatar o jogo.

809.6. A variante Imperador também pode ser jogada com qualquer número de equipes de igual tamanho. Se as equipes tiverem mais do que três jogadores, o alcance de influência de cada jogador deve ser ajustado.

809.6a O alcance de influência de cada general deve ser um número mínimo que permita que um comandante de uma equipe oponente comece o jogo dentro do seu alcance de influência. O alcance de influência de cada imperador deve ser um número mínimo que permita que dois generais de uma equipe oponente comecem o jogo dentro do seu alcance de influência. Os jogadores devem sentar-se de forma que nenhum imperador comece o jogo dentro do alcance de influência de outro imperador.

> ***Exemplo:*** *Num jogo de Imperador entre duas equipes com quatro jogadores em cada equipe, a configuração de jogadores (em sentido horário ou anti-horário ao redor da mesa) será: Equipe A general 1, Equipe A imperador, Equipe A general 2, Equipe A general 3, Equipe B general 1, Equipe B imperador, Equipe B general 2, Equipe B general 3. Cada imperador tem alcance de influência 3. Cada general 2 tem alcance de influência 2. Cada general 1 tem alcance de influência 1.*

809.7. Na variante Imperador, os recursos da equipe (cartas na mão, mana, etc) não são compartilhados. Parceiros podem ver as mãos uns dos outros e discutir estratégias a qualquer momento. Parceiros não podem manipular cards ou permanentes uns dos outros.

810. Variante Gigante de Duas Cabeças

810.1. Os jogos de Gigante de Duas Cabeças são jogados por duas equipes compostas por dois jogadores cada.

810.2. A variante Gigante de Duas Cabeças usa a opção de turnos compartilhados pela equipe. (Consulte a regra 805.)

810.3. Cada equipe senta-se num dos lados da mesa. Cada equipe decide em qual ordem seus jogadores sentam.

810.4. Cada equipe tem um total de pontos de vida compartilhado, que começa com 30 pontos de vida.

810.5. Com a exceção do total de pontos de vida e dos marcadores de veneno, os recursos da equipe (cards na mão, mana e assim por diante) não são compartilhados na variante Gigante de Duas Cabeças. Os parceiros podem ver a mão um do outro e discutir estratégias a qualquer momento. Os parceiros não podem manipular os cards ou permanentes uns dos outros.

810.6. A equipe que joga primeiro pula a etapa de compra do seu primeiro turno.

810.7. A variante Gigante de Duas Cabeças utiliza regras de combate diferentes das outras variantes multiplayer.

810.7a As criaturas de cada equipe atacam a outra equipe como um grupo. Durante a fase de combate, a equipe ativa é a *equipe atacante* e cada jogador da equipe ativa é um jogador atacante. Da mesma forma, a equipe não-ativa é a *equipe defensora* e cada jogador da equipe não ativa é um jogador defensor.

810.7b Qualquer efeitos simples que se refere ao “jogador defensor” refere-se somente a um jogador defensor específico, não a ambos jogadores defensores. O controlador do efeito escolhe a qual dos jogadores a mágica ou habilidade refere-se no momento em que o efeito é aplicado. O mesmo é verdadeiro para qualquer efeito simples que se refere ao “jogador atacante”.

Qualquer habilidade definidora de características que se refere ao “jogador defensor” refere-se a um jogador defensor específico, não a ambos os jogadores defensores. O controlador do objeto que possui a habilidade definidora de características escolhe a qual dos jogadores a habilidade se refere no momento em que os jogadores não-ativos tornam-se jogadores defensores.

Em todos os outros casos que façam referência ao “jogador defensor”, o efeito é aplicado a ambos os jogadores defensores. Se a referência envolve uma comparação positiva (exemplo; se o jogador defensor controla uma Ilha) ou uma comparação relativa (exemplo; se você controla mais criaturas que o jogador defensor), ela recebe apenas uma resposta. A resposta é “sim” se qualquer um dos jogadores envolvidos na comparação obterem uma resposta “sim” quando comparados individualmente. Se a referência envolver uma comparação negativa (exemplo; se o jogador defensor não controla permanentes pretas), ela também recebe apenas uma resposta. Esta resposta é “sim” se ao fazermos uma comparação positiva da mesma pergunta a resposta for “não”. O mesmo é verdadeiro para todos os outros casos que se referem ao “jogador atacante”.

810.7c Assim que a etapa de declaração de bloqueadores começa, a equipe ativa declara os atacantes. Se um efeito de um objeto controlado por um jogador defensor impedir uma criatura de atacá-lo, aquela criatura não pode atacar a equipe defensora. A equipe ativa possui um ataque combinado, e o conjunto de criaturas atacantes deve ser válido como um todo. Consulte a regra 508.1.

> ***Exemplo:*** *Um jogador num jogo de Gigante de Duas Cabeças controla um Fosso de Teferi (Teferi's Moat), que diz “Conforme Fosso de Teferi entrar no campo de batalha, escolha uma cor” e “Criaturas da cor escolhida sem a habilidade de voar não podem atacar você”. As criaturas da cor escolhida sem a habilidade de voar não podem atacar a equipe daquele jogador.*

810.7d Assim que a etapa de declaração de bloqueadores começa, a equipe defensora declara os bloqueadores. Criaturas controladas pelos jogadores defensores podem bloquear quaisquer criaturas atacantes. A equipe defensora possui um bloqueio combinado, e aquele conjunto de criaturas bloqueadoras deve ser válido como um todo. Consulte a regra 509.1.

> ***Exemplo:*** *Se uma criatura atacante tem travessia de floresta e qualquer jogador da equipe defensora controlar uma floresta, a criatura não poderá ser bloqueada.*

810.7e Uma vez que os bloqueadores tiverem sido declarados, para cada criatura atacante bloqueada por múltiplas criaturas, a equipe ativa anuncia a ordem de atribuição de dano entre as criaturas bloqueadoras.

Então, para cada criatura bloqueando múltiplas criaturas, a equipe defensora anuncia a ordem de atribuição de dano entre as criaturas atacantes.

810.7f Assim que a etapa de dano de combate começa, a equipe ativa anuncia como cada criatura atacante atribuirá seu dano de combate. Se uma criatura atacante for atribuir dano de combate à equipe defensora, a equipe ativa escolhe somente um dos jogadores defensores para aquela criatura atribuir seu dano de combate. Então a equipe defensora anuncia como cada criatura bloqueadora atribuirá seu dano de combate. Consulte a regra 510.1.

810.8. A variante Gigante de Duas Cabeças usa as regras normais para vencer ou perder o jogo (consulte a regra 104), com os seguintes acréscimos e especificações.

810.8a Os jogadores vencem ou perdem o jogo somente como uma equipe, não individualmente. Se um jogador de uma equipe perder o jogo, a equipe toda perde o jogo. Se qualquer jogador de uma equipe vence o jogo, a equipe toda vence o jogo. Se um efeito impedir um jogador de vencer o jogo, toda equipe daquele jogador não poderá vencer o jogo. Se um efeito impede um jogador de perder o jogo, toda equipe daquele jogador não poderá perder o jogo.

Exemplo: *Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, um jogador controla Transcendência (Transcendence), que diz em partes "Você não perde o jogo por ter 0 ou menos pontos de vida". Se o total de pontos de vida da equipe daquele jogador for 0 ou menos, aquela equipe não perde o jogo.*

Exemplo: *Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, um jogador tenta comprar um card enquanto não existem cards no grimório daquele jogador. Aquele jogador perde o jogo, portanto toda a equipe daquele jogador perde o jogo.*

Exemplo: *Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, um jogador controla um Anjo de Platina (Platinum Angel), que diz "Você não pode perder o jogo e seus oponentes não podem vencer o jogo". Nem aquele jogador nem seu parceiro podem perder o jogo enquanto Anjo de Platina estiver no campo de batalha, e nenhum jogador da equipe oponente pode vencer o jogo.*

810.8b Se um jogador concede, sua equipe deixa o jogo imediatamente. Aquela equipe perde o jogo.

810.8c Se o total de pontos de vida de uma equipe for 0 ou menos, a equipe perde o jogo (isso é uma ação baseada-no-estado, consulte a regra 704).

810.8d Se uma equipe tiver quinze ou mais marcadores de veneno, aquela equipe perde o jogo (isso é uma ação baseada-no-estado, consulte a regra 704.)

810.9. Dano, perda de pontos de vida e ganho de pontos de vida acontecem individualmente para cada jogador. O resultado é aplicado ao total de pontos de vida compartilhado da equipe.

Exemplo: *Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, um jogador conjura uma Fenda de Chamas (Flame Rift), que diz "Fenda de Chamas causa 4 pontos de dano a cada jogador". Cada equipe recebe um total de 8 pontos de dano.*

810.9a Se um custo ou efeito precisa saber o total de pontos de vida de um jogador individual, em vez disso, aquele custo ou efeito utiliza o total de pontos de vida da equipe.

Exemplo: *Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, um jogador de uma equipe com 17 pontos de vida é alvo de uma Guia da Imortalidade (Beacon of Immortality), que diz, em partes, "Duplique o total de pontos de vida do jogador alvo". Aquele jogador ganha 17 pontos de vida, fazendo com que o total de pontos de vida de sua equipe suba para 34.*

Exemplo: *Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, um jogador controla Teste de Resistência (Test of Endurance), um encantamento que diz "No início de sua manutenção, se você tiver 50 ou mais pontos de vida, você vence o jogo". No início da manutenção daquele jogador, a equipe daquele jogador vence o jogo se o total de pontos de vida de sua equipe for 50 ou mais.*

Exemplo: *Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, um jogador de uma equipe que tem 11 pontos de vida controla Perversidade Furtiva (Lurking Evil), um encantamento que diz, "Pague metade de seus pontos de vida, arredondado para cima: Perversidade Furtiva torna-se uma criatura 4/4 do tipo Horror com a habilidade de voar". Para ativar a habilidade, aquele jogador deve pagar 6 pontos de vida. O total de pontos de vida da equipe vai para 5.*

810.9b Se um custo ou efeito permitir que ambos os jogadores de uma equipe paguem pontos de vida simultaneamente, a quantidade total de pontos de vida pagos não pode ultrapassar o total de pontos de vida de sua equipe (os jogadores podem sempre pagar 0 pontos de vida).

810.9c Se um efeito definir o total de pontos de vida de um único jogador de uma equipe para um número específico, o jogador ganha ou perde a quantidade necessária de pontos de vida para ficar com o novo valor. O total de pontos de vida da equipe é ajustado pela quantidade de pontos de vida que aquele jogador ganhou ou perdeu.

Exemplo: *Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, um jogador de uma equipe que tem 25 pontos de vida é escolhido como alvo de uma habilidade que diz, "O total de pontos de vida do jogador alvo torna-se 10". O total de pontos de vida daquele jogador é considerado como sendo 25, portanto aquele jogador perde 15 pontos de vida. O total de pontos de vida da equipe vai para 10.*

810.9d Se um efeito for definir o total de pontos de vida de cada jogador de uma equipe a um número, aquela equipe escolhe um de seus membros. Naquela equipe, apenas aquele jogador é afetado.

Exemplo: *Num jogo de Gigante de Duas Cabeças, uma equipe tem 7 pontos de vida e outra equipe tem 13 pontos de vida. Um jogador conjura Dar o Troco (Repay in Kind), que diz "O total de pontos de vida de cada jogador torna-se o menor total de pontos de vida entre todos os jogadores". Cada equipe escolhe um de seus membros a ser afetado. O resultado é que o jogador escolhido na equipe com 13 pontos de vida perde 6 de vida, portanto o total de pontos de vida daquela equipe vai para 7.*

810.9e Um jogador não pode permutar pontos de vida com seu parceiro. Se um efeito faria com que isso acontecesse, a permuta não acontece.

810.9f Se um efeito instruir um jogador a redistribuir qualquer número de totais de pontos de vida de jogadores, aquele jogador não pode afetar mais de um membro de cada equipe desta maneira.

810.9g Se um efeito disser que um jogador não pode ganhar pontos de vida, nenhum jogador na equipe daquele jogador pode ganhar pontos de vida.

810.9h se um efeito disser que um jogador não ode perder pontos de vida, nenhum jogador daquela equipe pode perder pontos de vida ou pagar qualquer quantidade de pontos de vida diferente de 0.

810.10. Os efeitos que fazem com que os jogadores obtenham marcadores de veneno acontecem a cada jogador individualmente. Os marcadores de veneno são compartilhadas pela equipe.

810.10a Se um efeito precisa saber quantos marcadores de veneno um jogador individual possui, esse efeito utiliza o número de marcadores de veneno que a equipe do jogador possui.

810.10b Se um efeito disser que um jogador perde marcadores de veneno, a equipe do jogador que perde aquela quantidade de marcadores de veneno.

810.10c Um jogador está "envenenado", se a sua equipe tiver um ou mais marcadores de veneno.

810.11. A Variante Gigante de Duas Cabeças também pode ser jogada por equipes de tamanho iguais com mais de dois jogadores. Cada equipe começa com um total de pontos de vida igual a 15 vezes o número de jogadores da equipe (essas variantes são informalmente chamadas de Gigante de Três Cabeças, Gigante de Quatro Cabeças e assim em diante).

811. Variante Equipes Intercaladas

811.1. Os jogos de Equipes Intercaladas são jogados com duas ou mais equipes de igual tamanho.

811.2. Quaisquer opções de multiplayer usadas são determinadas antes de o jogo começar. A variante Equipes Intercaladas usa as seguintes opções por padrão.

811.2a O alcance de influência recomendado é 2. Consulte a regra 801, "Opção de Alcance de Influência Limitado".

811.2b Apenas uma opção pode ser escolhida entre atacar à esquerda, atacar à direita e atacar múltiplos jogadores. Consulte a regra 803, "Opção de Atacar à Esquerda e Atacar à Direita" e regra 802, "Opção de Atacar Múltiplos Jogadores".

811.2c A opção de realocação de criaturas não é normalmente usada na variante Equipes Intercaladas.

811.3. No início do jogo, os jogadores sentam-se de forma que ninguém esteja sentado ao lado de um parceiro de equipe e de forma a que o espaço entre cada equipe seja igual.

Exemplo: *Num jogo de Equipes Alternadas com com três equipes, sendo A, B e C, o modo de sentar ao redor da mesa no início do jogo será A1, B1, C1, A2, B2, C2, A3, B3, C3 e assim por diante.*

811.4. Um jogador não pode atacar oponentes que não estejam sentados diretamente ao seu lado.

811.5. Na variante Equipes Alternadas, os recursos da equipe (cards na mão, mana e assim por diante) não são compartilhados. Os parceiros não podem ver as mãos uns dos outros, a menos que estejam sentados lado a lado. Os parceiros podem discutir estratégias a qualquer momento. Os parceiros não podem manipular os cards ou permanentes uns dos outros.

9. Variantes Casuais

900. Geral

900.1. Esta seção contém regras adicionais e opcionais que podem ser usadas em certas variantes de jogo casuais. Ela não tem como intuito ser abrangente.

900.2. As variantes casuais descritas aqui usam zonas, regras, cards e outros complementos de jogo que não são usados nos jogos tradicionais de **Magic**.

901. Planechase

901.1. Na variante Planechase, os cards de plano e fenômeno acrescentam habilidades adicionais e aleatoriedade ao jogo. Em qualquer momento do jogo, haverá um card planar com a face voltado para cima e as suas habilidades afetarão o jogo. A variante Planechase utiliza todas as regras normais de um jogo de **Magic** com as seguintes adições.

901.2. Um jogo de Planechase pode ser um jogo entre dois jogadores ou um jogo multiplayer. A configuração padrão de multiplayer é a variante de Competição Livre com a opção de atacar múltiplos jogadores e sem utilizar a opção de alcance de influência limitado. Consulte a regra 806, “Variante Competição Livre”.

901.3. Em adição aos materiais normais do jogo, cada jogador precisa ter um deck planar com pelo menos dez cards de plano e/ou fenômeno, o jogo precisa de um dado planar. No máximo dois cards em um deck planar podem ser cards de fenômeno. Cada card no deck planar deve ter um nome diferente em Inglês (consulte a regra 309, “Planos”, e a regra 310, “Fenômenos”).

901.3a Um dado planar é um dado de seis lados. Uma de suas faces tem o símbolo de planeswalker {PW}, outra de suas faces tem o símbolo do Caos {C}. As outras faces não têm nada.

901.4. No início do jogo, cada jogador embaralha seu deck planar de modo que os cards fiquem em uma ordem aleatória. Cada deck é colocado com a face voltada para baixo ao lado do grimório de seu dono. Todos os cards de plano e fenômeno permanecem na zona de comando durante todo o decorrer do jogo, tanto quando fizerem parte do deck planar como quando estiverem com a face voltada para cima.

901.5. Uma vez que todos os jogadores decidirem permanecer com suas mãos iniciais e usarem habilidades de cards que permitem a eles realizarem ações com esses cards em suas mãos iniciais., o jogador que começa jogando move o card do topo do seu deck planar para fora daquele deck planar e volta a sua face para cima. Se o card for um card planar, aquele card é o plano inicial. Se o card for de fenômeno, aquele jogador coloca o card no fundo de seu deck planar e repete o processo até que um card de plano seja revelado desta maneira (consulte a regra 103.6). Nenhuma habilidade de nenhum card virado sua face para cima pode desencadear durante esse processo.

901.6. O dono de um card de plano ou de fenômenos é o jogador que começou o jogo com o card no seu deck planar. O controlador de um card planar ou de fenômeno com a face voltada para cima é designado como *controlador planar*. Normalmente, o controlador planar é o jogador ativo. No entanto, se o controlador planar atual deixaria o jogo, em vez disso o próximo jogador por ordem de turno que não deixaria o jogo torna-se o controlador planar, depois o controlador planar antigo deixa o jogo. O novo controlador planar mantém esta designação até que ele deixe o jogo ou um jogador diferente torne-se o jogador ativo, o que acontecer primeiro.

901.7. Quaisquer habilidades de um card de plano ou de fenômeno com a face voltada para cima na zona de comando funcionam a partir daquela zona. As habilidades estáticas do card afetam o jogo, suas habilidades desencadeadas podem desencadear e suas habilidades ativadas podem ser ativadas.

901.7a Um card de plano ou fenômeno com a face voltada pra cima que tem sua face voltada para baixo torna-se um novo objeto.

901.8. Jogos de Planechase possuem uma habilidade inerente a esse jogo conhecida por “habilidade de vagar pelos planos”. O texto completo desta habilidade é “Toda vez que você tirar {PW}, vague pelos planos” (Consulte a regra 701.21, “Vagar pelos planos”). Essa habilidade não tem fonte e é controlada pelo jogador cujo resultado no dado planar fez com que ela desencadeasse. Essa é uma exceção à regra 112.8.

901.9. A qualquer momento em que o jogador ativo tenha prioridade e a pilha estiver vazia, mas apenas durante a

fase principal do seu turno, esse jogador pode lançar o dado planar. Realizar esta ação tem um custo de mana igual à quantidade de vezes que o jogador fez esta ação anteriormente naquele turno. Esta é uma ação especial que não usa a pilha. Observe que esse número não será igual ao número de vezes que o jogador lançou o dado planar naquele turno se um efeito fez com que o jogador rolasse o dado planar naquele turno. (Consulte a regra 115.2f).

901.9a Se o resultado do lançamento for uma face sem nada, nada acontece. O jogador ativo recebe prioridade.

901.9b Se o resultado do lançamento for o símbolo do caos {C}, qualquer habilidade do plano que começa com "Quando você rolar {C}" desencadeia e é colocada na pilha. O jogador ativo recebe prioridade.

901.9c Se o resultado do lançamento for o símbolo de planeswalker {PW}, a "habilidade de vagar pelos planos" do plano desencadeia e é colocada na pilha. O jogador ativo recebe prioridade (consulte a regra 901.8).

901.10. Quando um jogador deixa o jogo, todos os objetos dos quais ele é dono deixam o jogo também (consulte a regra 800.4a). Se isso incluir o card de plano ou fenômeno com a face voltada para cima, o controlador planar volta a face do card do topo de seu deck planar para cima. Isto não é uma ação baseada no estado. Isso acontece assim que o jogador deixa o jogo.

901.10a Se um plano deixar o jogo enquanto uma "habilidade de vagar pelos planos", que teve origem dele, estiver na pilha, essa habilidade deixa de existir.

901.11. Após o jogo ter começado, se um jogador retira o card do topo do seu deck planar e volta sua face para cima, esse jogador terá "vagado pelos planos". Efeitos contínuos que duram até um jogador vagar pelos planos terminam. As habilidades que desencadeiam quando um jogador vaga pelos planos desencadeiam. Consulte a regra 701.21.

901.11a Um jogador pode "vagar pelos planos" como resultado da habilidade de "vagar pelos planos" (consulte a regra 901.8) ou porque o dono do card de plano ou fenômeno com a face voltada para cima deixou o jogo (consulte a regra 901.10) ou porque uma habilidade desencadeada de fenômeno deixou a pilha (consulte a regra 704.5x). Habilidades também podem instruir um jogador a vagar pelos planos.

901.10b O card de plano cuja face é voltada para cima é o plano para o qual o jogador vagou. O card de plano ou fenômeno cuja face é voltada para baixo ou que deixou o jogo é o plano ou fenômeno a partir do qual o jogador vagou.

901.12. Um jogo de Gigante de Duas Cabeças Planechase utiliza todas as regras da variante de multiplayer Gigante de Duas Cabeças e todas as regras para a variante casual Planechase, com as seguintes adições.

901.12a Cada jogador tem o seu próprio deck planar.

901.12b Normalmente, o controlador planar é o jogador primário da equipe ativa. Entretanto, se a equipe do controlador planar atual deixaria o jogo, em vez disso, o jogador primário da próxima equipe por ordem de turno que não deixaria o jogo, torna-se controlador planar, depois a equipe do antigo controlador planar deixa o jogo. O novo controlador planar mantém esta designação até que ele deixe o jogo ou uma equipe diferente torne-se a equipe ativa, o que acontecer primeiro.

901.12c Apesar do plano ou fenômeno com a face voltada para cima ser controlado por apenas um jogador, qualquer habilidade desse plano ou fenômeno que se refira a "você" aplica-se a ambos os membros da equipe do controlador planar.

901.12d Já que cada membro da equipe ativa é um jogador ativo, cada um deles poderá lançar o dado planar. O custo para lançar o dado planar ara aquele jogador é baseado na quantidade de vezes que aquele jogador em particular já lançou o dado planar naquele turno.

901.13. Em formatos multiplayer, com exceção de Refrega Grandiosa, os cards de plano e fenômeno não são afetados pela opção de alcance de influência limitado. As suas habilidades e efeitos afetam todos os objetos e jogadores aplicáveis no jogo (consulte a regra 801, "Opção de Alcance de Influência Limitado").

901.14. Em jogos de Refrega Grandiosa Planechase, múltiplos cards de plano ou fenômeno podem ter suas faces voltadas para cima ao mesmo tempo.

901.14a Antes do primeiro turno do jogo, cada jogador que começaria o jogo com um indicador de turno move o card do topo de seu deck planar para fora daquele deck planar e volta sua face para cima. Cada um deles é um controlador planar.

901.14b Se um jogador deixaria o jogo e isso reduziria o número de indicadores de turno do jogo, esse jogador deixa de ser um controlador planar primeiro (mas nenhum outro jogador torna-se um controlador planar), depois esse jogador deixa o jogo. O card de plano ou fenômeno com a face voltada para cima controlado por aquele jogador é colocado no fundo do deck planar do seu dono. Considera-se que nenhum jogador vagou pelos planos.

901.15. Opção de Deck Planar Único

901.15a Como opção alternativa, um jogo de Planechase pode ser jogado com apenas um deck planar comunitário. Nesse caso, o número de cards naquele deck planar deve ser no mínimo quarenta cards ou dez vezes o número de jogadores, o que for menor. O deck planar não pode conter mais fenômenos do que o dobro da quantidade de jogadores no jogo. Cada card do deck planar tem de ter um nome diferente em Inglês.

901.15b Num jogo de Planechase, que utiliza a opção de deck planar único, considera-se que o controlador planar é o dono de todos os cards de plano.

901.15c Se uma regra ou habilidade refere-se ao deck planar de um jogador, o deck planar comunitário é usado.

902. Vanguard

902.1. Na variante Vanguard, um card vanguard permite aos jogadores representarem um personagem famoso. Cada jogador terá um card vanguard com a face voltada para cima, cujas habilidades e outras características afetam o jogo. A variante Vanguard utiliza todas as regras normais de um jogo de **Magic**, com as seguintes adições.

902.2. Um jogo de Vanguard pode ser um jogo com dois jogadores ou um jogo multiplayer.

902.3. Em adição aos materiais de jogo normais, cada jogador precisa de um card vanguard. Cada card vanguard é colocado com a face voltada para cima ao lado do grimório do seu dono, antes do jogo começar. Todos os cards de vanguard permanecem na zona de comando durante o decorrer do jogo.

902.4. O total de pontos de vida inicial de cada jogador é 20 pontos de vida, modificada pelo modificador de vida do card vanguard.

Exemplo: *O modificador de vida do card vanguard de um jogador é -3. Aquele jogador começa o jogo com 17 pontos de vida.*

902.5. Cada jogador compra uma mão de sete cards, modificada pelo modificador de mão do card vanguard.

902.5a Se um jogador fizer um mulligan em um jogo de Vanguard, tal como num jogo normal, aquele jogador embaralha sua mão com o seu grimório, depois compra uma mão nova com um card a menos que a mão anterior (num jogo multiplayer, o primeiro mulligan de um jogador faz é ara o mesmo número de cards que a mão anterior).

Exemplo: *O modificador de mão do card vanguard de um jogador é +2. Aquele jogador começa o jogo com uma mão de 9 cards. Se o jogador fizer um mulligan, ele compra uma nova mão de 8 cards. A mão do mulligan seguinte terá 7 cards e por assim adiante.*

902.5b O número máximo de cards da mão de um jogador é sete, modificado pelo modificador de mão de seu card vanguard.

Exemplo: *O modificador de mão do card vanguard de um jogador é -1. O número máximo de cards na mão daquele jogador é seis. Se esse jogador tiver mais de seis cards na mão quando a etapa de limpeza começa, ele descartará todos os cards exceto seis cards.*

902.6. O dono de um card vanguard é o jogador que começou o jogo com ele na zona de comando. O controlador de um card vanguard com a face voltada para cima é o seu dono.

902.7. Quaisquer habilidades de um card vanguard com a face voltada para cima na zona de comando funcionam a partir dessa zona. As habilidades estáticas do card afetam o jogo, suas habilidades desencadeadas podem desencadear e suas habilidades ativadas podem ser ativadas.

903. Comandante

903.1. Na variante Comandante, cada deck é liderado por uma criatura lendária, designada como o comandante do deck. A variante Comandante foi criada e popularizada por fãs; um comitê independente de regras mantem recursos adicionais em **http://mtgcommander.net.** A variante Comandante utiliza todas as regras normais de um jogo de **Magic**, com as seguintes adições.

903.2. Um jogo de Comandante pode ser um jogo com dois jogadores ou um jogo multiplayer. A configuração padrão de multiplayer é a variante de Competição Livre com a opção de atacar múltiplos jogadores e sem utilizar a opção de alcance de influência limitado. Consulte a regra 806, "Variante Competição Livre"

903.3. Cada deck tem um card de criatura lendário designado como sendo seu comandante. Esta designação não é uma característica do objeto representada pelo card; é em vez disso, um atributo do card em si. O card retém esta designação mesmo quando ele muda de zonas.

Exemplo: *Um comandante, cuja face é voltada para baixo devido ao efeito de Ixidron (Ixidron), por exemplo, continua a ser o comandante. Um comandante que está copiando outro card devido ao efeito de Citoforma (Cytoshape), por exemplo, continua a ser o comandante. Uma permanente que está copiando um comandante, como o Dublê de Corpo (Body Double), por exemplo, que copia um comandante no cemitério de um jogador, não é um comandante.*

903.4. A variante Comandante usa *identidade de cor* para determinar quais cards podem estar num deck de cada comandante. A identidade de cor de um card é a cor ou cores de quaisquer símbolos de mana no custo de manda daquele card ou em seu texto de regras, mais quaisquer cores definidas por suas habilidades definidoras de características (consulte a regra 604.3) ou o indicador de cor (consulte a regra 204).

Exemplo: *Bosh, Golem de Ferro (Bosh, Iron Golem) é uma criatura artefato lendária com custo de mana de {8} e a habilidade "{3}{R}, Sacrifique um artefato: Bosh, Golem de Ferro causa uma quantidade de dano igual ao custo de mana convertido do artefato sacrificado à criatura alvo ou ao jogador alvo." A identidade de cor de Bosh é vermelha.*

903.4a A identidade de cor é definida antes do início do jogo.

903.4b O texto ilustrativo é ignorado ao se determinar a identidade de cor de um cards (consulte a regra 207.2).

903.4c A face posterior de cards dupla face (consulte a regra 711) é analisada para determiner a identidade de cor de um card.

Exemplo: *Erudito Civilizado (Civilized Scholar) é a face frontal de um card dupla face com custo de mana de {2}{U}. Brutamontes Homicida (Homicidal Brute) é a face posterior deste card dupla face e possui um indicador de cor vermelha. A identidade de cor deste card é azul e vermelha*

903.5. Todos os deck Comandante estão sujeitos às seguintes regras de construção de deck.

903.5a Cada deck deve ter exatamente 100 cards, incluindo o seu comandante.

903.5b Além dos terrenos básicos, cada card em um deck Comandante tem de ter um nome diferente em Inglês.

903.5c Um card somente pode ser incluso num deck de Comandante se todas as cores na identidade de cor daquele card também fizerem parte da identidade de cor do comandante do deck.

Exemplo: *Mosto, a Mãe-de-Ataque (Wort, the Raidmother) é uma criatura lendária com custo de mana de {4}{(R/G){R/G}. A identidade de cor de Mosto, a Mãe-de-Ataque é verde e vermelha. Todos os cards num deck de Comandante Mosto devem ser apenas vermelhos, apenas verdes, verde e vermelho ou não possuírem cor. Cada símbolo de mana no custo de mana ou no texto de regras de um card deste deck deve ser apenas vermelho, apenas verde, verde e vermelho ou não possuir cor.*

903.5d Um card com um tipo de terreno básico pode ser incluso num deck de Comandante somente se cada cor de mana que ele poderia produzir está incluído na identidade de cor do comandante.

Exemplo: *A identidade de cor de Mosto, a Mãe-de-Ataque (Wort, the Raidmother) é vermelha e verde. Em um deck de Comandante Mosto pode ser incluídos cards de terreno com os tipos de terreno básico Montanha e/ou Floresta. Não pode ser incluído neste deck quaisquer cards de terreno com os tipos de terreno básico Planície, Ilha ou Pântano*

903.6. No início do jogo, cada jogador coloca o seu comandante com a face voltada para cima ao lado do seu deck na zona de comando. Depois, os jogadores embaralham os 99 cards restantes de seu deck, de modo que os cards

fiquem em uma ordem aleatória. Esses cards tornam-se os grimórios dos jogadores.

903.7. Após ser escolhido qual o jogador que começa jogando, cada jogador define seu total de pontos de vida a 40 pontos de vida e compra uma mão de sete cards.

903.8. A variante casual de Comandante utiliza uma regra de mulligan alternativa. Cada vez que um jogador faz um mulligan, em vez de em baralhar sua mão inteira com o seu grimório, cada jogador exila uma quantidade qualquer de cards da sua mão. Depois, aquele jogador compra uma quantidade de cards igual ao número de cards que ele exilou desta maneira menos um. Após o jogador decidir ficar com a mão inicial, aquele jogador embaralha todos os cards que foram exilados desta maneira com o seu grimório.

903.9. Se algum mana que não é da identidade de cor do comandante seria adicionado à reserva de mana de um jogador, em vez disso, é adicionado a mesma quantidade de mana incolor à reserva de mana daquele jogador.

903.10. Um jogador pode conjurar um comandante que ele possua a partir da zona de comando. Fazer isso custará ao jogador {2} adicionais para cada vez que ele tenha conjurado o comandante da zona de comando naquele jogo.

903.11. Se um comandante seria colocado no cemitério do seu dono vindo de qualquer lugar, em vez disso aquele jogador pode colocá-lo na zona de comando.

903.12. Se um comandante seria colocado na zona de exílio vindo de qualquer lugar, em vez disso seu dono pode colocá-lo na zona de comando.

903.13. A variante Comandante inclui as seguintes especificações para ganhar e perder o jogo. Todas as outras regras para finalizar o jogo ainda são aplicáveis (consulte a regra 104).

903.13a Um jogador que recebeu 21 ou mais pontos de dano de combate provenientes do mesmo comandante no decorrer do jogo perde o jogo (isto é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704).

904. Archenemy

904.1. Na variante Archenemy, uma equipe de jogadores enfrenta um único adversário reforçado com poderosos cards de esquema. A variante Archenemy usa todas as regras normais para um jogo de **Magic**, com as seguintes adições.

904.2. A configuração padrão para um jogo de Archenemy é equipe contra variante multiplayer de equipes (consulte a regra 808), envolvendo exatamente duas equipes. A opção de atacar múltiplos jogadores (consulte a regra 802) e a opção de turnos compartilhadas pela equipe (consulte a regra 805) são usadas.

904.2a Uma das equipes consiste exatamente de um jogador, que é designado como o arquiinimigo.

904.2b A outra equipe consiste de qualquer número de jogadores.

904.3. Além dos materiais de jogo normal, o arquiinimigo precisa de um deck de esquemas, com pelo menos vinte esquemas. Um deck de esquema não pode conter mais de dois de qualquer card com o mesmo nome em inglês (consulte a regra 312, “Esquemas”).

904.4. No início do jogo, o arquiinimigo embaralha seu deck de esquemas para que os cards fiquem numa ordem aleatória. O deck de esquemas é colocado com a face voltada para baixo ao lado do grimório do arquiinimigo. Todos os cards de esquema permanecem na zona de comando durante o jogo, tanto quando eles são parte de um deck de esquemas quanto quando tem sua face voltada ara cima.

904.5. O total de pontos de vida inicial do arquiinimigo é 40. O total de pontos de vida inicial de cada outro jogador é 20.

904.6. Ao invés de determinar aleatoriamente que começa o jogo, o arquiinimigo joga o primeiro turno do jogo.

904.7. O dono de um card de esquema é o jogador que começou o jogo com ele na zona de comando. O controlador de um card de esquema com a face voltada para cima é o seu dono.

904.8. Todas as habilidades de um card de esquema com a face voltada para cima na zona de comando funcionam apartir daquela zona. As habilidades estáticas do card afetam o jogo, suas habilidades desencadeadas podem

desencadear e suas habilidades ativadas podem ser ativados.

904.9. Imediatamente após o início da fase principal pré-combate do arquiinimigo em cada um de seus turno, aquele jogador move o card do topo de seu deck de esquemas para fora daqueles decks e volta sua face para cima. Isso é chamado de “acionar um esquema” (consulte a regra 701.22). Esta ação baseada-no-turno não usa a pilha. Habilidades daquele card de esquema que desencadeiam “Quando você acionar este esquema” desencadeiam.

904.10. Se um card de esquema que não seja contínuo tiver sua face voltada para cima na zona de comando, se ele não for a fonte de uma habilidade desencadeada que desencadeou mas ainda não deixou a pilha, aquele card de esquema tem sua face voltada para baixo e é colocado no fundo do deck de esquemas de seu dono na próxima vez que um jogador fosse receber a prioridade (isso é uma ação baseada-no-estado. Consulte a regra 704).

904.11. Uma vez que um card de esquema é acionado, ele permanece com a face voltada para cima na zona de comando até que uma habilidade faça com que ele seja abandonado (consulte a regra 701.23).

904.12. Opção de Conferência de Super-Vilões

904.12a Como uma opção alternativa, os jogadores podem jogar um jogo de Competição Livre em que cada jogador tem seu próprio deck de esquemas. A opção de atacar múltiplos jogadores (consulte a regra 802) é usada, nenhuma outra opção de multiplayer é usada.

904.12b Cada jogador neste jogo é um arquiinimigo.

904.12c Como em um jogo normal de Competição Livre, o jogador inicial é determinado aleatoriamente. Todas as outras regras que se aplicam ao jogo de Archenemy aplicam-se a cada jogador num jogo de Conferência de Super-Vilões.

Glossário

A Menos Que
Uma expressão usada para indicar certo estilo de custo. Consulte a regra 117.12a.

Abandonar
Virar a face de um card de esquema contínuo para baixo e colocá-lo no fundo do deck de esquemas de seu dono. Consulte a regra 701.23, “Abandonar”.

Absorver
Uma palavra-chave de habilidade que previne dano. Consulte a regra 702.62, “Absorver”.

Ação Especial
Uma ação de um jogador pode fazer que não usa a pilha. Consulte a regra 115, “Ações Especiais”.

Ação Ilegal
Uma ação que viole as regras do jogo e/ou requisitos ou restrições criadas pelos efeitos. Consulte a regra 717, “Lidando com Ações Ilegais”.

Acionar
Mover um card de esquema para fora do deck de esquemas e voltar sua face para cima. Consulte a regra 701.22, “Acionar”.

Ações Baseadas-no-Estado
Ações do jogo que acontecem automaticamente sempre que certas condições são satisfeitas. Consulte a regra 704, “Ações Baseadas-no-Estado”.

Ações Baseadas-no-Turno
Ações do jogo que acontecem automaticamente quando começam determinadas etapas ou fases, ou quando termina cada etapa ou fase. Consulte a regra 703, “Ações Baseadas-no-Turno'.

Acudir, Acudida
“Acudir” é uma palavra-chave de habilidade que permite que uma criatura substitua temporariamente outra. Uma permanente é “acudida” por outra permanente, se esta último exilar a primeira, como resultado direto de uma habilidade de acudir. Consulte a regra 702.70, “Acudir”.

Afinidade
Uma palavra-chave de habilidade que reduz a quantidade de mana que você precisa gastar para conjurar uma mágica. Consulte a regra 702.39, “Afinidade”.

Alcance
Uma palavra-chave de habilidade que permite a uma criatura bloquear uma criatura atacante com a habilidade de voar. Consulte a regra 702.16, “Alcance”. Veja também Voar.

Alcance de Influência
Veja Alcance de Influência Limitado.

Alcance de Influência Limitado
Uma regra opcional utilizado em alguns jogos multiplayer que limita o que pode afetar um jogador. Consulte a regra 801, “Opção de Alcance de Influência Limitado”.

Alternância
Uma palavra-chave de habilidade que faz com que uma permanente as vezes seja tratada como se ela não existe. Consulte a regra 702.24, “Alternância”.

Alvo
Um objeto, jogador e/ou zona pré-selecionada que uma mágica ou habilidade afetará. Consulte a regra 114, “Alvos”.

Alvo Inválido
Um alvo que já não existe ou não mais atende as especificações declaradas pelo mágica ou habilidade que a tem como alvo. Consulte a regra 608.2b.

Amedrontar
Uma palavra-chave de habilidade que limita como uma criatura pode ser bloqueada. Consulte a regra 702.34, “Amedrontar”.

Amplificar
Uma palavra-chave de habilidade que pode fazer com que a uma criatura entre no campo de batalha com marcadores +1/+1 sobre ela. Consulte a regra 702.36, “Amplificar”.

Anexar
Mover uma Aura, Equipamento ou Fortificação para outro objeto. Consulte a regra 701.3, “Anexar”.

Aniquilador
Uma palavra-chave de habilidade que pode fazer com que uma criatura seja particularmente brutal ao atacar. Consulte a regra 702.84, “Aniquilador”.

Anular
Cancelar uma mágica ou habilidade de forma que ela não resolva e que nenhum de seus efeitos ocorra. Consulte a regra 701.5, “Anular”.

Aposta
1. Uma zona utilizada somente quando jogar “apostando”.
2. Colocar um card na zona de aposta.
Consulte a regra 407, “Aposta”.

Archenemy
Uma variante casual em que uma equipe de jogadores enfrenta um único oponente fortalecido com poderosos cards de esquema. Consulte a regra 904, “Archenemy”.

Arma viva
Uma palavra-chave de habilidade que faz com que uma ficha de criatura seja colocada no campo de batalha junto com o Equipamento que possui essa habilidade. Consulte a regra 702.90, “Arma viva.”

Arquiinimigo
Um jogador em um jogo de Archenemy que está jogando com um deck de esquemas.

Artefato
Um tipo de card. Um artefato é uma permanente. Consulte a regra 301, “Artefatos”.

Assombrar
Uma palavra-chave de habilidade que exila cards. Um card exilado dessa maneira “assombra” a criatura escolhida como alvo da habilidade assombrar. Consulte a regra 702.53, “Assombrar”.

Ataca E Não É Bloqueado
Uma habilidade que desencadeia quando uma criatura “ataca e não é bloqueada” desencadeia quando a criatura torna-se uma criatura atacante não bloqueada. Consulte a regra 509.1h.

Ataca Sozinha
Uma criatura “ataca sozinha” se é a única criatura declarada como atacante durante a etapa de declaração de atacantes. Uma criatura “está atacando sozinha” se ela estiver atacando, mas nenhuma outra estiver. Consulte a regra 506.5.

Atalho
Uma forma de entendimento mútuo para que o jogo avance certo número de opções do jogo (quer tomar uma ação ou passar prioridade), sem que os jogadores precisem explicitamente identificar cada uma dessas escolhas. Consulte a regra 716, “Pegando Atalhos”.

Ataque
Enviar uma criatura em combate ofensivamente. Uma criatura pode atacar um jogador ou um planeswalker. Consulte a regra 508, “Etapa de Declaração de Atacantes”.

Ativar
Colocar uma habilidade ativada na pilha e pagar seus custos, de modo que ele eventualmente resolverá e terá o seu efeito. Consulte a regra 602, “Ativando Habilidades Ativadas”.

Atribuir Dano de Combate
Determinar como uma criatura atacante ou bloqueadora causará seu dano de combate. Consulte a regra 510, “Etapa de Dano de Combate”.

Atropelar
Uma palavra-chave de habilidade que modifica a forma como uma criatura atribui o dano de combate. Consulte a regra 702.18, “Atropelar”.

Aura
Um subtipo de encantamento. Mágicas de Aura têm como alvo objetos ou jogadores, permanentes de Aura são anexados aos objetos ou jogadores. Consulte a regra 303, “Encantamentos” e a regra 702.5, “Encantar”.

Bando, “Bando com Outros”
Bando é uma palavra-chave de habilidade que modifica as regras para a declaração de atacantes e atribuição do dano de combate. “Bando com outros” é uma versão especializada da habilidade. Consulte a regra 702.20, “Bando”.

Barreira
Um tipo de criatura sem significado especial nas regras. Os cards antigos com o tipo de criatura Barreira, mas sem a habilidade defensor tinham uma habilidade não escrita que os impedia de atacar. Esses cards receberam errata na referência de cards Oracle para terem a habilidade de defensor. Alguns cards antigos que faziam referência ao tipo de criatura Barreira também receberam errata. Veja Defensor.

Básico
Um supertipo que normalmente é pertinente aos terrenos. Qualquer terreno com este supertipo é um terreno básico. Consulte a regra 205.4, “Supertipos”.

Bloquear
Enviar uma criatura em combate defensivamente. Uma criatura pode bloquear uma criatura atacante. Consulte a regra 509, “Etapa de Declaração de Bloqueadores”.

Bloquear Sozinha
Uma criatura “bloqueia sozinha” se é a única criatura declarada como bloqueadora durante a etapa de declaração de bloqueadores. Uma criatura “bloqueia sozinha” se ela estiver bloqueando, mas nenhuma outra estiver. Consulte a regra 506.5.

Bushido
Uma palavra-chave de habilidade que pode tornar uma criatura melhor em combate. Consulte a regra 702.43, “Bushido”.

Caixa de Texto
Parte de um card. A caixa de texto é impressa na parte inferior do card e contem o texto de regras de um card e texto explicativo. Consulte a regra 207, “Caixa de Texto”.

Camada
Um sistema usado para determinar a ordem em que os efeitos contínuos são aplicados. Consulte a regra 613, “Interação de Efeitos Contínuos”. Veja também Dependência, Ordem de Selo Temporal.

Campo de Batalha
Uma zona. O campo de batalha é a zona na qual as permanentes existem. Ela já foi conhecida como zona em-jogo. Consulte a regra 403, “Campo de Batalha”.

Características
Informações que definem um objeto. Consulte a regra 109.3.

Card
O componente padrão do jogo, Card de **Magic** podem ser tradicionais e não tradicionais. Fichas não são consideradas cards. No texto de mágicas ou habilidades, o termo “card” é usado apenas para referir-se a um card que não está no campo de batalha ou na pilha, como um card de criatura na mão de um jogador. Consulte a regra 108, “Cards”.

Card de Permanente
Um card que poderia ser colocada no campo de batalha. Consulte a regra 110.4a.

Card Duplos
Cards com duas faces de card em um único card. Consulte a regra 708, “Cards Duplos”.

Card Híbrido
Um card com um ou mais símbolos de mana híbrido em seu custo de mana. Consulte a regra 202.2d.

Card Não-Tradicional de Magic
Um card de **Magic** superdimensionado que tem o verso de um card de **Magic**, mas não um reverso de “Deckmaster”. Consulte a regra 108.2.

Card Tradicional de Magic
Um card de **Magic** que mede aproximadamente 2.5 polegadas (6,30 centímetros) por 3.5 polegadas (8,80 centímetros). Consulte a regra 108.2.

Card dupla face
Cards com duas faces, uma de cada lado do card, e sem o fundo tradicional dos cards de **Magic**. Consulte a regra 711, “Cards dupla face”.

Cards Niveladores
Cards que têm uma caixa de texto listrada e três caixas de poder/resistência. Consulte a regra 710, “Cards Niveladores”.

Cards Que Giram
Cards divididos em duas partes (uma das partes é impresso de cabeça para baixo) em um único card. Consulte a regra 709, “Cards Que Giram”.

Cascata
Uma palavra-chave de habilidade que pode permitir a um jogador conjurar uma mágica aleatória extra, sem nenhum custo. Consulte a regra 702.83, “Cascata”.

Causar
Veja Dano

Cemitério
1. Uma zona. O cemitério de um jogador é a sua pilha de descarte.
2. Todos os cards no cemitério de um jogador.
Consulte a regra 404, “Cemitério”.

Coberto de Neve (Obsoleto)
Alguns cards antigos foram impressos com o termo “coberto de neve” no seu texto de regras. Exceto quando faz referencia ao nome do card, estes cards receberam errata na referência de cards Oracle para fazer referência ao supertipo “da neve”. Veja Da Neve.

Colocado
Se uma mágica ou habilidade refere-se a um marcador ser “colocado” em uma permanente, isso significa colocar um marcador naquela permanente enquanto ela está no campo de batalha, ou a permanente entra no campo de batalha com um marcador sobre ela. Consulte a regra 121, “Marcadores”.

Coloque de Lado (Obsoleto)
“Coloque [alguma coisa] de lado” é um termo obsoleto para “exile [alguma coisa]”. Os cards com esse texto que receberam errata na referência de cards Oracle. Veja Exílio.

Comandante
1. Uma variante casual em que cada deck é liderado por uma criatura lendária. Consulte a regra 903, “Comandante”.
2. Uma designação dada a uma criatura lendária no deck de cada jogador na variante casual Comandante.

Comando
Uma zona para objetos específicos que tem um efeitos geral sobre o jogo, mesmo assim não são permanentes e não podem ser destruídos. Consulte a regra 408, “Comando”.

Como Se
Texto usado para indicar que o jogo, para algum propósito específico, trata uma condição como verdadeira, mesmo ela não sendo. Consulte a regra 609.4.

Competição Livre
Uma variante multiplayer em que um grupo de jogadores jogam individualmente uns contra os outros. Consulte a regra 806, “Variante Competição Livre”.

Comprar
Colocar o card do topo do grimório do jogador em sua mão como uma ação baseada-no-turno ou como resultado de um efeito que usa a palavra “comprar”. Consulte a regra 120, “Comprando um Card”.

Conceder
Sair do jogo. Conceder um imediatamente faz com que o jogador deixe o jogo e perda aquele jogo. Consulte a regra 104, “Finalizando o Jogo”.

Condição de Desencadeamento
A primeira parte de uma habilidade desencadeada, consistindo de “quando”, “sempre que” ou “no” seguido de um evento desencadeador. Consulte a regra 603, “Lidando com Habilidades Desencadeadas”.

Conferência de Super-Vilões
Um jogo de Competição Livre em que cada jogador é um arquiinimigo. Consulte a regra 806, “Competição Livre” e regra 904, “Archenemy”.

Confronto
Uma pequena competição envolvendo o card do topo do grimório dos jogadores. Consulte a regra 701.20, “Confrontar”.

Conjurador (Obsoleto)
Um termo obsoleto que fazia referência a quem conjurava uma mágica. Em geral, os cards que foram impressos com o termo “conjurador” receberam errata na referência de cards Oracle para dizerem “controlador”.

Conjurar
Pegar uma mágicas da zona em que ela encontra-se (geralmente a mão), colocá-la na pilha e pagar os seus custos, de modo que ela resolverá e terá o seu efeito. Consulte a regra 601, “Conjurando Mágicas”.

Conspirar
Uma palavra-chave de habilidade que cria uma cópia de uma mágica. Consulte a regra 702.76, “Conspirar”.

Construído
Uma forma de jogo em que cada jogador previamente cria seu próprio deck. Consulte a regra 100.2a.

Conta Como (Obsoleto)
Alguns cards antigos foram impressos com um texto informando que o card “conta como” alguma coisa. Os cards impressos com este texto receberam errata na referência de cards Oracle para afirmar que o card é realmente essa coisa.

Contínuo
Um supertipo inerente aos cards de esquema. Consulte a regra 205.4, “Supertipos”.

Continuous Artifact (Obsoleto)
Um termo obsoleto que apareceu na linha de tipo de artefatos sem habilidades ativadas. Cards impressos com este texto que receberam errata na referência de cards Oracle para simplesmente dizer “Artefato”.

Controlar Outro Jogador
Fazer todas as escolhas e tomar todas as decisões que um jogador deve fazer, ou é pedido que faça, por regras ou por quaisquer objetos. Consulte a regra 712, “Controlando Outro Jogador”.

Controle, Controlador
“Controle” é o sistema que determina quem pode usar um objeto no jogo. O “controlador” de um objeto é o jogador que atualmente controla ele. Consulte a regra 108.4.

Convocar
Uma palavra-chave de habilidade que reduz a quantidade de mana que você precisa gastar para conjurar uma mágica. Consulte a regra 702.49, “Convocar”.

Copiar
1. Criar um novo objeto cujos valores copiáveis foram definidos como os mesmos de outro objeto.

2. Um objeto cujos valores copiáveis foram definidos como os mesmos de outro objeto.
Consulte a regra 706, “Copiando Objetos”.

Cor
1. Uma característica de um objeto. Consulte a regra 105, “Cores” e a regra 202, “Custo de Mana e Cor”.
2. Um atributo que o mana pode ter. Consulte a regra 106, “Mana”.

Crédito da Ilustração
Informação impressa diretamente abaixo da caixa de texto e não tem efeito sobre o jogo. Consulte a regra 212, “Informações Abaixo da Caixa de Texto”.

Criatura
Um tipo de card. Uma criatura é uma permanente. Consulte a regra 302, “Criaturas”.

Criatura Artefato
Uma combinação de criatura e artefato que está sujeita as regras para ambos. Consulte a regra 301, “Artefatos” e a regra 302, “Criaturas”.

Criatura Atacante
Uma criatura que foi declarada como parte de um ataque válido durante a fase de combate (uma vez que todos os custos para o ataque, se for o caso, tenham sido pagos), ou uma criatura que foi colocada no campo de batalha atacando. Ela permanece sendo uma criatura atacante até que seja removida do combate ou a fase de combate termine, o que ocorrer primeiro. Consulte a regra 508, “Etapa de Declaração de Atacantes”.

Criatura Bloqueada
Uma criatura atacante que outra criatura bloqueou ou que efeito fez tornar-se bloqueada. Ela permanece uma criatura bloqueada até que seja removida do combate, um efeito diga que ela fica não bloqueada ou termine a fase de combate, o que ocorrer primeiro. Consulte a regra 509, “Etapa de Declaração de Bloqueadores”.

Criatura Bloqueadora
Uma criatura que foi declarada como parte de um bloqueio válido durante a fase de combate (uma vez que todos os custos para o bloqueio, se for o caso, tenham sido pagos), ou uma criatura que foi colocada no campo de batalha bloqueando. Ela permanece sendo uma criatura bloqueadora até que seja removida do combate ou a fase de combate termine, o que ocorrer primeiro. Consulte a regra 509, “Etapa de Declaração de Bloqueadores”.

Criatura Não Bloqueada
Uma criatura atacante que não teve nenhuma criatura designada para bloquear ela, a não ser que algum efeito torná-la bloqueada. Ela continua sendo uma criatura não bloqueada até que seja removida do combate ou a fase de combate termine, o que ocorrer primeiro. Consulte a regra 509, “Etapa de Declaração de Bloqueadores”.

Custo
Uma ação ou pagamento necessário para fazer outra ação ou parar outra ação em curso. Consulte a regra 117, “Custos”.

Custo Adicional
Um custo que uma mágica pode ter e que seu controlador pode pagar (ou em alguns casos, deve pagar), além de seu custo de mana para conjurar essa mágica. Consulte a regra 117, “Custos” e a regra 601, “Conjurando Mágicas”.

Custo Alternativo
Um custo que uma mágica pode ter e o seu controlador pode pagar ao invés de pagar seu custo de mana. Consulte a regra 117, “Custos” e a regra 601, “Conjurando Mágicas”.

Custo de Ativação
Tudo o que aparece antes dos dois pontos no texto de uma habilidade ativada. Ele deve ser pago para ativar a habilidade. Consulte a regra 117, “Custos”, e a regra 602, “Ativando Habilidades Ativadas”.

Custo de Execução (Obsoleto)
Um termo obsoleto para custo de mana. Os cards impressos com este texto receberam errata na referência de cards Oracle.

Custo de Execução Total (Obsoleto)
Um termo obsoleto para o custo de mana convertido. Os cards impressos com este texto receberam errata na referência de cards Oracle.

Custo de Mana
Uma característica e parte de um card. O custo de mana de um card é indicado pelos símbolos de mana impresso no canto superior direito. Consulte a regra 107.4 e a regra 202, “Custo de Mana e Cor”.

Custo de Mana Convertido
A quantidade total de mana em um custo de mana, independentemente da cor. Consulte a regra 202.3.

Custo Total
O que um jogador é obrigado a pagar em termos práticos, para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade: custo de mana, custo de ativação ou custo alternativo, mais todos os aumentos de custos (incluindo custos adicionais) e menos todas as reduções de custos. Consulte a regra 601.2e.

Da Neve
Um supertipo que normalmente é relevante em permanentes. Consulte a regra 205.4, “Supertipos”

Dado Planar
Um dado de seis faces especial necessário para jogar a variante casual Planechase. Consulte a regra 901.3.

Dano
Os objetos podem causar “dano” as criaturas, planeswalkers e aos jogadores. Isso geralmente é prejudicial para o objeto ou jogador que recebe esse dano. Consulte a regra 119, “Dano”.

Dano de Combate
O dano causado durante a etapa de dano de combate por criaturas atacantes e bloqueadoras como uma consequência do combate. Consulte a regra 510, “Etapa de Dano de Combate”.

Dano letal
Uma quantidade de dano maior ou igual à resistência de uma criatura. Consulte a regras 119.6, 510.1 e 704.5g.

Deck
O conjunto de cards que um jogador inicia o jogo; ele torna-se o grimório daquele jogador. Ver seção 100, “Geral” e a seção 103, “Iniciando o Jogo”.

Deck Planar
Um deck de pelo menos dez cards de plano necessários para jogar a variante casual Planechase. Consulte a regra 901.3.

Declarar Atacantes
Escolher um conjunto de criaturas que atacarão, declarar se cada criatura está atacando o jogador defensor ou um planeswalker que aquele jogador controla e pagar todos os custos necessários para permitir que essas criaturas ataquem. Consulte a regra 508.1.

Declarar Bloqueadores
Escolher um conjunto de criaturas que bloqueará, declarar qual criatura atacante cada criatura que está bloqueando e pagar todos os custos necessários para permitir que essas criaturas bloqueiem. Consulte a regra 509.1.

Defensor
Uma palavra-chave de habilidade que proíbe uma criatura de atacar. Consulte a regra 702.3, “Defensor”.

Defrontar
Mover um card de fenômeno do deck planar e virar sua face para cima. Consulte a regra 310, “Fenômenos”.

Deixar o Campo de Batalha
Uma permanente “deixa o campo de batalha” quando muda do campo de batalha para outra zona, ou quando deixa o jogo porque o seu dono deixou o jogo (se ela estiver em-fase). Consulte a regras 603.6c e 603.6d.

Dependência
Um sistema que pode ser usado para determinar em que ordem os efeitos contínuos na mesma camada ou sub-camada são aplicados. Consulte a regra 613.7. Veja também a Ordem de Selo Temporal.

Dependência de Ilha (Obsoleto)
Uma palavra-chave de habilidade obsoleta que significava “Esta criatura não pode atacar a menos que o jogador defensor controle uma Ilha” e “Quando você não controlar nenhuma Ilha, sacrifique esta criatura”. Os cards impressos com esta habilidade receberam errata na referência de cards Oracle.

Desaparecer
Uma palavra-chave de habilidade que limita o tempo em que uma permanente permanece no campo de batalha. Consulte a regra 702.61, “Desaparecer”.

Descartar
Mover um card da mão de seu dono para o cemitério daquele jogador. Consulte a regra 701.7, “Descartar”.

Desencadeamento na Mudança-de-Zona
Eventos desencadeadores que envolvem objetos mudando de zonas. Consulte a regra 603.6.

Desencadeamento no Estado
Uma habilidade desencadeada que desencadeia quando um estado do jogo é verdadeiro, em vez de desencadear quando ocorre um evento. Consulte a regra 603.8.

Desencadear
Sempre que um evento do jogo ou um estado do jogo condiz com a condição de desencadeamento de uma habilidade desencadeada, aquela habilidade “desencadeia” automaticamente. Isso significa que o seu controlador a coloca na pilha na próxima vez que um jogador receberia prioridade. Consulte a regra 603, “Lidando com Habilidades Desencadeadas”.

Desenterrar
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador devolver um card de criatura de seu cemitério para o campo de batalha. Consulte a regra 702.82, “Desenterrar”.

Destruir
Mover uma permanente do campo de batalha para o cemitério de seu dono. Consulte a regra 701.6, “Destruir”.

Desvirado
Um status padrão de uma permanente. Consulte a regra 110.6 e a regra 701.17, “Virar e Desvirar”. Veja também Virado.

Desvirar
Endireitar um card virado para que possa ser usado novamente Consulte a regra 701.17, “Virar e Desvirar”.

Deter
Uma palavra-chave de habilidade que temporariamente impede uma permanente de atacar, bloquear ou ter suas habilidades ativadas. Consulte a regra 701.26, “Deter”.

Devorar
Uma palavra-chave de habilidade que pode fazer com que uma criatura entre no campo de batalha com marcadores +1/+1 sobre ela. Consulte a regra 702.80, “Devorar”.

Dono
O proprietário (para fins do jogo) de um card, ficha ou cópia de card. Consulte a regras 108.3, 110.2, 110.5a e 111.2.

Durante (Obsoleto)
Alguns cards antigos usavam a frase “durante [a fase], [ação]”. Estas habilidades eram chamadas de “habilidades de fase”. Em geral, os cards que foram impressos com habilidades de fase receberam errata na referência de cards Oracle para que eles tenham habilidades que desencadeiam no início de uma etapa ou fase. “Durante” ainda aparece no texto de cards atuais, mas apenas no seu sentido normal em Português e não como terminologia do jogo.

Eco
Uma palavra-chave de habilidade que impõe um custo para manter uma permanente no campo de batalha. Consulte a regra 702.28, “Eco”.

EDH (Obsoleto)
O antigo nome da variante casual Comandante. Consulte a regra 903, “Comandante.”

Efeito
Algo que acontece no jogo, como resultado de uma mágica ou habilidade. Consulte a regra 609, “Efeitos”.

Efeito Contínuo
Um efeito que modifica as características dos objetos, modifica o controle de objetos, afeta os jogadores ou as regras do jogo, por um período determinado ou indeterminado. Consulte a regra 611, “Efeitos Contínuos”.

Efeito de Mudança-de-Texto
Um efeito contínuo que muda o texto que aparece na casa de texto e/ou linha de tio de um objeto. Consulte a regra 612, “Efeito de Mudança-de-Texto”.

Efeito de Mudança-de-Tipo
Um efeito que muda o tipo card, subtipo e/ou supertipo de um objeto. Consulte a regra 613.1d.

Efeito de Redirecionamento
Uma espécie de efeito de substituição que causa o dano que seria causado a uma criatura, planeswalker ou jogador em outra criatura, planeswalker ou jogador. Consulte a regra 614.9.

Efeito de Substituição
Uma espécie de efeito contínuo que os aguarda um determinado evento que aconteceria e completamente ou parcialmente substitui o evento com um evento diferente. Consulte a regra 614, “Efeitos de Substituição”.

Efeito Simples
Um efeito que faz algo apenas uma vez e não tem uma duração. Consulte a regra 610, “Efeitos Simples”. Veja também Efeitos Contínuos.

Efeitos de Prevenção
Uma espécie de efeito contínuo que os aguarda por um evento de dano que aconteceria e completamente ou parcialmente impede que o dano que seja causado. Consulte a regra 615, “Efeitos de Prevenção”.

Elo espiritual
Uma palavra-chave de habilidade que permite às criaturas trabalharem juntas no campo de batalha, compartilhando habilidades e outros bônus. Consulte a regra 702.93, “Elo espiritual”.

Em Fase, Fora de Fase
Um estado que uma permanente pode ter. Em fase é o estado padrão. Permanentes fora de fase são tratadas como se elas não existissem. Consulte a regra 110.6 e a regra 702.24, “Alternância” (“Fora de Fase” era uma zona em versões mais antigas das regras).

Em Jogo (Obsoleto)
Um termo obsoleto para campo de batalha. Os cards que foram impressos com texto que contenha as frases “em jogo”, “do jogo” ou variações fazendo referência ao campo de batalha receberam errata na referência de cards Oracle. Veja Campo de Batalha

Em Resposta A
Um mágica instantânea que foi conjurada, ou uma habilidade ativada que foi ativado, enquanto outra mágica ou habilidade estava foi conjurada ou ativada “em resposta a” mágica ou habilidade mais antiga. Consulte a regra 116.7.

Em Vez De / Ao Invés De
As expressões indicam qual evento será substituído. Consulte a regra 614, “Efeitos de Substituição”.

Embaralhar
Randomizar os cards de um deck (antes de um jogo) ou grimório (durante um jogo). Consulte a regra 103.1.

Emblema
Um emblema é um marcador usado para representar um objeto que possui uma ou mais habilidades e não possui outras características. Consulte a regra 113, “Emblemas”.

Empate
O resultado de um jogo em que nenhum jogador vence ou perde. Consulte a regra 104.4.

Encantamento
Um tipo de card. Um encantamento é uma permanente. Consulte a regra 303, “Encantamentos”. Veja também Aura.

Encantamento Global (Obsoleto)
Um termo obsoleto para um encantamento que não seja uma Aura. Cards impressos com este texto receberam errata na referência de cards Oracle.

Encantamento Local (Obsoleto)
Um termo obsoleto para uma Aura. Os cards impressos com este texto que receberam errata na referência de cards Oracle.

Encantar
Uma palavra-chave de habilidade que define o que uma mágica de Aura pode ter como alvo e no que uma permanente Aura pode ser anexada. Consulte a regra 303, "Encantamentos" e a regra 702.5, "Encantar".

Enterrar (Obsoleto)
Um termo que significava "coloque [a permanente] no cemitério de seu dono". Em geral, os cards que foram impressos com o termo "enterrar" receberam errata na referência de cards Oracle para "Destrua [a permanente]. Ela não pode ser regenerada" ou "Sacrifique [a permanente]".

Entrar no Campo de Batalha
Uma permanente que não seja uma ficha "entra no campo de batalha", quando é movida para o campo de batalha vindo de outra zona. Uma ficha "entra no campo de batalha" quando é criada. Consulte a regras 403.3, 603.6a, 603.6 e 614.12.

Entrelaçar
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador escolher todos os modos de uma mágica ao invés de apenas um. Consulte a regra 702.40, "Entrelaçar".

Envenenado
Possuir um ou mais marcadores de veneno. Consulte a regra 121, "Marcadores."

Enxerto
Uma palavra-chave de habilidade que faz com que uma permanente entre no campo de batalha com marcadores +1/+1 sobre ela e pode mover esses marcadores para outras criaturas. Consulte a regra 702.56, "Enxerto".

Épica
Uma palavra-chave de habilidade que permite que um jogador copie uma mágica, no início de cada uma das suas manutenções em detrimento de qualquer conjuração de outras mágicas pelo resto do jogo. Consulte a regra 702.48, "Épica".

Equipamento
Um subtipo de artefato. Um equipamento pode ser anexado a uma criatura. Consulte a regra 301, "Artefatos" e a regra 702.6, "Equipar".

Equipar
Uma palavra-chave de habilidade que permite que um jogador anexe um Equipamento a uma criatura que ele controla. Consulte a regra 301, "Artefatos" e a regra 702.6, "Equipar".

Equipe
Um grupo de jogadores que compartilham uma condição comum de vitória em um jogo multiplayer. Consulte a regra 808, "Variante Equipe vs. Equipe", regra 810, "Variante Gigante de Duas Cabeças" e regra 811, "Variante Equipes Intercaladas".

Equipe Ativa
A equipe cujo turno está sendo jogado num jogo que usa a opção de turnos compartilhados pela equipe. Consulte a regra 805.4a

Equipe Defensora
A equipe que pode ser atacada e cujos planeswalkers podem ser atacados durante a fase de combate num jogo de Gigante de Duas Cabeças. Consulte a regra 810.7.

Equipe Inicial
A equipe escolhida para jogar o primeiro turno num jogo que faz uso da opção de turnos compartilhados pela equipe. Consulte a regra 103.2.

Escavação
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador devolver um card de seu cemitério para sua mão. Consulte a regra 702.50, "Escavação".

Espreitar
Uma palavra-chave de habilidade que pode permitir que uma mágica seja conjurada por um custo alternativo. Consulte a regra 702.74, “Espreitar”.

Esquadrinhar
Uma palavra-chave de habilidade que reduz a quantidade de mana que você precisa gastar para conjurar uma mágica. Consulte a regra 702.64, “Esquadrinhar”.

Esquema
Um tipo de card apenas visto em cards não tradicionais de **Magic** da variante casual Archenemy. Um card de esquema não é uma permanente. Consulte a regra 312, “Esquemas”.

Estampar
Estampar costumava ser uma palavra-chave de habilidade. Agora é uma palavra de habilidade e não tem nenhum significado nas regras. Todos os cards impressos com a palavra-chave estampar receberam errata na referência de cards Oracle.

Etapa
Uma subseção de uma fase. Ver seção 5, “Estrutura do Turno”.

Etapa de Compra
Parte do turno. Esta é a terceira e última etapa da fase inicial. Consulte a regra 504, “Etapa de Compra”.

Etapa de Dano de Combate
Parte do turno. Esta é a quarta etapa da fase de combate. Consulte a regra 510, “Etapa de Dano de Combate”.

Etapa de Declaração de Atacantes
Parte do turno. Esta é a segunda etapa da fase de combate. Consulte a regra 508, “Etapa de Declaração de Atacantes”.

Etapa de Declaração de Bloqueadores
Parte do turno. Esta é a terceira etapa da fase de combate. Consulte a regra 509, “Etapa de Declaração de Bloqueadores”.

Etapa de Desvirar
Parte do turno. Esta é a primeira etapa da fase inicial. Consulte a regra 502, “Etapa de Desvirar”.

Etapa de Final de Combate
Parte do turno. Esta é a quinta e última etapa da de combate. Consulte a regra 511, “Etapa de Final de Combate”.

Etapa de Início de Combate
Parte do turno. Esta etapa é a primeira etapa da fase de combate. Consulte a regra 507, “Etapa de Início de combate”.

Etapa de Limpeza
Parte do turno. É a segunda e última etapa da fase final. Consulte a regra 514, “Etapa de Limpeza”.

Etapa de Manutenção
Parte do turno. Esta é a segunda etapa da fase inicial. Consulte a regra 503, “Etapa de Manutenção”.

Etapa Final
Parte do turno. Esta é a primeira etapa da fase final. Consulte a regra 513, “Etapa Final”.

Evento
Qualquer coisa que acontece em um jogo. Consulte a regra 700.1.

Evento Desencadeador
O evento aguardado por uma habilidade desencadeada. Toda vez que acontece o evento desencadeador, a habilidade desencadeada desencadeia. Consulte a regra 603, “Lidando com Habilidades Desencadeadas”.

Evocar
Uma palavra-chave de habilidade que faz com que uma permanente seja sacrificada quando entra no campo de batalha. Consulte a regra 702.72, “Evocar”.

Exaltado
Uma palavra-chave de habilidade que pode tornar uma criatura melhor em combate. Consulte a regra 702.81, “Exaltado”.

Exilar
Colocar um objeto na zona de exílio a partir de qualquer zona em que o objeto esteja atualmente. Um card “exilado” é um card que foi colocado na zona de exílio. Consulte a regra 406, “Exílio”.

Exílio
Uma zona. Exílio é essencialmente uma área de espera para os cards. Já foi conhecida como zona “removidos do jogo”.

Face Voltada Para Baixo
1. Um card está com “a face voltada para baixo” se fisicamente estiver posicionado de modo que o verso do card esteja a mostra. Cards em algumas zonas normalmente são mantidas com a face voltada para baixo. Ver seção 4, “Zonas”.
2. Um status padrão de uma permanente. Consulte a regra 110.6 e a regra 702.35, “Metamorfose”.
3. Mágicas com a face voltada para baixo têm regras adicionais. Consulte a regra 707, “Mágicas e Permanentes com a Face Voltada para Baixo” e a regra 702.35, “Metamorfose”.

Face Voltada Para Cima
1. Um card está com “a face voltada para cima” se fisicamente estiver posicionado de modo que a face do card esteja a mostra. Cards em algumas zonas normalmente são mantidas com a face voltada para cima. Ver seção 4, “Zonas”.
2. Um status possível de uma permanente. Consulte a regra 110.6 e a regra 702.35, “Metamorfose”.

Facho Solar
Uma palavra-chave de habilidade que pode fazer com que uma permanente entre no campo de batalha com marcadores +1/+1 ou marcadores de carga sobre ela. Consulte a regra 702.42, “Facho Solar”.

Fase
1. Uma subseção de um turno. Ver seção 5, “Estrutura do Turno”.
2. Uma permanente “entra em fase”, quando seu estado muda de fora de fase para em fase. Uma permanente “sai de fase” quando muda o seu estado de em fase para fora de fase. Consulte a regra 702.24, “Alternância”.

Fase de Combate
Parte do turno. Esta é a terceira fase do turno. Consulte a regra 506, “Fase de Combate”.

Fase Final
Parte do turno. Esta é a quinta fase e última fase do turno. Consulte a regra 512, “Fase Final”.

Fase Inicial
Parte do turno. Esta fase é a primeira fase do primeiro turno. Consulte a regra 501, “Fase Inicial”.

Fase Principal
Parte do turno. A primeira fase principal (ou pré-combate), é a segunda fase do turno. A segunda fase principal (ou pós-combate), é a quarta fase do turno. Consulte a regra 505, “Fase Principal”.

Fase Principal Pós-Combate
Uma fase principal, que ocorre após a fase de combate. Veja Fase Principal.

Fase Principal Pré-Combate
A primeira fase principal de um turno. Veja Fase Principal.

Feita Com Sucesso (Obsoleto)
Um termo que foi impresso em alguns cards antigos. Em geral, os cards que faziam referência a uma mágica “feita com sucesso” receberam errata na referência de cards Oracle, para simplesmente dizerem uma mágica ser “conjurada”.

Feitiço
Um tipo de card. Um feitiço não é uma permanente. Consulte a regra 307, “Feitiços”.

Fenômeno
Um tipo de card usado apenas em card de **Magic** não tradicional na variante casual Planechase. Um card de fenômenos não é uma permanente. Consulte regra 310, “Fenômenos”.

Ficha
Um marcador usado para representar uma permanente que não é representada por um card. Consulte a regra 110.5.

Flanquear
Uma palavra-chave de habilidade que pode tornar uma criatura melhor em combate. Consulte a regra 702.23, "Flanquear".

Floresta
Um dos cinco tipos de terreno básico. Qualquer terreno com este subtipo tem a habilidade "{T}: Adicione {G} à sua reserva de mana". Consulte a regra 305.6.

Fonte de Dano
O objeto que causou o dano. Consulte a regra 609.7.

Fonte de Mana (Obsoleto)
Um tipo de card obsoleto. Todos os cards impressos com este tipo de card são agora mágicas instantâneas. Todas as habilidades que foram impressas dizendo que um jogador "pode jogar como uma fonte de mana" são agora habilidades de mana. Todos os cards relevantes receberam errata na referência de cards Oracle.

Fonte de Uma Habilidade
O objeto que gerou essa habilidade. Consulte a regra 112.7.

Fora do Jogo
Um objeto está "fora do jogo" se não estiver em qualquer uma das zonas do jogo. Consulte a regra 400.10.

Fortalecer
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador colocar marcadores +1/+1 sobre uma criatura. Consulte a regra 702.75, "Fortalecer".

Fortificação
Um subtipo de artefato. Fortificações podem ser anexadas aos terrenos. Consulte a regra 301, "Artefatos" e a regra 702.65, "Fortificar".

Fortificar
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador anexar uma fortificação em um terreno que ele controla. Consulte a regra 301, "Artefatos" e a regra 702.65, "Fortificar".

Fração de Segundo
Uma palavra-chave de habilidade que torna quase impossível para um jogador responder a uma mágica. Consulte a regra 702.59, "Fração de Segundo".

Frenesi
Uma palavra-chave de habilidade que pode tornar uma criatura melhor em combate. Consulte a regra 702.66, "Frenesi".

Fúria
Uma palavra-chave de habilidade que pode tornar uma criatura melhor em combate. Consulte a regra 702.21, "Fúria".

General
Qualquer jogador na variante multiplayer Imperador que não é um imperador. Consulte a regra 809, "Variante Imperador".

Girado
Um status possível de uma permanente. Consulte a regra 110.6 e a regra 709, "Cards Que Giram". Veja também Não Girado.

Golpe Duplo
Uma palavra-chave de habilidade que permite a uma grande criatura causar dano de combate duas vezes. Consulte a regra 702.4, "Golpe Duplo".

Grimório
1. Uma zona. O grimório de uma jogador é onde aquele jogador compra seus cards.
2. Todos os cards no grimório de uma jogador.
Consulte a regra 401, "Grimório".

Grito de guerra
Uma palavra-chave de habilidade que faz as outras criaturas atacantes serem melhores no combate. Consulte a regra 702.89.

Habilidade
1. Texto em um objeto que explica o que esse objeto faz ou pode fazer.
2. Uma habilidade ativada ou desencadeada na pilha. Este tipo de habilidade é um objeto.
Consulte a regra 112, "Habilidades" e a seção 6, "Mágicas, Habilidades e Efeitos".

Habilidade Ativada
Um tipo de habilidade. Habilidades ativadas são escritas da seguinte forma "[Custo]: [Efeito] [Instrução de Ativação (se houver)]". Consulte a regra 112, "Habilidades" e a regra 602, "Ativando Habilidades Ativadas".

Habilidade da Mágica
Um tipo de habilidade. Habilidade da Mágica são habilidades que são instruções seguidas enquanto uma mágica instantânea ou feitiço está resolvendo. Consulte a regra 112.3a.

Habilidade de Evasão
Uma habilidade que restringe quais criaturas podem bloquear uma criatura atacante. Consulte a regras 509.1b–c.

Habilidade de Lealdade
Uma habilidade ativada com um símbolo de lealdade em seu custo. Consulte a regra 606, "Habilidades de Lealdade".

Habilidade de Mana
Uma habilidade ativada ou desencadeada que poderia criar mana e não usa a pilha. Consulte a regra 605, "Habilidades de Mana".

Habilidade Definidora de Característica
Uma espécie de habilidade estática que transmite informações sobre as características de um objeto que normalmente seriam encontradas em outra parte naquele objeto (como em seu custo de mana, linha de tipo ou caixa de poder/resistência). Consulte a regra 604.3.

Habilidade Desencadeada
Habilidades desencadeadas começam com a palavra "quando", "sempre que" ou "no". Elas são escritas como "[Condição de desencadeamento], [efeito]". Consulte a regra 112, "Habilidades" e a regra 603, "Lidando com Habilidades Desencadeadas".

Habilidade Desencadeada Retardada
Uma habilidade criada por efeitos gerados quando algumas mágicas ou habilidades resolvem e fazem algo um pouco mais tarde que no momento da resolução. Consulte a regra 603.7.

Habilidade do Caos
Uma habilidade de um cards de plano que desencadeia "Sempre que você rolar {C}" no dado planar na variante casual Planechase. Consulte a regra 309.7.

Habilidade Estática
Um tipo de habilidade. Habilidades estáticas fazem alguma coisa o tempo todo ao invés de serem ativadas ou desencadeadas. Consulte a regra 112, "Habilidades" e a regra 604, "Lidando com Habilidades Estáticas".

Habilidades Ligadas
Duas habilidades impressas no mesmo objeto de tal forma que uma delas faz com que as ações a sejam executadas ou objetos a sejam afetados e a outra se refere diretamente a essas ações ou objetos. Consulte a regra 607, "Habilidades Ligadas".

Horsemanship
Uma palavra-chave de habilidade que limita a como uma criatura pode ser bloqueada. Consulte a regra 702.29, "Horsemanship".

Ícone da Lápide
Um ícone que aparece no canto superior esquerdo de alguns cards do bloco de Odisséia que não tem efeito sobre o jogo. Consulte a regra 107.9.

Ícone de Tipo
Um ícone que aparece no canto superior esquerdo de alguns cards de *Visão do Futuro*, que não tem nenhum efeito no jogo. Consulte a regra 107.10.

Identidade de cor
Um conjunto de cores que determinam quais cards podem ser inclusos num deck da variante casual Comandante. Consulte a regra 903.4.

Ilha
Um dos cinco tipos de terreno básico. Qualquer terreno com este subtipo tem a habilidade "{T}: Adicione {U} à sua reserva de mana". Consulte a regra 305.6.

Ilustração
Uma imagem impressa na metade superior de um card que não tem efeito sobre o jogo. Consulte a regra 203, "Ilustração".

Imperador
O jogador do meio de cada equipe num jogo de Imperador. Consulte a regra 809, "Variante Imperador".

Ímpeto
Uma palavra-chave de habilidade que permite a uma criatura ignorar a regra do "enjoo de invocação". Consulte a regra 702.10, "Ímpeto" e a regra 302.6.

Incolor
1. Um objeto sem nenhuma cor é incolor. Incolor não é uma cor. Consulte a regra 105, "Cores" e a regra 202, "Custo de Mana e Cor".
2. Um tipo de mana. Consulte a regra 106, "Mana" e a regra 107.4c.

Independente
Veja Dependência.

Indestrutível
Um atributo de uma permanente que impede que ela seja destruída. Consulte a regra 700.4.

Indicadores de cor
Uma característica de um objeto. Consulte a regra 105, "Cores" e a regra 204, "Indicador de cor".

Indicadores de turno
Indicadores utilizados para acompanhar quais jogadores estão jogando um turno num jogo de Refrega Grandiosa. Consulte a regra 807.4.

Infectar
Uma palavra-chave de habilidade que afeta como um objeto causa dano à criaturas e jogadores. Consulte a regra 702.88, "Infectar";

Iniciativa
Uma palavra-chave de habilidade que permite a uma criatura causar seu dano de combate antes que as outras criaturas. Consulte a regra 702.7, "Iniciativa".

Intimidar
Uma palavra-chave de habilidade que limita como uma criatura pode ser bloqueada. Consulte a regra 702.12, "Intimidar".

Invocar (Obsoleto)
Cards de criatura antigos foram impressos com "Invocar [tipo de criatura]" em suas linhas de tipo. Todos esses cards receberam errata na referência de cards Oracle para dizerem "Criatura — [tipo de criatura]" (muitos tipos de criatura destes cards também foram atualizados). Veja Criatura.

Jogador
Uma das pessoas no jogo. Consulte a regra 102, "Jogadores".

Jogador Ativo
O jogador cujo turno está sendo jogado. Consulte a regra 102.1.

Jogador Defensor
O jogador que pode ser atacado e cujos planeswalkers podem ser atacados durante a fase de combate. Consulte a regra 506.2. Em certos jogos multiplayer, pode haver mais de um jogador defensor, consulte a regra 802, “Opção de Atacar Múltiplos Jogadores” e a regra de 810.7.

Jogar
1. Jogar um terreno é colocar um terreno no campo de batalha como uma ação especial. Consulte a regra 115, “Ações Especiais” e a regra 305, “Terrenos”.
2. Jogar um card é jogar aquele card como uma terreno ou conjurar aquele card como uma mágica, o que for apropriado. Consulte a regra 601, “Conjurando Mágicas”.
3. (Obsoleto) Conjurar uma mágica costumava ser conhecido como jogar uma mágica. Os cards com esse texto receberam errata na referência de cards Oracle. Veja Conjurar.
4. (Obsoleto) Ativar uma habilidade ativada costumava ser conhecido como jogar uma habilidade ativada. Os cards com esse texto receberam errata na referência de cards Oracle. Consulte Ativar.

Jogar Uma Moeda
Um método de randomização com dois possíveis resultados de igual probabilidade. Consulte a regra 705, “Lançando Uma Moeda”.

Jogo Multiplayer
Um jogo que começa com mais de dois jogadores. Ver seção 8, “Regras para Multiplayer”.

Jogo Principal
O jogo na qual uma mágica (ou habilidade) foi conjurada (ou ativada), criando um sub-jogo. Consulte a regra 715, “Sub-jogos”.

Lampejo
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador jogar um card a qualquer momento em que ele pudesse conjurar uma mágica instantânea. Consulte a regra 702.8, “Lampejo”.
Lealdade
1. Parte de um card que só planeswalkers possuem. A lealdade de um card de planeswalker é impressa no canto inferior direito. Consulte a regra 209, “Lealdade”.
2. Uma característica que só planeswalkers possuem. Consulte a regra 306.5.

Lenda (Obsoleto)
Um tipo de criatura obsoleto. Os cards impressos com este subtipo receberam errata na referência de cards Oracle para que ao invés disso esse cards tenham o supertipo lendário. Veja Legendário.

Lendário
Um supertipo que normalmente é relevante em permanentes. Consulte a regra 205.4, “Supertipos”. Veja também Regra de Lendas.
Liberar
Uma palavra chave de habilidade que permite que uma criatura entre no campo de batalha com um marcador +1/+1 e impede que aquela criatura bloqueie se ela tiver um marcador +1/+1 sobre ela. Consulte a regra 702.96, “Liberar”.

Limiar
“Limiar” costumava ser uma palavra-chave de habilidade. Agora é uma palavra de habilidade e não tem nenhum significado nas regras. Todos os cards impressos com a palavra-chave limiar receberam errata na referência de cards Oracle.

Limitado
Uma forma de jogo em que cada jogador recebe uma quantidade de produtos de **Magic** lacrado e cria seu próprio deck no local. Consulte a regra 100.2.

Linha de Tipo
Parte de um card. A linha de tipo é impressa diretamente abaixo da ilustração e contem o tipo do card(s), subtipo(s) e/ou supertipo(s) do card. Consulte a regra 205, “Linha de Tipo”.

Loop
Um conjunto de ações que poderia ser repetido indefinidamente. Consulte a regra 716, “Pegando Atalhos”.

Loucura
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador conjurar um card que ele descartou. Consulte a regra 702.33, “Loucura”.

Lutar
Quando duas criaturas lutam, cada uma delas causa dano igual ao seu poder à outra criatura. Consulte a regra 701.10, “Lutar”.

Mágica
Um card na pilha. Também uma cópia (de um card ou outra mágica) na pilha. Consulte a regra 111, “Mágicas”.

Mágica de Interrupção (Obsoleto)
Um tipo de card obsoleto. Todos os cards impressos com este tipo de card são agora mágicas instantâneas. Todas as habilidades que foram impressas dizendo que um jogador poderia “jogar como uma mágica de interrupção”, podem agora ser ativadas como qualquer outras habilidade ativada (a menos que sejam habilidades de mana, neste caso elas seguem essas regras). Todos os cards relevantes receberam errata na referência de cards Oracle.

Mágica de Permanente
Uma mágica que entrará no campo de batalha como uma parte da sua resolução. Consulte a regra 110.4b.

Mágica Instantânea
Um tipo de card. Uma mágica instantânea não é uma permanente. Consulte a regra 304, “Mágicas Instantâneas”.

Mana
O recurso principal no jogo. Ele é gasto para pagar custos, geralmente quando se conjura mágicas e ativa habilidades. Consulte a regra 106, “Mana”, 107.4 e regra 202, “Custo de Mana e Cor”.

Mana Genérico
Mana em um custo não representado por símbolos de mana coloridos; ele pode ser pago com mana de qualquer tipo. Consulte a regra 107.4.

Manto
Uma palavra-chave de habilidade que impede que uma permanente ou jogador seja um alvo. Consulte a regra 702.17, “Manto”.

Manutenção Cumulativa
Uma palavra-chave de habilidade que impõe um custo crescente para manter uma permanente no campo de batalha. Consulte a regra 702.22, “Manutenção Cumulativa”.

Mão
1. Uma zona. A mão de um jogador é onde o jogador mantém os cards que comprou, mas ainda não jogou.
2. Todos os cards na mão de um jogador.
Consulte a regra 402, “Mão”.

Mão Inicial
A mão de cards com que um jogador começa o jogo, uma vez que o jogador decida não fazer mais qualquer mulligan. Consulte a regra 103.4.

Marcador de Veneno
Um marcador que pode ser dado a um jogador. Consulte a regra 121, “Marcadores” e a regra 704.5c.

Marcadores
Um indicador colocado sobre um objeto ou jogador, que modifica suas características ou interage com uma regra ou habilidade. Consulte a regra 121, “Marcadores”.

Metamorfose
Uma palavra-chave de habilidade que permite que um card seja conjurado com a face voltada para baixo como uma criatura 2/2. Consulte a regra 702.35, “Metamorfose” e a regra 707, “Mágicas e Permanentes com a Face Voltada para Baixo”.

Milagre
Uma palavra-chave de habilidade que permite a você conjurar uma mágica por um custo reduzido se ela for o primeiro card que você compra num turno. Consulte a regra 702.92, “Milagre”.

Modal, Modo
Uma mágica ou habilidade é ”modal” se tiver duas ou mais opções, precedido de “Escolha um —”, “Escolha dois —”, “Escolha um ou ambos —” ou “[um jogador especifico] escolhe um —”. Cada opção é um modo. Consulte a regra 700.2.

Modificador de Mão
Uma característica pertinente aos cards vanguard. Consulte a regra 210, “Modificador de Mão”.

Modificador de Vida
Uma característica pertinente aos cards vanguard. Consulte a regra 211, “Modificador de Vida”.

Modular
Uma palavra-chave de habilidade que faz com que uma permanente entre no campo de batalha com marcadores +1/+1 sobre ela e pode mover esses marcadores para outras criaturas artefato. Consulte a regra 702.41, “Modular”.

Mono Artifact (Obsoleto)
Um termo obsoleto que apareceu na linha de tipo de artefatos com habilidades ativadas que faziam com que o artefato fosse virado como um custo. Os cards impressos com este texto que receberam errata na referência de cards Oracle para simplesmente dizer “artefato” e as habilidades agora incluem o símbolo de virar em seus custos.

Monocolorido
Um objeto com exatamente uma cor é monocolorido. Objetos incolores não são monocoloridos. Consulte a regra 105, “Cores” e a regra 202, “Custo de Mana e Cor”.

Montanha
Um dos cinco tipos de terreno básico. Qualquer terreno com este subtipo tem a habilidade “{T}: Adicione {R} à sua reserva de mana”. Consulte a regra 305.6.

Morfolóide
Uma habilidade definidora de característica que confere ao objeto em que está todos os tipos de criatura. Consulte a regra 702.71, “Morfolóide”.

Morrer
Uma criatura “morre” ela é colocada no cemitério vinda do campo de batalha. Consulte a regra 700.6.

Mover
Remover um marcado de um objeto e colocá-lo em um objeto diferente. Consulte a regra 121.5. Alguns cards antigos usavam “mover” em relação às Auras, esses cards receberam errata na referência de cards Oracle, agora usam o termo “anexar”.

Mudar um Alvo
Escolher um novo alvo válido para uma mágica ou habilidade. Consulte a regra 114.6.

Mulligan
Fazer um Mulligan é rejeitar uma mão inicial e tirar uma nova (geralmente com um card a menos). Consulte a regra 103.4.

Multicolorido
Um objeto com duas ou mais cores é multicolorido. Multicolorido não é uma cor. Consulte a regra 105, “Cores” e a regra 202, “Custo de Mana e Cor”.

Multireforçar
Multireforçar é uma variante da palavra chave de habilidade reforçar. Ele representa um custo adicional opcional que pode se paga qualquer número de vezes. Consulte a regra 702.31, “Reforçar”. Veja também Reforçar.

Mundo
Um supertipo que normalmente é relevante aos encantamentos. Consulte a regra 205.4, “Supertipos”. Veja também Regra de Mundo.

Murchar
Uma palavra-chave de habilidade que afeta como um objeto causa dano a uma criatura. Consulte a regra 702.78, “Murchar”.

Não Girado
Um status padrão de uma permanente. Consulte a regra 110.6 e a regra 709, “Cards que Giram”. Veja também Girado.

Não Pode Ser Bloqueada
Um atributo de uma criatura que impede que ela seja bloqueada. Consulte a regra 700.5.

Necrofagia
Uma palavra chave de habilidade que permite a você exilar um card de criatura do seu cemitério para colocar marcadores +1/+1 em uma criatura. Consulte a regra 702.95, “Necrofagia”.

Ninjutsu
A palavra-chave de habilidade que permite que uma criatura repentinamente entre em combate. Consulte a regra 702.47, “Ninjutsu”.

No Final do Turno (Obsoleto)
Uma condição de desencadeamento impressa em habilidades que são desencadeadas no início da etapa final (que não é a última coisa que acontecer no turno). Os cards que foram impressos com esse texto, receberam errata na referência de cards Oracle para dizerem “no início da etapa final” ou “no início da próxima etapa final”. Consulte a regra 513, “Etapa Final”.

Nome
Uma característica e parte de um card. O nome de um card é impresso no canto superior esquerdo. Consulte a regra 201, “Nome”.

Número Máximo de Cards na Mão
O número máximo de cards que um jogador deve manter na mão durante sua etapa de limpeza. Consulte a regra 402.2 e 514.1.

Número na Coleção
Um número impresso na maioria dos cards que não tem nenhum efeito no jogo. Consulte a regra 212, “Informações Abaixo da Caixa de Texto”.

Objeto
Uma habilidade na pilha, um card, uma cópia de um card, uma ficha, uma mágica ou uma permanente. Consulte a regra 109, “Objetos”.

Oferenda
Uma palavra-chave de habilidade que modifica quando você pode conjurar uma mágica e quanto de mana você precisa gastar para fazê-lo. Consulte a regra 702.46, “Oferenda”.

Ondular
Uma palavra-chave de habilidade que pode permitir a um jogador conjurar cards extra a partir de seu grimório sem nenhum custo. Consulte a regra 702.58, “Ondular”.

Opção
Uma regra adicional ou conjunto de regras que podem ser usadas num jogo multiplayer. Consulte a regra 800.2.

Opção de Atacar Múltiplos Jogadores
Uma opção que pode ser usada em certas variantes multiplayer. Consulte a regra 802, “Opção de Atacar Múltiplos Jogadores”.

Opção de Ataque à Direita
Uma opção que pode ser usada em certas variantes multiplayer. Consulte a regra 803, “Opção de Atacar à Esquerda e Atacar à Direita”.

Opção de Ataque à Esquerda
Uma opção que pode ser usada em certas variantes multiplayer. Consulte a regra 803, “Opção de Atacar à Esquerda e Atacar à Direita”.

Opção de Realocação de Criaturas
Uma opção que pode ser usada em certas variantes multiplayer para passar o controle das criaturas entre parceiros de equipe. Consulte a regra 804, “Opção de Realocação de Criaturas”.

Opção de Turnos Compartilhados pela Equipe
Uma opção que pode ser usada em certas variantes multiplayer, como no Gigante de Duas Cabeças e Archenemy. Consulte a regra 805, “Opção de Turnos Compartilhados pela Equipe”.

Oponente
Alguém que um jogador está jogando contra. Consulte a regras 102.2 e 102.3.

Oração Condicional “Se”
Uma condição especial verificada quando a habilidade desencadeada desencadearia e novamente, quando ela resolveria. Consulte a regra 603.4.

Oracle
A referência que contém o texto de regras atualizado (em Inglês) de todos os cards válidos para torneios. O texto do Oracle pode ser encontrado no banco de dados de cards Gatherer em http://gatherer.wizards.com Consulte a regra 108.1.

Ordem APNAP
Veja Ordem Jogador-Ativo/Não-Ativo.

Ordem de Atribuição de Dano
A ordem anunciada durante a etapa de declaração de bloqueadores, que uma criatura atacante atribuirá seu dano de combate entre as múltiplas criaturas que estão bloqueando ela, ou que uma criatura bloqueadora atribuirá seu dano de combate entre as múltiplas criaturas que ela bloqueia. Consulte a regras 509.2 e 509.3.

Ordem do Selo Temporal
Um sistema usado para determinar a ordem em que os efeitos contínuos na mesma camada ou subcamada são aplicados. Consulte a regra 613.6. Veja também Dependência.

Ordem Jogador-Ativo/Não-Ativo
Um sistema que determina a ordem pela qual os jogadores fazem escolhas se vários jogadores são orientados a fazerem escolhas ao mesmo tempo. Consulte a regra 101.4. Esta regra é modificada para jogos que fazem uso da opção de turnos compartilhados pela equipe; consulte a regra 805.6.

Pagar
Significa muitas vezes, mas não está limitado a, gastar recursos como mana ou pontos de vida. Consulte a regra 117, “Custos”.

Palavra de Habilidade
Uma palavra em itálico, sem significado nas regras que agrupam diferentes cards que têm uma funcionalidade semelhante. Consulte a regra 207.2c.

Palavra-Chave de Ação
Um verbo, como “destruir” ou “conjurar”, usado como um termo do jogo ao invés de seu significado normal em Português. Consulte a regra 701, “Palavras-Chave de Ação”.

Palavra-Chave de Habilidade
Um termo do jogo, tal como “voar” ou “ímpeto”, usado como abreviação para uma habilidade longa um grupo de habilidades. Consulte a regra 702, “Palavras-Chave de Habilidade”.

Pântano
Um dos cinco tipos de terreno básico. Qualquer terreno com este subtipo tem a habilidade “{T}: Adicione {B} à sua reserva de mana”. Consulte a regra 305.6.

Parceiro
Num jogo multiplayer entre equipes, os parceiros de um jogador são os outros jogadores em sua equipe. Consulte a regra 102.3.

Partida
Um jogo multiplayer ou uma série de jogos com dois jogadores (geralmente melhor de três) jogado em um torneio. Consulte a regra 100.6.

Passar
Recusar-se a fazer qualquer ação (como o como conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade) quando você tem prioridade. Consulte a regra 116, “Tempo e Prioridade”.

Passar em Sucessão
Todos os jogadores “passam em sucessão” se cada jogador no jogo (começando com qualquer um deles) escolhe não fazer nenhuma ação após receber prioridade. Consulte a regra 116, “Tempo e Prioridade”.

Perder o Jogo
Existem diversas maneiras de perder o jogo. Consulte a regra 104, “Finalizando o Jogo”, regra 810.8 (regras adicionais para jogos de Gigante de Duas Cabeças), a regra 809.5 (regras adicionais para jogos de Imperador) e regra 903.12 (regras adicionais para jogos de Comandante).

Permanente
Um card ou ficha no campo de batalha. Consulte a regra 110, “Permanentes”.

Permanentemente (Obsoleto)
Um termo obsoleto usado para indicar que um efeito contínuo não tinha uma duração e portanto durava até o final do jogo. Os cards impressos com este termo receberam errata na referência de cards Oracle.

Permutar
Trocar duas coisas, como objetos, conjuntos de objetos ou totais de vida. Consulte a regra 701.8, “Permuta”.

Persistir
Uma palavra-chave de habilidade que pode devolver uma criatura do cemitério para o campo de batalha. Consulte a regra 702.77, “Persistir”.

Pilha
1. Uma zona. A pilha é a zona em que mágicas, habilidades ativadas e habilidades desencadeadas esperaram para resolver. Consulte a regra 405, “Pilha”.
2. Um agrupamento temporário de cards. Consulte a regra 700.3.

Planechase
Uma variante casual em que são adicionados cards de plano e fenômenos com habilidades adicionais ao jogo. Consulte a regra 901, “Planechase”.

Planeswalker
Um tipo de card. Um planeswalker é uma permanente. Consulte a regra 306, “Planeswalkers”.

Planície
Um dos cinco tipos de terreno básico. Qualquer terreno com este subtipo tem a habilidade “{T}: Adicione {W} à sua reserva de mana”. Consulte a regra 305.6.

Plano
Um tipo de card não tradicional usado apenas na variante casual Planechase. Um card de plano não é permanente. Consulte a regra 309, “Planos”.

Poder
1. Parte de um card que só criaturas possuem. O poder de um card de criatura é impresso antes da barra no canto inferior direito. Consulte a regra 208, “Poder/Resistência”.
2. Uma característica que somente as criaturas possuem. Consulte a regra 302.4.

Poly Artifact (Obsoleto)
Um termo obsoleto que aparecia na linha de tipo de artefatos com habilidades ativadas que não faziam com que o artefato fosse virado como um custo. Os cards impressos com este texto que receberam errata na referência de cards Oracle para simplesmente dizer “artefato”.

Povoar
Uma ação de palavra chave de ação que cria uma cópia de uma ficha de criatura que você controla. Consulte a regra 701.27, “Povoar”.

Predestinar
Manipular alguns dos cards do topo do grimório de um oponente. Consulte a regra 701.19, “Predestinar”.

Prevenir
Uma palavra usada por efeitos de prevenção para indicar que o dano não será causado. Consulte a regra 615, “Efeitos de Prevenção”.

Prever
Uma palavra-chave de habilidade que permite uma habilidade ativada ser ativado da mão de um jogador. Consulte a regra 702.55, “Prever”.

Prioridade
Qual jogador pode fazer ações em um dado momento é determinado por um sistema de “prioridade”. Consulte a regra 116, “Tempo e Prioridade”.

Procurar
Olhar todos os cards em uma zona especifica e possivelmente encontrar um card que coincida com a descrição dada. Consulte a regra 701.15, “Procurar”.

Proliferar
Dar um marcador adicional a qualquer número de jogadores e/ou permanentes que já possuíam um marcador. Consulte a regra 701.24, “Proliferar”.

Proteção
Uma palavra-chave de habilidade que fornece uma série de vantagens contra objetos com uma determinada qualidade. Consulte a regra 70214, “Proteção”.

Provocar
Uma palavra-chave de habilidade que pode forçar uma criatura a bloquear. Consulte a regra 702.37, “Provocar”.

Pular
Os efeitos que usam a palavra “pular” são efeitos de substituição. A palavra “pular” indica quais eventos, etapas, fases ou turnos voltas serão substituídos por nada. Consulte a regra 614, “Efeitos de Substituição”.

Queimadura de Mana (Obsoleto)
Versões mais antigas das regras previam que qualquer mana não gasto mana causava perda de vida a um jogador, isso era chamado de “queimadura de mana”. Esta regra não existe mais.

Rajada
Uma palavra-chave de habilidade que cria cópias de uma mágica. Consulte a regra 702.38, “Rajada”.

Rajada Tumular
Uma palavra-chave de habilidade que cria cópias de uma mágica. Consulte a regra 702.67, “Rajada Tumular”.

Recapitular
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador conjurar um card de seu cemitério. Consulte a regra 702.32, “Recapitular”.

Rebote
Uma palavra-chave de habilidade que permite que uma mágica instantânea ou de feitiço seja conjurada uma segunda vez. Consulte a regra 702.86, “Rebote”.

Reciclar
Uma palavra-chave de habilidade que permite que um card seja descartado e substituído por um novo card. Consulte a regra 702.27, “Reciclar”.

Reciclar Floresta
Veja Reciclar Tipo.

Reciclar Fractius
Veja Reciclar Tipo.

Reciclar Ilha
Veja Reciclar Tipo.

Reciclar Mago
Veja Reciclar Tipo.

Reciclar Montanha
Veja Reciclar Tipo.

Reciclar Pântano
Veja Reciclar Tipo.

Reciclar Planície
Veja Reciclar Tipo.

Reciclar Terreno Básico
Veja Reciclar Tipo.

Reciclar Tipo
Uma variante da habilidade de reciclar. Consulte a regra 702.27, “Reciclar”.

Recuperar
Uma palavra-chave de habilidade de mágicas instantâneas e feitiços que pode permitir o retorno a mágica para a mão de seu dono conforme ela resolve. Consulte a regra 702.25, “Recuperar”.

Redirecionar (Obsoleto)
Alguns cards antigos foram impressos com o termo “redirecionar” para indicar efeito de redirecionamento. Esses cards receberam errata na referência de cards Oracle para indicar expressamente que o dano que seria causado a um objeto ou jogador em vez disso é causado em outro. Veja Efeito de Redirecionamento.

Reforçar, Reforçado
Reforçar é uma palavra-chave de habilidade que representa um custo adicional opcional. Uma mágica é reforçada se seu controlador declarou a intenção de pagar qualquer um ou todos seus custos de reforçar. Consulte a regra 702.31, “Reforçar”.

Refrega Grandiosa
Uma variante multiplayer em que um grande grupo de jogadores (em geral, dez ou mais) jogam individualmente uns contra os outros. Consulte a regra 807, “Variante Refrega Grandiosa”.

Refúgio
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador guardar um card secreto. Consulte a regra 702.73, “Refúgio”.

Regenerar
Substituir a destruição de uma permanente por uma sequência alternativa de eventos. Consulte a regra 701.12, “Regenerar”.

Regra de Lendas
Uma ação baseada-no-estado que faz com que todas permanentes lendárias com o mesmo nome sejam colocadas nos cemitérios de seus donos. Consulte a regra 704.5k.

Regra de Mundo
Uma ação baseada-no-estado que faz com que todas as permanentes com o supertipo mundo, com exceção da mais nova sejam colocadas nos cemitérios de seus donos. Consulte a regra 704.5m.

Regra de Singularidade de Planeswalker
Um ação baseada-no-estado faz com que múltiplos planeswalkers com o mesmo tipo de planeswalker sejam colocados nos cemitérios de seus donos. Consulte a regra 704.5j.

Regra do Enjoo de Invocação
Termo informal para a incapacidade de um jogador de atacar com uma criatura ou ativar as suas habilidades, que incluem o símbolo de virar ou o símbolo de desvirar, a menos que a criatura tenha estado sob o controle do jogador desde o início de seu turno mais recente. Consulte a regra 302.6. Veja também Ímpeto.

Regras de Torneio
Regras adicionais que se aplicam aos jogos em um torneio sancionado. Consulte a regra 100.6.

Reiniciar o jogo
Terminar imediatamente o jogo atual e recomeçá-lo. Consulte a regra 104, "Finalizando o Jogo".

Remover do Jogo, Removido, Zona de Removidos do Jogo (Obsoleto)
"Remova [alguma coisa] do jogo" é um termo obsoleto para "exile [alguma coisa]". O "card removido" é um termo obsoleto para "card exilado". A zona de removidos do jogo é um termo obsoleto para a zona de exílio. Os cards com esses textos que receberam errata na referência de cards Oracle. Veja Exílio.

Removido de Combate
Certos eventos podem fazer com que uma criatura atacante, bloqueadora ou um planeswalker que está sendo atacado sejam "removidas de combate". Uma permanente que é removida de combate não tem mais participação nessa fase do combate. Consulte a regra 506.4.

Replicar
Uma palavra-chave de habilidade que cria cópias de uma mágica. Consulte a regra 702.54, "Replicar".

Requisito
Um efeito que força uma ou mais criaturas a atacar ou bloquear. Consulte a regras 508.1b e 509.1b.

Reserva
Cards extras que podem ser usados para modificar um deck entre os jogos de uma partida. Consulte a regra 100.4.

Reserva de Mana
Onde o mana criado por um efeito é armazenado temporariamente. Consulte a regra 106.4.

Resgatar
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador devolver um card de seu cemitério para sua mão. Consulte a regra 702.57, "Resgatar".

Resistência
1. Parte de um card que só criaturas possuem. A resistência de um card de criatura é impresso após a barra no canto inferior direito. Consulte a regra 208, "Poder/Resistência".
2. Uma característica que só criaturas possuem. Consulte a regra 302.4.

Resolver
Quando a mágica ou habilidade no topo da pilha "resolve", suas instruções são seguidas e ela tem o seu efeito. Consulte a regra 608, "Resolvendo Mágicas e Habilidades".

Resposta
Conjurar uma mágica instantânea ou ativar uma habilidade enquanto outra mágica ou habilidade já está na pilha. Consulte a regra 116.7.

Restrição
Um efeito que dificulta uma ou mais criaturas de atacar ou bloquear. Consulte a regras 508.1b e 509.1b.

Retraçar
Uma palavra-chave de habilidade que a um jogador conjurar um card de seu próprio cemitério. Consulte a regra 702.79, "Retraçar".

Revelar
Mostrar um card a todos os jogadores por um curto espaço de tempo. Consulte a regra 701.13, "Revelar".

Sacrificar
Mover uma permanente que você controla para o cemitério de seu dono. Consulte a regra 701.14, "Sacrificar".

Se
Veja Oração Condicional "Se".

Sede de Sangue
Uma palavra-chave de habilidade que pode fazer com que uma criatura entre no campo de batalha com marcadores +1/+1 sobre ela. Consulte a regra 702.52, "Sede de sangue".

Símbolo da Expansão
Uma característica e parte de um card. Um símbolo da expansão de um card é um pequeno ícone normalmente impresso abaixo da borda direita da ilustração. Consulte a regra 206, “Símbolo da Expansão”.

Símbolo de Desvirar
O símbolo de desvirar {Q} em um custo de ativação significa “desvire esta permanente”. Consulte a regra 107.6.

Símbolo de Lua
Um símbolo encontrado no canto superior esquerdo do reverso de um card dupla face. Consulte a regra, “Cards dupla face”.

Símbolo de Mana
Um ícone que representa uma mana ou um custo de mana. Consulte a regra 107.4.

Símbolo de Mana da Neve
O símbolo de mana da neve {S} representa um custo que pode ser pago com um mana produzido por uma permanente da neve. Consulte a regra 107.45g.

Símbolo de Mana Phyrexiano
Um símbolo de mana que representa um custo que pode ser pago usando mana colorido ou pagando pontos de vida. Consulte a regra 107.4.

Símbolo de Nível
Um símbolo de nível representa uma palavra-chave de habilidade indicando habilidades, poder e resistência que um card nivelador pode possuir. Consulte a regra 107.8 e a regra 710, “Cards Niveladores”.

Símbolo de Planeswalker
O símbolo de planeswalker {PW} aparece no dado planar na variante casual Planechase. Consulte a regra 107.11. Símbolo de Virar O símbolo de virar {T} em um custo de ativação significa “Vire esta permanente”. Consulte a regra 107.5.

Símbolo de Sol
Um símbolo encontrado no canto superior esquerdo da face frontal de um card dupla face. Consulte a regra, “Cards dupla face”.

Símbolo do Caos
O símbolo do caos {C} aparece no dado planar e em algumas habilidades desencadeadas de cards de plano na variante casual Planechase. Consulte a regra 107.12.

Símbolo Phyrexiano
Um símbolo usado no texto de regras para representar qualquer um dos cinco símbolos de mana Phyrexianos. Consulte a regra 107.4.

Símbolos de Mana Híbrido
Símbolo de mana que representa um custo que pode ser pago em uma de duas maneiras. Consulte a regra 107.4.

Símbolos de Mana Híbridos Monocoloridos
Veja Símbolos de Mana Híbridos.
Sobrecarga
Uma palavra chave de habilidade que permite a uma mágica afetar um único alvo ou múltiplo objetos. Consulte a regra 702.94, “Sobrecarga”.

Soltar
Mover um equipamento para longe da criatura que ele está equipando de modo que o Equipamento continue no campo de batalha, mas não esteja equipando nada. Consulte a regra 701.3d.

Sombra
Uma palavra-chave de habilidade que restringe como uma criatura pode ser bloqueado e quais criaturas ela pode bloquear. Consulte a regra 702.26, “Sombra”.

Status
O estado físico de uma permanente. Consulte a regra 110.6.

Sub-Jogo
Um jogo completamente separado de **Magic** criado por um efeito. Consulte a regra 715, “Sub-jogos”.

Subir de Nível
Uma palavra-chave de habilidade que pode colocar marcadores em uma criatura. Consulte a regra 702.85, “Subir de Nível”.

Subtipo
Uma característica que aparece depois do tipo de card e um travessão na linha de tipo de um card. Consulte a regra 205.3, “Subtipos”.

Sumir
Uma palavra-chave de habilidade que limita o tempo que uma permanente permanece no campo de batalha. Consulte a regra 702.30, “Sumir”.

Supertipo
Uma característica que aparece após o tipo de card na linha de tipo de uma card. A maioria dos cards não tem um supertipo. Consulte a regra 205.4, “Supertipos”.

Suspender
Uma palavra-chave de habilidade que fornece uma forma alternativa de jogar um card. Consulte a regra 702.60, “Suspender”. Um card está “suspenso” se estiver na zona de exílio, tiver suspender e ao menos um marcador temporal sobre ele.

Terminar o Turno
Para “terminar o turno” como resultado de um efeito, realize um processo acelerado que ignora quase tudo mais que aconteceria naquele turno. Consulte a regra 713, “Finalizando o Turno”.

Terreno
Um tipo de card. Um terreno é uma permanente. Consulte a regra 305, “Terrenos”.

Terreno Artefato
Uma combinação de terreno e artefato que está sujeita as regras para ambos. Terrenos artefato só podem ser jogados como terrenos, e não conjurados como mágicas. Consulte a regra 301, “Artefatos” e a regra 305, ”Terrenos”.

Terreno Não-Básico
Qualquer terreno que não tenha o supertipo “básico”. Consulte a regra 205.4, “Supertipos”.

Texto de Regras
Uma característica que define as habilidades de um card. Consulte a regra 207.1.

Texto Explicativo
Texto em itálico na caixa de texto de um card que resume uma regra que se aplica ao card, mas na verdade não é um texto de regras e não tem nenhum efeito no jogo. Consulte a regra 207.2.

Texto Ilustrativo
O texto em itálico (mas não entre parênteses) na caixa de texto de um card, não tendo nenhum efeito no jogo. Consulte a regra 207.2.

Texto Legal
Informação impressa diretamente abaixo da caixa de texto e que não tem efeito sobre o jogo. Consulte a regra 212, “Informações Abaixo da Caixa de Texto”.

Tipo
1. O tipo de card de um objeto, ou mais amplamente, seu tipo de card, subtipo e/ou supertipo. Consulte a regra 205, “Linha de Tipo” e a seção 3, “Tipos de Card”.
2. Um atributo de um mana. Consulte a regra 106, “Mana”.

Tipo de Artefato
Um subtipo que está correlacionada com o tipo de card artefato. Consulte a regra 301, “Artefatos”. Veja a regra 205.3g para a lista de tipos de artefato.

Tipo de Card
Uma característica. Com exceção de habilidades na pilha, cada objeto tem um tipo de card, mesmo que o card não seja um objeto. Cada tipo de card tem suas próprias regras. Consulte a regra 205, “Linha de Tipo” e a seção 3, “Tipos de Card”.

Tipo de Criatura
Um subtipo que está correlacionado com os tipos de card criatura e tribal. Consulte a regra 302, “Criaturas” e a regra 308, “Tribais”. Veja a regra 205.3m para a lista de tipos de criatura.

Tipo de Encantamento
Um subtipo que correlacionado com o tipo de card encantamento. Consulte a regra 303, “Encantamentos”. Veja a regra 205.3h para a lista de tipos de encantamento.

Tipo de Mágica
Um subtipo correlacionado com os tipos de card mágica instantânea e feitiço. Consulte a regra 304, “Mágicas Instantâneas” e a regra 307, “Feitiços”. Veja a regra 205.3k para a lista de tipos de mágica.

Tipo de Planeswalker
Um subtipo correlacionado com o tipo de card planeswalker. Consulte a regra 306, “Planeswalkers”. Consulte a regra 205.3j para a lista de tipos de planeswalker. Veja também Regra de Singularidade de Planeswalker.

Tipo de Terreno
Um subtipo que é correlacionado com o tipo de card terreno. Consulte a regra 305, “Terrenos”. Veja a regra 205.3i para a lista de tipos de terreno.

Tipo de Terreno Básico
Existem cinco “tipos de terreno básico”: Floresta, Ilha, Montanha, Pântano e Planície. Cada um tem uma habilidade de mana associado a ele. Consulte a regra 305, “Terrenos”.

Toque Mortífero
Uma palavra-chave de habilidade que faz com que o dano causado por um objeto seja especialmente eficaz. Consulte a regra 702.2, “Toque Mortífero”.

Tornar-se
Uma palavra usada em alguns eventos desencadeadores para indicar uma mudança de status ou características. Consulte a regra 603.2d.

Torneio
Uma atividade de jogo, onde os jogadores competem uns contra os outros para ganhar prêmios. Consulte a regra 100.6.

Total de Pontos de Vida
Cada jogador tem uma quantidade de “vida”, representada pelo total de pontos de vida do jogador. Pontos de vida podem ser ganhos ou perdidos. Consulte a regra 118, “Pontos de Vida”.

Total de Pontos de Vida Compartilhado
Na variante multiplayer Gigante de Duas Cabeças, cada equipe tem um ”total de pontos de vida compartilhado” em vez de cada jogador ter um total de vida individual. Consulte a regra 810, “Variante Gigante de Duas Cabeças”.

Transfigurar
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador buscar em seu próprio grimório por um card de criatura substituto. Consulte a regra 702.69, “Transfigurar”.

Transformar
Virar um card dupla face de forma que a sua outra face seja exibida. Consulte a regra 701.25, “Transformar”.

Transmigração da Alma
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador devolver um card de seu cemitério para sua mão. Consulte a regra 702.44, “Transmigração da Alma”.

Transmutação
Uma palavra-chave de habilidade que permite a um jogador buscar em seu próprio grimório por um card substituto. Consulte a regra 702.51, “Transmutação”.

Travessia de Floresta
Veja Travessia de Terreno.

Travessia de Ilha
Veja Travessia de Terreno.

Travessia de Montanha
Veja Travessia de Terreno.

Travessia de Pântano
Veja Travessia de Terreno.

Travessia de Planície
Veja Travessia de Terreno.

Travessia de Terreno
Um termo genérico para um grupo de palavras-chave de habilidade que se restringem quando uma criatura pode ser bloqueada. Consulte a regra 702.13, “Travessia de Terreno”.

Tribal
Um tipo de card. Se um card tribal é ou não uma permanente depende do seu outro tipo de card. Consulte a regra 308, “Tribais”.

Troca de Aura
Uma palavra-chave de habilidade que permite a você permutar uma Aura no campo de batalha com uma da sua mão. Consulte a regra 702.63, “Troca de Aura”.

Turno Extra
Um turno criado por um efeito de uma mágica ou habilidade. Consulte a regra 500.7. Para regras sobre turnos extras em um jogo que usa a opção de turnos compartilhados pela equipe, consulte a regra 805.8. Para regras sobre turnos extras em um jogo de Refrega Grandiosa, consulte a regra 807.4.

Última Informação Conhecida
Informação sobre um objeto que não está mais na zona em que é esperado que esteja ou informação sobre um jogador que não está mais no jogo. Esta é a última informação sobre a existência do objeto naquela zona ou da última existência de um jogador no jogo. Consulte a regras 112.7a, 608.2b, 608.2g e 800.4f.

Unir
Uma palavra-chave de habilidade que permite a jogador copiar a caixa de texto de um card em outra mágica Consulte a regra 702.45, “Unir”.

Vagar Pelos Planos
Colocar o card de plano ou fenômenos com a face voltada para cima no fundo do deck planar de seu dono com a face voltada para baixo, em seguida, mover o card do topo do seu deck planar para fora deste deck e virar sua face para cima em jogo de Planechase. Consulte a regra 701.21, “Vagar Pelos Planos”.

Valores Copiáveis
Valores das características de um objeto que são conferidos por efeitos de copiar. Consulte a regras 706.2 e 706.3.

Vanguard
1. Uma variante casual em que cada jogador faz o papel de um personagem famoso. Consulte a regra 902, “Vanguard”.
2. Um tipo de card apenas visto em cards não tradicionais de **Magic** da variante casual Vanguard. Um card de vanguard não é uma permanente. Consulte a regra 311, “Vanguard”.

Variante
Um conjunto adicional de regras que determina o estilo de um jogo multiplayer. Consulte a regra 800.2.

Variante Equipe vs. Equipe
Uma variante multiplayer jogada entre duas ou mais equipes, cada uma delas senta-se lada à lado. Consulte a regra 808, “Variante Equipe vs. Equipe”.

Variante de Equipes Intercaladas
Uma variante multiplayer jogada entre duas ou mais equipes de igual tamanho. Consulte a regra 811, “Variante de Equipes Intercaladas”.

Variante Gigante de Duas Cabeças
Uma variante multiplayer jogada entre duas equipes de dois jogadores que tem um total de pontos de compartilhado e jogam os turnos simultaneamente. Consulte a regra 810, “Variante Gigante de Duas Cabeças”.

Variante Imperador
Uma variante multiplayer jogada entre equipes de três jogadores. Consulte a regra 809, “Variante Imperador”.

Vencer o Jogo
Existem diversas maneiras de vencer o jogo. Consulte a regra 104, “Finalizando o Jogo”, regra 810.8 (para regras adicionais para jogos de Gigante de Duas Cabeças) e regra 809.5 (para regras adicionais para jogos de Imperador).

Veneno
Uma palavra-chave de habilidade que faz que um jogador obtenha marcadores de veneno. Consulte a regra 702.68, “Veneno”.

Vidência
Manipular alguns dos cards no topo de seu grimório. Consulte a regra 701.18, “Vidência”.

Vigilância
Uma palavra-chave de habilidade que permite a uma criatura atacar sem virar. Consulte a regra 702.19, “Vigilância”.

Vínculo com a Vida
Uma palavra-chave de habilidade que faz com que um jogador ganhe pontos de vida. Consulte a regra 702.14, “Vínculo com a vida”.

Virada
Um status possível de uma permanente. Consulte a regra 110.6 e a regra 701.17, “Virar e Desvirar”. Veja também Desvirado.

Virar
Girar uma permanente horizontalmente. Consulte a regra 701.17, “Virar e Desvirar”.

Voar
Uma palavra-chave de habilidade que limita como uma criatura pode ser bloqueada. Consulte a regra 702.9, “Voar”.

Você, Seu
Palavras que se referem ao controlador de um objeto, candidato a controlador (se um jogador está tentando conjurá-lo ou ativá-lo) ou ao seu dono (se ele não tiver um controlador). Consulte a regra 109.5.

X
Um espaço reservado para um número que precisa ser determinado. Consulte a regra 107.3.

Y
Ver X.

Zona
Um lugar onde o objetos podem estar durante o jogo. Ver seção 4, “Zonas”.

Zona Não Revelada
Uma zona em que nem todos os jogadores podem ver as faces dos cards. Consulte a regra 400.2.Veja também Zona Pública.

Zona Pública
Uma zona em que todos os jogadores podem ver as faces dos cards. Consulte a regra 400.2. Veja também Zona Não-Revelada.

Créditos

Magic: The Gathering – Criação original do jogo: Richard Garfield
Criação e desenvolvimento das regras abrangentes:
Paul Barclay, Beth Moursund, e Bill Rose, com contribuições de Charlie Katana, John Carter, Elaine Chase, Laurie Cheers, Stephen D'Angelo, Dave DeLaney, Brady Dommermuth, Mike Donais, Skaff Elias, Mike Elliott, Richard Garfield, Mark L. Gottlieb, Dan Gray, Robert Gutschera, Collin Jackson, William Jockusch, Jeff Jordan, Yonemura Kaoru, Russell Linnemann, Jim Lin, Steve Lord, Sheldon Menery, Michael Phoenix, Mark Rosewater, David Sachs, Lee Sharpe, Eli Shiffrin, Henry Stern, Matt Tabak, Ingo Warnke, Tom Wylie, Donald X. Vaccarino, Thijs van Ommen, e Bryan Zembruski
Edição: Del Laugel e Kelly Digges
Gerente de Regras de Magic: Matt Tabak

Tradução Inicial (2009/10): Carlos Rangon, Luis Correa, Eduardo Beraldo e Jorge Monteiro.
Atualizações: 2010: Carlos Rangon | 2011: Carlos Rangon | 2012: Carlos Rangon

O jogo **Magic: The Gathering** foi criado por Richard Garfield, com contribuições de Charlie Catuna, Skaff Elias, Don Felice, Tom Fontaine, Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry "Bit" Reich, Bill Rose e Elliott Segal. Os símbolos de mana foram criados por Christopher Rush.

Obrigado a todos da nossa equipe de projetos e a muitos outros que contribuíram com esse produto e que são numerosos demais para mencionar.

Essas regras são válidas na data de 1º de outubro de 2012.

Versão Original publicada por Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Magic, DCI Oracle, Êxodo, Odisseia, Mirrodin, Kamigawa, Ravnica, Espiral Temporal, Visão do Futuro, Lorwyn, Pântano Sombrio, Zendikar, Cicatrizes de Mirrodim e Retorno a Ravnica são marcas registradas de Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. ©1993–2011 Wizards. U.S. Pat. No. RE 37,957

Serviço de Atendimento ao Consumidor

Contate o escritório mais perto de você.

E.U.A., Canadá, Ásia Pacifico e **América Latina**
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.
Tel: 1-800-324-6496 (nos E.U.A. e Canadá)
1-425-205-8069

Reino Unido e Irlanda
Wizards of the Coast LLC c/o Hasbro UK Ltd.
PO Box 43
Newport
NP19 4YD
UK
Tel: +44(0) 84 57 125 599
Email: wizards@hasbro.co.uk

Todos os outros países europeus
Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32.70.233.277
Email: **wizards@hasbro.be**

Visite nosso website: **magicthegathering.com**