Sete de Nove

2007-2009

Informações legais e links:

©2009 Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. Magic the Gathering, personagens, nomes, imagens, os símbolos , , , , , , e logos relacionados são marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiaria de Hasbro, Inc.

http://www.wizards.com/magic

Devir, distribuidora de Magic no Brasil:
http://www.devir.com.br

Dominía Quest, 1º Riddle nacional de Magic, minha autoria (descontinuado)
http://faluvi2.sites.uol.com.br/

Magic Cards Info, site de procura sobre cards de Magic:
http://magiccards.info/

Comunidade sobre Magic no Orkut:
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=51812

Liga Magic, site brasileiro sobre Magic:
http://www.ligamagic.com.br

Magic Workstation, programa para jogar card games on-line:
http://www.magicworkstation.com

MagicBR, site com recursos para Magic Workstation:
http://www.mtgbr.com/mws/

Daily Magic - oficial - http://twitter.com/dailymtg

MTG Salvation (artigos e Spoilers) - http://twitter.com/mtgsalvation

Uso Não Comercial: essa obra poderá ser copiada, transmitida, distribuída, na íntegra ou em partes, em qualquer meio desde que para fins não-comerciais. O único limite para a reprodução e distribuição deve ser o direito do autor sobre a integridade e crédito de sua obra, assim como a citação adequada.

São Paulo, Brasil – 2006~2009

Contato:
E-mail e MSN: setedenove@gmail.com
Orkut: http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=2910789863069766935

Conteúdo

1. *Introdução (ou papo chato)* ____ 4
2. *Jó, Kem e Pô. (ou decks que tem vantagens sobre decks)* ____ 4
3. *Tipos de Torneio (ou minhas cartas dependem do ambiente que eu jogar)* ____ 5
4. *Estereótipos (ou definindo o que o deck faz de melhor)* ____ 6
5. *Criando Decks (ou criando decks)* ____ 12
6. *SideBoard (ou cartas que viram jogos, ou pelo menos deveriam)* ____ 12
7. *Curva de mana (ou mantendo o deck num padrão de custo de mana)* ____ 14
8. *Regra totalmente básica e com lógica precária: (ou aprenda a não usar isso)* ____ 16
9. *A lenda das 60 (ou quantas cartas eu uso no meu deck e por quê?)* ____ 16
10. *Testando (ou evitando surpresas durante os torneios)* ____ 17
11. *Evoluindo (ou assimilando novos conceitos)* ____ 18
12. *Mirror Match (ou espelho, espelho meu, tem alguém usando o mesmo deck do eu?).* ____ 19
13. *Estrutura de turno (ou você tem o dever de decorar isso)* ____ 20
14. *Conceitos de advantage (ou saindo e ficando na frente)* ____ 24
15. *Saltando a Curva de Mana (ou separando cartas boas de craps)* ____ 27
16. *Nomenclatura Básica de Decks (ou eu te batizo: filho de uma...)* ____ 30
17. *Ameaças e Respostas (ou isso define o metagame???)* ____ 33
18. *Embaralhar (ou o que fazer e o que não fazer)* ____ 35
19. *"Kit-Player" (ou material para torneios) by Spy* ____ 36
20. *Rotações (ou seu deck não é para sempre)* ____ 37
21. *Lançamentos oficiais (ou todos os lançamentos oficiais)* ____ 37
22. *Duvidas (ou pare de perguntar a mesma coisa)* ____ 37

1. Introdução (ou papo chato)

Depois de mais de anos, estou atualizando a minha primeira publicação sobre Magic, The Gathering, esse pequeno livro é sobre conceitos e esquemas, pode ser que em determinado momento você se depare com 'cases reais' pois isso é sem dúvida o melhor método de analisar as situações e as resoluções prováveis e necessárias, Então se algum case for contra seus princípios de jogo, não me escreva me detonando, apenas tente compreender que jogadores diferentes usam estratégias diferentes, e algumas vezes não há o exatamente certo, nem o completamente errado.

Uma coisa sempre me atraiu muito, a criação de decks e o uso de estratégias e durante alguns anos venho acumulando conhecimento em criação e aperfeiçoamento desses fundamentos, através de experiência, leitura de artigos e outros testes. Muitas coisas devem ser ditas antes da leitura dessa publicação, cada jogador tem seu próprio método de jogar, que é refletido muito antes, com o modo que ele cria seus decks, essa criação é muito pessoal, então acabarei entrando em assuntos muito discutíveis, atingindo as principais crenças, e isso, como é estudado na psicologia, gera sentimentos adversos.

2. Jó, Kem e Pô. (ou decks que tem vantagens sobre decks)

A primeira coisa a ser abordada é o velho esquema pedra, papel e tesoura, o que explicará adequadamente algumas nomenclaturas que se faz presente na vida de um duelista de Magic:

Aggro – corruptela da palavra em inglês 'aggressive', seu significado é esse mesmo agressivo, decks que visam atacar mais q defender e acabar com os pontos de vida de seu oponente o mais rápido e eficiente possível.

Control – também é de fácil entendimento, controle, visa ter sempre uma vantagem contra o oponente mantendo uma margem de segurança, geralmente segura o jogo, enquanto vai tirando pontos de vida lentamente ou preparar o match para uma criatura realmente forte que acaba com o jogo rapidamente.

Combo - corruptela da palavra em inglês 'combination' significa combinação e se refere a efeitos que se sucedem e se completam, as cartas de um deck combo são como peças de um quebra-cabeça, e quando juntas ganham o jogo ou deixa o jogador bem perto disso.

Considere esses três tipos de decks como pedra, papel e tesoura respectivamente, "Aggro ganha de Control que ganha de Combo que ganha de Aggro".

É claro que não é uma lei, um combo mal montado pode perder pra um aggro, cartas especificas também podem equilibrar ou virar a % de vitória dessas partidas.

É muito comum à união entre esses tipos de decks é bem comum, nascendo assim algumas variantes:

Midgame / Midrange/ Ramp - possui uma curva de mana relativamente alta, com criaturas pesadas e aceleração de mana, é uma combinação entre o aggro e o combo.

Aggro - Control – a característica desse tipo de deck é a de colocar criaturas rápidas e protegê-las no decorrer da partida, está entre o aggro e o control e é comumente o mais usado.

Combo - Control – nomenclatura pouco usada, geralmente um combo control, é um deck de combo, algumas vezes o combo é muito lento ou tem q ser bem protegido por alguns turnos, então é considerado combo control.

Aggro - Combo – outra nomenclatura rara, e são poucos os decks que são assim considerados, geralmente pequenos combos, para aumentas os efeitos de dano de criaturas.

3. Tipos de Torneio (ou minhas cartas dependem do ambiente que eu jogar)

T1 – Aqui todas as séries do Magic são válidas, uma lista de cards banidos (cards de aposta) e uma de cards restritos dão maior equilíbrio aos torneios também “Vintage”

T1.5 – Parecido com T1, porem usa uma lista de cards banidos. Chamado de "Legacy"

T1 e T1,5 são formatos conhecidos como Eternal, por não haver rotação na sua estrutura, só há acréscimo e nenhuma coleção sai do eternal, por isso são torneios com maior quantidade de decks competitivos e embora muitas cartas sejam caras, o investimento no baralho praticamente não se perde, o ponto fraco desses formatos é a pouca quantidade de torneios nesses formatos no Brasil.

T2 – Valem apenas a edição básica mais recente e os dois blocos mais recentes também é conhecido como padrão ou “Standard”.

T3 – O jogador recebe uma quantidade limitada de cards, e com elas deve montar o seu deck, podem ser:
Deck selado, cada player recebe um deck de torneio mais uma quantidade de boosters e tem que fazer um deck com essas cartas.
Booster draft, os jogadores são divididos em grupos de 4 ou 8 pessoas, e cada um recebe três Boosters. O primeiro Booster de cada jogador é aberto e passado de jogador a jogador, cada um vai escolhendo um card de cada Booster, até o término dos cards no Booster. Com os demais Boosters acontece a mesma coisa, porém o sentido deve ser invertido a cada Booster aberto.
Rochester Draft é similar ao "Booster Draft", porém aqui um Booster é aberto de cada vez e tem seus cards expostos na mesa para que todos vejam.

T4 – Um grande número de expansões pode ser usada para a construção do Deck, possui uma grande lista de cards banidos, também conhecido como ampliado ou “Extended”.

Limites: um deck deve ter no mínimo 40, torneios T3 (ROCHESTER DRAFT, BOOSTER DRAFT e DECK SELADO); 60 cartas T1, T2, T4 e tipo bloco; e 250 cards, com uma quantidade mínima de 18 cards de cada cor no modo 5 cores, não ha limite máximo de cartas.

BLOCO: torneio onde apenas o bloco de uma Coleção autônoma é permitida. A Coleção autônoma escolhida depende do organizador do torneio. Mínimo de cards no Deck: 60

Pauper Tx – O Pauper é um formato que usa apenas as cartas comuns do Tx (onde Tx é um dos formatos acima.) muito bom para iniciantes, ou gente que não pretende gastar muito com Magic, ou diversão, é um formato muito popular no Magic Online

4. *Estereótipos (ou definindo o que o deck faz de melhor)*

Depois de citados os estilos de jogo, podemos nos ater as concepções de decks, estabelecendo tipos pré-definidos, que englobarão todos os outros separando os decks para um melhor estudo. São eles:

* Vitória alternativa
* Weenie
* Tribal
* Beatdown
* Recursão
* Mill
* Destruição de terrenos (LD)
* Burn
* Controle
* Lockdown
* Combo
* Multi players: Grupal, HG, five colors, mesão, prismático
* Hated
* Rogue
* Temáticos
* Undecks
* MidRange/Midgame/Ramp

A seguir uma explicação do que esses decks apresentam em primeira estância em teoria é claro, também exemplos clássicos desses estereótipos, vou colocar a cada tipo de deck uma ou outra carta que representa a idéia geral, algumas pessoas tem maior dificuldade com nomenclatura, e isso vai ajudar.

- **Vitória Alternativa ou AltWin** (Batalha de Raciocínio, Phage, A Intocável) – Combo.

Simples, esse tipo de deck não visa acabar com pontos de vida como característica principal, ganha o jogo através de cartas com efeitos especiais, geralmente esse efeito é de vitória ou derrota automática. Segue alguns exemplos:

Amuleto de Quoz
Aria de Mayael
Batalha de Raciocino
Combate Mortal
Confronto Épico
Convergência Celestial
Convergência Celestial
Encontro Casual
Glória Estéril
Marcadores de veneno
Phage, a Intocável
Pináculo Espiral
Porta para o Nada
Reator de aço negro
Teste de resistência
Vitória da aliança

Reversamente:
Nefarious Lich
Soul Echo
Transcendência

Now I Know My ABC's (U) The Cheese Stands Alone (U)

Os decks mais fortes dessa categoria foram os que usaram marcadores de veneno, são de difícil montagem e jogabilidade por exigirem condições complicadas de se alcançar. Mas são ótimos para fun games.

- **Weenie** (Leões da Savana, Antífona Gloriosa) Aggro.

Weenie vence o jogo por poder colocar na mesa muitas criaturas com custo baixo e bom poder ofensivo; algumas cartas de controle, principalmente remoções em massa, e encantamentos de aumentar a força dessas criaturas. Geralmente ganha antes das cartas principais do adversário entrarem em jogo.

Weenie funciona muito bem com branco, relativamente com vermelho e verde, médio com preto e terrível com azul...
A história do weenie começou justamente com o branco; mágicas e criaturas com custo baixo: W, 1W, WW, 1WW contra decks de custo muito alto, saiu vitorioso, no Brasil ficou conhecido como manjubinha.Cartas boas para WW:

Imagem do Destino
Cavaleiro prateado
Isamaru, Sabujo de Konda
Knight of Meadowgrain
Spectral Procession

E remoções pra coisas realmente perigosas ou massivas, Espada em Arados, Desencantar, Cólera de Deus e Armageddon, bons decks com vermelho de goblins e verdes, com elfos, druidas e fichas. Com Ravnica, a combinação RW (Boros) traz um weenie rápido e de alta qualidade. As versões monoblacks mais perigosas são conhecidas como Suicide Black, por detonarem os pontos de vida dos dois jogadores, claro que mais as do oponente.

- **Tribal** (Goblin Bate-Estacas; Diácono Vil) - Depende da 'tribo' usada, mas geralmente aggro.

Usam determinado subtipo (raça ou classe) de criatura, algumas vezes dois tipos, como um exército, geralmente essas criaturas interagem entre si. Ex: Rataria fica mais forte com cada rato em jogo; Sacerdote de Titânia sua habilidade fica melhor com cada elfo em jogo.
E como falar de tribal sem citar a tribo que mais interage no magic? Os Fractius, a tradução de fractius seria acertadamente algo como pedaços ou fragmentos (Fractais do latim fractus, fração, quebrado) a simples presença de um fractius na mesa dá poder aos outros, é sem duvida a tribo quem mais chega perto da perfeição em teoria , há uma falha em decks tribais, a péssima curva de mana, ou é baixa demais (elfos, goblins, ratos) ou é alta demais (anjos, dragões, bestas, elementais), soldados e pássaros são alguns tribais q permitem um certo balanço na curva de mana... Soldados, elfos, clérigos, goblins e mortos vivos são os mais usados em tribais. Em Kamigawa alguns decks de ninja, e ratos ganharam expressividade.
É nessa parte que mais sofrem os jogadores novatos, eles perdem muito tempo, energia e dinheiro, achando que criar um deck de uma tribo é a finalidade do Magic, existem blocos que são lançados baseados em tribos, como Lorwyn/Pantano Sombrio, mas não todos.

- **Recursão** (Maravilha, Reabastecer, Raio de Fogo) – Control / Combo -Control.

Fez história forte no magic, alguém já ouviu falar de Reanimate? Replenish? E Mais Recentemente Loam? É justamente isso esses decks fazem, jogam cartas no cemitério para poderem ser usadas por um custo menor ou em grande quantidade, também se encaixam decks com os 'Lhurgoyf', cartas com recapitular ou criaturas como maravilha e imundície.

Todas as cores possuem a capacidade de lidar com o cemitério, mas sem duvida o preto domina com ampla vantagem, seguido do verde, mas o mais clássico deck de recursão foi o "Comer-Zilla" de Alan Comer usado num regional norte-americano de 1997:

4 Hidden Horror
4 Merfolk Traders
4 Verdant Force
3 Shivan Dragon
2 Sliver Queen
2 Necrosavant
4 Animate Dead
4 Dark Ritual
2 Living Death
4 Necromancy
4 Mana Leak
4 Firestorm
4 City of Brass
3 Underground River
3 Sulfurous Springs
2 Reflecting Pool
2 Undiscovered Paradise
4 Gemstone Mine
1 Swamp
1 Island

É um deck de cinco cores, mas na essência é o preto que gira o deck, versões de extended podem ser bem mais poderosas agora.
Mas existe decks que usam o cemitério de muitas formas, um dos mais famosos foi Psychatog, cartas com flashback, e as explosões e Lhurgoyf de odisséia, em Ravnica com Vigor Mortis, Golgari Grave-Troll, Vida da Marga, Empty the Catacombs, Bloodbond March e por que não Tarmogoyf. Ainda sim, a maioria dos decks de recursão são conhecidos como reanimate, por lidarem principalmente com criaturas trazidas do cemitério para o jogo.

- **BeatDown** (Kodama da Arvore do Norte, Vorme de Shiv) – MidGame

Coloque na mesa criaturas e meios de aceleração, coloque criaturas grandes dois ou três ataques certeiros e um abraço... É isso que diferencia o BeatDown do Weenie: acelerações na base de mana, assim criaturas mais poderosas podem entrar em jogo mais rapidamente, esse tipo de deck ignora o resto só pensa em crescer rápido e forte e passar por cima de quaisquer defesas do oponente.
O que vai nesses decks? Elfos de Llanowar, Birds of Paradise, Kodama, da arvore do norte, Garruk, Ultrapassar.Todas as cores de Magic têm cartas para o beatdown, mas poucas delas tem a aceleração para criar um deck desses com a eficiência necessária, o verde; o vermelho o preto usam cartas como o Rito da Chama, Seething Song e Ritual Sombrio e colocam cartas muito fortes rapidamente.
Muito dos beatdown usado hoje contem verde e quase sempre é feito apenas com ele:
Elfos de Llanowar, Birds of Paradise, Sacerdote de Titânia, Elemental de Espinhos, Silvos, Elemental.
Desgarrado...
É comum apenas splash geralmente com vermelho existiu um beatdown em Fogos de Yavimaya q era realmente um deck poderoso.
Era basicamente:

4 Assault/Battery
4 Fires of Yavimaya
4 Saproling Burst
1 Earthquake
4 Birds of Paradise
4 Blastoderm
4 Llanowar Elves
3 Jade Leech
3 Two-Headed Dragon
4 Chimeric Idol

- **Mill** (Vislumbre do Inimaginável, Mó, Moedor de Sanidade) – Combo-Control / LockDown.

Acabar com a quantidade de cartas do deck dos oponentes, ganhando às vezes sem causar nenhum ponto de dano... Dimir de Ravnica foi um (~~péssimo~~) ótimo exemplo. Vislumbre do Inimaginável, Szadek, o Senhor dos Segredos, Musa Nascida do Sonho, Extração Craniana, com antigas cartas como Cofres da Cabala, Traumatizar e Ecos Persistentes, é fim de jogo rapidinho. É uma forma divertida, mas arriscada de jogar, por ser um deck que terá pouca ou nenhuma defesa, a melhor combinação possível é o preto e azul. Algumas combinações fazem lockdows que terminam em mill, por travar o jogo infinitamente.

Aqui está o segundo maior erro dos novatos, enquanto você junta mana pra fazer tombar cartas do topo do deck do oponente, ele continua comprando e fazendo criaturas e mágicas e atacando normalmente, não há como evitar isso, Moedor de Sanidade + Ilha da Carapaça + Jace e Conjuração Dupla fez um deck Mill competitivo no Standard de Lorwyn.

- **Destruição de terrenos (LD)** (Chuva de Pedras, Fogo Grego) – Aggro-Control.

Destruição de terreno é destruição de terrenos, esse deck também é considerado como controle, mas geralmente é qualificada a parte, poucas criaturas, algum dano direto, não deixe o oponente jogar enquanto bate devagar, mas sempre.

A Destruição de terrenos é abundante no vermelho, algumas verdes, outras pretas, brancos usam algumas destruições em massa e azul... Azul... Nada q me lembre, mas pode voltar permanentes para mão, incluindo terrenos, novamente a combinação RG é muito poderosa cartas como Kird Ape, Bolor Invasor, Chuva de Pedras e Wildfire e a aceleração dos elfos ajudam muito.

LDs não tem histórico muito bom em campeonatos.

Lua Maligna e Mina de Superfície são cartas muito boas para qualquer LD, enumerar todas seria muito complicado por ter uma gama muito grande de opções boas.

- **Burn** (Raio, Bola de Fogo) – Agrro-control.

Pra quem acha q burn é só vermelho, não é bem assim, apesar da maioria ser vermelha, burn é qualquer carta que de dano direto a um oponente ou criatura, o segredo aqui é ser rápido e acabar com a partida com mágicas e efeitos e geralmente poucas criaturas.

Burn tem a característica simples, mas nem sempre uma mecânica simples, eu poderia dizer, encha um deck de mágicas que causam dano direto e pronto... Antigamente ate funcionava, mas o que acontece hoje em dia você acaba ficando sem cartas na mão ou adversário realiza um combo que te impede de terminar o serviço, ou baixa uma criatura que te mata antes... A porcentagem maior de burns é vermelha, existem poucas cartas de outras cores que dão dano direto, o preto se sobressai um pouco sobre as outras cores, mas mesmo assim é pobre em bons burns. Verde e azul são ótimos em splash, o verde por gerar mana rápida e o azul pelas compras, impedindo zerar a mão.

- **Controle** (Contramágica, Teferi, Contrabalançar) – Control / Combo-Control.

2º lugar nos decks mais chatos que a humanidade já viu, uma partida pode demorar muito e se tornar enfadonha, os decks de controle deixam você jogar muito pouco até que em determinado momento um combo ou ataques de criatura vencem a partida, mesmo se o oponente estiver em visível vantagem. Lembrou de Psychatog? Deck famosíssimo que deu ao Brasil o campeonato mundial de 2002.

Alguns subtipos de decks de controle: descarte, bounce, anulação, LDs...

Decks de controle são a essência do magic, fazer um deck de criaturas e sair batendo é simples decks de controle saem de mentes brilhantes e são copiados na seqüência, existem controle

simples e aquele controle totalmente cerrado, que quase não te deixa jogar, e esses sim são os mais complicados de serem enfrentados.

Decks de controle estão presentes em todas as cores, o verde é o mais fraco nesse quesito, o azul e o preto dominam esse tipo e quando se juntam formam segundo Richard Garfield, o criador de Magic, a combinação mais forte do cardgame.
Não da pra falar de controle sem citar os três decks mais inteligentes de todo o magic:

- **LockDown** (Orb Invernal, Ponte Traiçoeira, Estase) – Combo-Control.

Lock produz os decks mais chatos da história do magic, se controle deixa você jogar pouco, você não viu o que lockdown fazia, Águas Crescentes, Orb invernal, Stasis, não deixa você jogar nada. Era só passar a vez e gastar minutos precisos olhando o seu oponente te irritar, hoje em dia é difícil grandes ocorrências em decks lockdown, os mais recentes foram Martyrtron e Snow Ideal.

Quase tudo de lock é azul, splash em todas as cores, artefatos também são uma jóia à parte, Orb invernal, meekstone, Ponte Traiçoeira...Travar o jogo é a lei.

2 Morphling
4 Temporal Distortion
3 Eon Hub
3 Boomerang
4 Condescend
2 Mist of Stagnation
4 Thwart
2 Daze
4 Gush
4 Serum Visions
4 Propaganda
2 Spellbook
4 Chrome Mox

Eficaz... Mas tira muito da graça do jogo, pra quem ta sendo controlado, é claro.

Esse é o Oposição Saprófita:

3 Squee, Goblin Nabob
3 Eternal Witness
4 Accumulated Knowledge
3 Intuition
3 Opposition
3 Static Orb
4 Saproling Cluster
4 Brainstorm
3 Gush
3 Daze
2 Thwart
3 Foil

- **Combo** – Combo / Combo-control / Aggro-Combo

Decks de combo dispensam muitos comentários, de todas as cores, e de todas as combinações de cores.

Combos são complicados, quanto mais cartas necessárias para um combo, mais difícil ele se torna para ser executado.
Quando falam combo, jogadores novatos (sempre eles), enchem o peito e recitam a cena:
"Montanha + BL + Canal + Bola de Fogo"
Jogadores com um pouco mais massa cinzenta se indignam com isso:
Tanto canal quanto Black Lótus são restritas, abrir as duas na mão inicial é quase impossível, sem esquecer que ainda são necessárias mais duas outras cartas.

Achar um combo é fácil, fazer ele entrar que é difícil, e melhor ainda saber a hora certa de fazê-lo, sem tomar um counter ou Disenchant, os melhores decks de combo usam storm, Iggy pop, Dragonstorm, outros como Belcher e All-in-red tem outras possibilidades, mas são menos poderosos.

"Decks de Combo: Feitos inteiramente para criar a chance de se fazer o combo (se em alguma oportunidade o oponente jogar alguma carta que impossibilite ou atrase combo, o jogo acaba para esse jogador)".
Decks com Combo: O Deck tem um combo qualquer, mas não se limita a ele para vencer o jogo (tem alternativas para vencer, caso o oponente jogue uma carta inesperada na mesa). """.

Definição do Sr. Carim

- **Multiplayer:**

Grupal, 2HG, 5Color, Mesão, Prismático.

São decks para jogar modalidades diferentes do Magic, Imperador, mesão, 2HG e outros com mais de um jogador ou o 5-Colors que é um deck com mais de 250 cartas. E cartas como Congregate, Syphon Soul que causam efeitos em todos os jogadores são bem vindas, cada modo de jogo tem q ser estudado e tem que ser traçado um plano de jogo e só então a criação de um deck, por exemplo, um deck de fichas ou Mill se sai bem em 2HG que é um jogo mais demorado onde se tem mais pontos de vida, mas em mesão ou prismático essa vantagem se perde totalmente por haver mais de um inimigo e quantidade normal de pontos de vida.

- **Hated decks**

Hated decks é uma nomenclatura não muito recente, mas é pouco difundida, esses decks aparecem em épocas que nascem o decks-to-beat, (decks a serem vencidos) por exemplo todos os decks anti-affinity são hated decks, como todos os anti-black, anti-control, em geral é isso um hated deck é muito bom pra vencer um tipo de deck, mas no geral fraco contra os outros do ambiente.

- **Rogue**

Rogue também é uma nomenclatura antiga, são decks pessoais, aqueles q você não copiou na Internet, nem pediu pra ninguém fazer, nem é igual ao do ultimo campeão regional, é um deck só seu com sua característica e sua assinatura, rogue decks são muito comuns principalmente em partidas 4fun.

- **Temáticos**

Também são decks de pura diversão, praticamente inexistem no Brasil e também em jogadores iniciantes são boas idéias pra brincadeiras ou friday's nights por diversão, por exemplo, o tema de hoje é: Rebecca Guay, então saem os jogadores atrás das suas cartas que foram ilustradas por Rebecca Guay, do mesmo jeito q o tema pode ser feitiços, ou criaturas com resistência 1.
Sim é divertido, experimente.

- **Un-Decks**

Só valem Unglued e/ou Unhinged, Diversão é a palavra de ordem, ganhar é só um detalhe bobo, quanto mais durar um duelo e quanto mais você puder rir durante a partida, melhor é... Falando nisso GOTCHA! Unglued e Unhinged têm as cartas de terrenos básicos bem diferentes, a ilustração consome o card inteiro o espaço para textos some, por serem considerados mais bonitos e mais raros tem valor comercial um pouco mais elevado do que os outros terrenos básicos.

- **MidRange**

Midrange são decks que trabalham com criaturas como midgame, mas não são aggro, nem control, geralmente usam mágicas pra colocar geradores de mana permanentes na mesa e jogar grandes bichos que ganham os jogos quase sozinhos, vegetação explosiva, busca pelo amanha, Silvos e Akromas vão nesses decks.

5. Criando Decks (ou criando decks)

Vamos falar da criação sobre a montagem de baralhos, note que falamos sobre tipos, arquétipos e estereótipos antes de qualquer coisa por um motivo, antes mesmo de se escolher a primeira carta, devemos ter em mente o que será o deck, o que ele fará de mais forte, e é com esse raciocínio que se deve começar:

A que nível eu jogo?
“estou começando, sou muito ruim e perco sempre”
Não adianta montar um deck pra vencer o nacional, se seu nível técnico é sofrível, o ideal é aprender um pouco. Como não vai se prender a torneios não precisa se prender a formatos jogar T4 que tem uma rotação lenta e alguns decks medianos não muito caros pode ser uma pedida.

“Meu deck será um Aggro”
Raffinity, Zoo e Loam são os principais representantes da categoria. Lembrando os Weenies também como Aggro.

O affinity é uma boa opção supri bem o desejo dos novatos por ser um deck apegado a um tipo (artefato), ser muito barato e jogar bem no Ampliado e ter espaço no Eternal com algumas modificações:

Arcbound Ravager e Blinkmoth Nexus são as únicas um pouco mais caras, mas nada impossíveis de se comprar.

Agora temos um deck de custo bem reduzido, mas ainda bem funcional, e com o tempo pode-se ir aprimorando o deck, em relação às cartas que faltam e lançamentos mantendo o deck dentro do formato.

Há muitos atrativos em ter boas habilidades em criação de decks, como maiores chances de sair-se bem em torneios selado, maior diversão, por criar decks únicos (rogues) que só você conheça todos os minicombos, fraquezas e pontos fortes.

6. SideBoard (ou cartas que viram jogos, ou pelo menos deveriam)

Side ("sáid") Um Side é composto de 0 ou 15 cartas (construído) ou ainda todas as cartas que não foram usada (Limitado - T3). Servem como um suporte para o seu deck, você se inscreve em um torneio, relaciona seu deck e seu sideboard,em português é chamado de Reserva (agradecimentos

ao Victor). As partidas em torneios são sempre em melhor de 3 ou até 5 partidas, nos intervalos entre elas você pode trocar cartas do seu deck principal por cartas que estão no seu sideboard, geralmente isso é feito em minutos e para ajustar seu deck para te dar vantagem sob cards ou estilo de jogos do oponente.

Antes que cada jogo se inicie, os jogadores devem apresentar seu sideboard ao oponente e permitir que eles contem os cards em seus sideboards (sem ver suas faces), se o oponente assim pedir. Os jogadores não podem olhar seus sideboards durante o jogo. O sideboard deve estar claramente identificado e separado de outros cards na área de jogo. O sideboard não pode ficar em local no qual possa ser facilmente confundido ou substituído por outros cards.
O deck e o sideboard devem ser colocados em sua forma original antes de cada Match (em torneios construído. Em torneios limitados não há mais deck fixo). Assim sendo, cards que foram do deck de um jogador para seu sideboard e vice versa devem ser destrocados antes que o jogador comece uma nova rodada. Se uma penalidade fizer com que um jogador perca o primeiro jogo de uma partida antes que aquele jogo comece, nenhum jogador pode utilizar seu sideboard no segundo jogo.
Antes do início do segundo e de cada outro jogo em uma partida, os jogadores podem mudar a composição de seus decks trocando cards de seu deck por cards de seus sideboards. Quaisquer trocas realizadas devem ser um card por um card para manter o sideboard com quinze cards em todos os momentos. Não existe restrição ao número de trocas desde que saia um card do deck para cada card do sideboard que seja colocado.

Metodos:
Antes de qualquer coisa é preciso dizer que é necessário ter coragem pra usar o side de forma correta, as vezes o jogador se prende ao deck montado, ou copia o deck da internet sem saber como se usa o side dele com maestria,

1 - Side defensivo
É o mais comum, é criado pensando em se defender dos decks mais usados no formato com cartas especificas contra eles, tentando igualar as chances. Decks que se tem uma vantagem natural, em torno de 60 ou maior, podem ser deixados em segundo plano na criação da reserva.

2 - Side mudança de arquétipo
É um side muito incomum, mas é basicamente usado por decks de combo ou controle que podem com algumas cartas mudar para um modo agressivo ou o modo de controle e pega o oponente desprevenido.

3 - Side contra side
É um side mais raro, nem sempre é pré planejado, você sideia já imaginando uma resposta para o side do oponente. Conhecendo a lista básica do deck oponente você considera o side lógico que entrará e coloca o seu side já pensando na nova configuração do deck oponente para o próximo game, há riscos nesse ponto, porque estamos lidando com probabilidade do side oponente conter a carta, e mesmo do oponente trocar essa carta. Mas arriscar antecipar as mudanças e não deixar pro terceiro jogo pode fazer a diferença, feeling e conhecimento do metagame é fundamental.

Como escolher um sideboard?
É outra escolha difícil, porque a gama de cartas e decks podem ser enormes dependendo do formato e tamanho do campeonato, a melhor saída é conhecer os decks do ambiente, definir quais são os decks de maior dificuldade de vencer e elaborar uma lista contra eles, usar cartas que te favoreçam contra a maior gama possível de decks também ajuda muito.

Saber Sidear

Muita gente começa copiando, quando se vai começar a jogar torneios, é natural e é ate certo ponto o correto, por que estamos falando de listas vitoriosas, testadas e consagradas, mas ter a lista é 30% saber pelo que trocar e ter coragem de trocar é que são elas, e é claro não há um guia definitivo que ensine isso, é treinar, discutir e testar até a exaustão.

As regras permitem que você tenha anotado em papel as trocas necessárias do seu sideboard pra cada deck, estudar e manter uma lista dessa atualizada é uma boa pedida para esquecidinhos como eu.

7. Curva de mana (ou: mantendo o deck num padrão de custo de mana)

A idéia da curva de mana surgiu em 1996 quando foi criado o Sligh, um deck rápido que visa usar toda a mana que produzia, sendo rápido e agressivo, foi criado na base da matemática e em tese, matava no oitavo turno.

É certo que a curva de mana varia muito de deck pra deck e inclusive de cor pra cor, essa curva funciona muito bem com vermelho e branco, mas o verde tende a acelerar a curva com os muitos geradores de mana e o preto a deixá-la lenta demais, pois as criaturas têm custo mais alto do que as outras cores, o azul também tem problemas devido à curva por sua natureza de pouco ataque e muito controle.

A curva de mana, a principio parece um conceito simples, mas na verdade não é. Há centenas de fatores que podem alterar um deck totalmente, com advento de algumas novas habilidades como mana híbrida, afinidade, custo alternativo e dual lands.
Todas as opções têm que ser estudadas e testadas no ambiente, em 1996 tudo bem, mas hoje em dia nem sempre a melhor curva de mana vence o torneio, mas que ajuda, ajuda.

A curva de mana é uma das melhores maneiras de organizar a distribuição de terrenos...

- Como fazer?

Primeiro separar as cartas que serão usadas, depois separá-las por custo de mana convertido:
Por exemplo, um Martelo Vulcânico tem custo 1R, ou seja, 2 manas, uma Labareda tem custo XR ou 1.

Então teremos
CMC Quantidade.
CMC 0 (quantidade) mágicas
CMC 1 (quantidade) mágicas
CMC 2 (quantidade) mágicas

Esse tipo de curva de mana mostra apenas qual onde o deck usa melhor as manas, e em decks monos é suficiente para uma análise. Em geral decks agressivos ela começa alta e vai abaixando gradativamente, em decks de controle ou beatdown ela começa baixa e vai subindo e em decks de combo é geralmente caótica. Em decks multicoloridos a coisa muda de figura, a contagem de mágicas de cada cor deve ser feita e separando as curvas por cores, para assim definir quais terrenos devem ser usados e qual a quantidade que chega perto do ideal.

Não confundir curva de mana, com avaria de mana, nem com distribuição de terrenos.

- A avaria de mana é essa ação de contar quantas cartas de cada cor, para criar um calculo de quantos terrenos e quais os terrenos que formarão a base de mana, e depois ajustar baseado na importância da carta no baralho

- Distribuição de Terrenos

Exemplo: ~~(é só um exemplo)~~
Uso um deck U/R Combo-Control, a mágica de menor custo no meu deck é Ponder, mágica que custa uma mana azul, então seria altamente desinteressante que eu saísse com ela nas mãos para first drop e com 3 montanhas... Então eu não preciso das montanhas no primeiro turno, mas preciso ter 2 depois do meu sexto turno para jogar um Niv-Mizzet, no mais nenhuma outra carta tem restrição de manas iguais, e o custo médio das mágicas é 3,5 manas. Devido a muitas compras contidas no deck, fica fácil a busca de terrenos, consolidando a minha base de mana. Então usando apenas terrenos básicos e usando 24 terrenos coloco em evidencia o uso das ilhas, usando 15 ilhas e 9 montanhas, a partir daí fazemos as alterações necessárias com os terrenos não básicos disponíveis no formato.

É difícil estabelecer um parâmetro definitivo sobre a distribuição de terrenos, é claro que ter acesso as pain, fetch, dual e shock lands facilita a distribuição, se eu as usasse no exemplo acima teria: 4 Scalding Tarn, 4 Ribanceiras da Cascata, 4 Recifes de Shiv e 4 Bueiros de Vapor disponíveis, aumentando as minhas chances de melhorar minha base de mana o mais cedo possível na partida.

Sim esses terrenos acabam com a dor de cabeça de muitos jogadores, mas podem ter preços elevados, deixando um deck de 3 cores custando centenas de reais só a base de mana. Um absurdo para jogadores sem alto poder aquisitivo, ainda mais em um país como o que vivemos, onde viver não é tão barato e o dinheiro é difícil e suado pra se ganhar, mas deixemos a política de lado e vamos voltar ao Magic.

8. Regra totalmente básica e com lógica precária: (aprenda a não usar isso)

Ta difícil estabelecer uma lógica para colocação de terrenos?
Faça assim:
Divida o seu deck por cores, e use a proporção 1/2 (um terreno para cada duas mágicas) para cada um dos montes, embaralhe e faça testes, e mais testes...
Ai você vai ajustar a cada bateria de testes.
“De 10 partidas 8 fiquei as sem manas ou sem mana, não consegui jogar”.
Altere, suba o numero de terrenos para 23, 24 dependendo dos resultados.
“De 15 partidas umas 5 joguei com tudo que precisava, mas o resto faltou mana de uma cor sobrou de outra”.
Altere a proporção, quanto mais você jogar com seu deck, mais você vai reconhecer as falhas na sua base e curva de mana, e vai poder corrigi-las aos poucos, isso vai levando a experiência, o que é o ideal.
Muita gente defende a tese de que 1 terreno pra cada duas mágicas é coisa de novato, realmente é de se pensar, muitos decks agressivos usam 18 terrenos, outros se apresentam com 30 e até 42 lands, e o Canhão de Fogo dos Goblins? O deck se tem apresentação com 2 terrenos, cada deck tem que ser moldado a seu modo de jogar, com a base de mana que precisar.
Um deck não precisa usar toda a mana que pode produzir, é o básico ideal em decks como o famoso Sligh, mas o que se diz em caso de decks de counter/bounce que mana desvirada vale ouro? Cada deck e cada jogador assumem uma postura que deve ser respeitada, então não subestime nenhum deck.

9. A lenda das 60 (ou: quantas cartas eu uso no meu deck e por quê?)

Tenho visto vários tópicos perguntando do numero ideal de cartas, o porque existe um numero ideal de cartas entre outras coisas.

O fato é que estatística e matematicamente falando o mínimo é o ideal, porque?

Não vou fazer as contas mirabolantes, pq não convêm, só quero expor o conceito de maneira inteligível.

Suponhamos que você tem um deck de 100 cartas, e apenas uma copia de uma carta que você precisa sair com ela na mão inicial. Então teríamos:

1 cartas / sobre 100 - 1/100 ou ainda 1% de chances de pegá-la.
Com a mão inicial de 7 cartas, então cerca de 7% de chance, e mais 1% para cada compra que fizer.

isso é ruim? vejamos:

4 cartas iguais em um deck de 60:

4 cartas / sobre 60 - 4/60 ou 1/15 logo 6,67%
com a mão inicial de 7 cartas cerca de 25% de chances...

Parece a melhor escolha mesmo o menor numero de cartas e a maior quantidade de copias possíveis no mesmo deck.

Algumas condições especiais podem mudar esse quadro:
A respeito de ratos intermináveis, por exemplo.
Você pode ter qualquer numero deles em seu grimório, excedendo a regra das 4 copias.

Em outros casos há uma lógica mais apurada, como no caso dos wishes, cartas que permitem que você busque uma carta fora do seu deck (sideboard).

Onde você pode jogar com 3 copias de uma carta no seu main deck, uma no sideboard e 4 wishes também no main, sua chance de pegar a carta que você precisa com urgência sobe de X/Y para (X+Z)/Y.

Onde X é quantidade de copias da carta desejada que ainda estejam no deck, Z é o numero de wishs que ainda estão no deck e Y é a quantidade de cartas no seu grimório, exemplo.

Outro caso são lendas não chave, cartas restritas, cartas de custo alto ou peças chave que só precisam entrar uma vez, como o caso da sublevação do psychatog, magnivoro no antigo U/R Magnivoro.

Também á caso de decks hate, contra surtos de mills podem usar cartas a mais, às vezes até 100, para tentar impedir um deck over.

Outras cartas como batalha de raciocínio exigem um deck um tanto maior que os habituais de 60.

10. Testando (ou evitando surpresas durante os torneios)

Testes são outro caso a parte, você não cria o deck e vai pro torneio mais próximo com ele a tiracolo, você testa até a exaustão, e geralmente você testa contra quem? Amigos, vizinhos parentes... Mas e antes? Alguns testes simples podem ser feitos ante de começar a fazer os jogos testes.

- **Teste de mão inicial**

Embaralhe o deck e corte você mesmo, faça isso dezenas de vezes e olhe a sua mão uma mão ideal contem cartas e terrenos que lhe agradam? É uma mão jogavel? Isso da uma ótima saída, se isso se repetir muitas vezes é um bom sinal.

- **Recuperação de mão ruim**

Todas as mãos iniciais que foram ruins ou péssimas, você pode fazer esse teste simples, jogue 3 turnos sozinho, compre e faça as fases normalmente, veja se tirando uma mão ruim seu deck tem chances de voltar ao jogo rapidamente.

Esses dois testes indicam se sua avaria de mana e relação terrenos/mágicas está relativamente boa, jogável ou péssima.

- **Partidas inteiras**

Pegue um deck, faça um script de como seria jogada real daquele deck. De preferência a decks que serão usados no ambiente, principalmente se for torneio. Faça alterações com o side no final da partida tente novamente, e veja as alterações que podem ser feitas, quanto maior a variedades de decks diferentes melhor o resultado dos testes.

- **Partidas inteiras quase reais**

Se você tiver outros decks pode sentar e jogar contra você mesmo (~~se você não tiver amigos, obvio)~~, pode jogar ninguém vai te chamar de louco (faça em casa e de portas trancadas, e se você se empolga jogando ligue o som) novamente use o side e faça alterações até alcançar o seu gosto.
Lembre-se q você esta jogando contra você, não jogue uma carta porque você sabe o que esta na mão do oponente (ops, na sua outra mão), jogue sem roubar-se...

- **Partidas inteiras reais ou quase**

Vá pro Magic Workstation, coloque seu deck lá e teste contra gente de verdade, o único problema é que você vai encontrar gente maluca, que não sabe e não aceita regras certas. Então se encha de paciência. Alterações novamente... Se precisar é claro...

Quando estiver em aperto, tente pensar em qual carta do ambiente você gostaria de ter na mão no momento, assim fica mais fácil encontrar as cartas certas tanto pro deck como pro sideboard.
E quanto mais serio você considera o deck que esta fazendo mais sério e mais vezes você tem que treinar.

E lembre-se acima de tudo, é Magic; não existe deck perfeito, por isso, não existe jogador imbatível.

- **Teste de gravidade e vento...**

Tudo uma bosta, tudo errado, você não ganha nem do seu papagaio, sua irmã de três anos ta rindo da sua cara, você posta seu deck no Orkut e os comentantes só fazem deselogios...
Faça o teste de gravidade e vento, vá ate a janela do quarto mais alto da casa e jogue o deck pela janela, veja como as cartas se portam perante os efeitos da gravidade e do vento... E comece tudo de novo...
"A utilidade desse teste é apenas terapêutica". ~~(e vão continuar rindo de você)~~

11. Evoluindo (ou assimilando novos conceitos)

Alguns podem achar essa historia muito da chata, mas eu vou escrever do mesmo jeito, o livro é meu, mas você pode pular se quiser juro que não vou impedir.
Visto que a evolução de cada um começa por um ponto diferente e se dá sem a mesma continuidade, mas é principalmente pra mostrar que ninguém nasce sabendo jogar ou fazer buildings em Magic:

Eu me lembro de quando eu comecei, juntava 3 ou 4 caras e fazia um mesão sem restrição nenhuma, eu não tinha idéia de muitas coisas, montava o deck, cheios de vormes, bestas e furacões... As partidas duravam bastante e a gente roubava J ... E roubava errado, colocava 65, 75 cartas até no deck, e rezava pra um jogador não inventar de contar os decks, e quando contava tinha que tirar as cartas acima de 60... E ficava chateado com aquela serpente escamada e o Kavu que ficaram de fora... ~~(sim eram essas as cartas tops exatamente)~~
É... não tinha Internet, até tinha, mas não tinha artigos, ah, acho que até tinha, mas éramos moleques, a rede era de difícil acesso pra gente, literatura em inglês, e RPG e card games nem eram bem vistos por aqui.
Então tivemos que aprender sozinhos com um livro de regras surrado e cartas antigas, os decks eram praticamente highlander, só pode haver um... ~~(já mencionei q éramos molecada e dinheiro pra compra de cards era raridade, e fliperama era muito mais divertido)~~, fui aprender muita coisa, muita mesmo, com o Magic On-line no período de beta teste, 2002 eu acho.
Um pouco antes comecei a perceber que minha chance de tirar uma carta no meio de 60 era: 1 em 60. Inteligentíssimo não é? Meditando um pouco mais: isso se eu colocar uma cópia, mas e se eu colocar 4, o Maximo permitido, a chance de tirar mudaria para 4 em 60 ou 1 em 15, eu fiquei quieto por um longo tempo, minha vantagem aumentava vertiginosamente, então eu percebi mais coisas, Elfos de Llanowar, ficava na pilha q ninguém usava, junto com os famigerados ursos cinzentos, e ate mesmo o indomável Cabrito Montês, colocava no deck com um receio incrível, criaturas fracas podres, um Terremoto de 2 e já era meu jogo. Era nada, eu agora era mais rápido, era melhor jogador, pelo menos melhor que meus adversários naquele momento.
Então eles perceberam a diferença q as cartas faziam, contavam meu deck sempre com 60, eles copiaram, mas eu já estava outro passo na frente, já lia as primeiras coisas sobre curva de mana, e algo que os deixaram estupefeitos na época, decks de duas ou 3 cores, é serio, era mono ou mono + artefatos, bem às vezes algum tentava, mas nunca dava certo então voltavam para o mono, mas o meu dava certo, e copiaram, com o tempo eu parei de evoluir, não tinha mais pra onde, ou eu não via mais pra onde, foi com a saga de Apocalipse eu aprendi a ver a fraqueza sempre tinha dois decks pretos, então eu montava um com Karma ou Segar e criaturas com proteção, era de rir, se tinha outro jogador não me atacava, eu era o Passaporte pra jogar ate o fim da partida, ter uma chance de vitória, então nos paramos de jogar, nos separamos e eu fiquei com 80% das cartas...

Eu digo, joguem se querem evoluir, joguem, não por jogar, joguem olhem tudo, cada detalhe, entre no jogo, preste atenção no jogador, ele solta aquele 'putz' quando tudo ta indo mal, ou manda aquele risinho com o canto na boca quando vai acabar com sua vida, esteja um passo na frente, bole vantagens, estratégias...

Hoje em dia anda muito mais fácil evoluir, conhecer o ambiente, assimilar estratagemas e idéias pela Internet, esta mais fácil ser um bom duelista.

12. Mirror Match (ou espelho, espelho meu, tem alguém usando o mesmo deck do eu?).

Vou a um exemplo clássico, o único mundial de Magic, conquistado por um brasileiro teve no top 8 apenas dois tipos de deck: 6 Psychatog (2 RUB e 4 UB) e 2 Squirrel Opposition...

Da Wikipedia:
"O mundial de 2002 aconteceu entre os dias 13 e 18 de Agosto no Fox Studios em Sydney, Austrália; O brasileiro natural de São Paulo de 24 anos Carlos "Jaba" Romão sagrou-se campeão do mundo, ganhando um prêmio de 35,000 USD com a ajuda de seu deck Azul/Preto baseado em Psicatogue.".

Eu considero um dos senão o mundial mais difícil de todos (é claro que eu não acompanhei todos nem tenho conhecimento de todos os decks de cada mundial). Por que? Exatamente pela quantidade de mirror matchs que teve, é claro que quando Mirrodin estava ativo no T2 esses mirror matchs existiram em maior quantidade até, mas esses eram decididos mais na moedinha do que na interação humana propriamente dita.

Pra comentar sobre esse mirror em especial, tenho que explicar basicão e rapidamente o funcionamento do psychatog:

O deck funciona basicamente fazendo algumas remoções, counters e bounces para ganhar tempo e ter na mesa uma quantidade certa de manas, para usar Upheaval + Psychatog, uma quantidade razoável de compras no deck garante uma mão grande e com muitas opções, ou mesmo colocar um Psychatog o mais cedo possível ir controlando a mesa do mesmo jeito que foi citado anteriormente e ir batendo com ele na medida do possível. A habilidade do psichatog num deck desses faz um ou dois ataques serem mais do que suficiente para a vitória. A lógica circular também é uma peça chave no deck, já que garante a integridade da criatura.

Lembro de ter lido algumas entrevistas na época, Carlos Romão dizia que venceu por ter jogado diferente dos outros jogadores, (claro né, d'ohh) mas acontecia que todo mundo tentava impedir as compras, e tentavam anular todas mágicas que representavam mesmo risco pequeno, enquanto o brasileiro se concentrava apenas nas mágicas chave e dava permissão nas outras.
Como eu não me lembro muito bem, nem encontro a dragão Brasil que li a reportagem não posso citar exatamente, mas de um jeito ou de outro, ele sobressaiu perante as dezenas de outros jogadores no mirror.

Esse é o exemplo mor de mirror matchs, mas é claro que o modo de jogar varia dependendo do deck usado.

Fatores mais importantes em mirror match em cada estereótipo:

Controle (depende do que controla)
Permissão, remoções, descarte e land control.

Aggros
Relógio do beatdown (weenie), mana source (beatdown)

Cambo
Draws, searchs e cantrips.

Uma carta usada erradamente pode diminuir a vantagem ou virar uma partida:
Exemplo matar uma criatura atacante com um choque repentino ou hélice de raios?

Claro que é hélice... Você ainda ganha 3 de vida...
De jeito nenhum, uma criatura atacante que tem 2 de resistência morre pelo choque repentino, porque: outras mágicas não poderão ser usadas para salvá-la e haveria um desperdício de 1 de dano que poderia servir pra ganhar o jogo mais tarde ou remover uma criatura maior.
É claro que eu não vou nem tentar analisar dezenas de decks tops em seus mirrors, isso é inviável. Mas posso colocar em teoria os estereótipos:

Controle
Já citei o permissão, lá em cima, estrelando o psychatog.
Remoção, também já foi falado sobre isso, mas vale a pena dar ênfase, dependendo da remoção, você deve analisar, as vezes o tipo e cor (terror), as vezes resistência (ultimo suspiro).
Descarte e LD, aqui ganha o jogo que entrar mais rápido, deixando o outro completamente sem ação.

Aggros
Quem começa na frente sai com vantagem é claro, mas também é preciso saber fazer as trocas: parar um Solífugo Gigante num Leões da Savana é uma boa, mas parar num cavaleiro nimbo sagrado é maravilhoso. Para dois leões da savana com 1 Zagaieiros Icatianos é digno de lenda, time e card advantage a serviço do relógio do beatdown.

Combo
Nada melhor que uma compra atrás da outra pra esse tipo, em geral eles vem com pitadas de controle, mas a consistência às vezes é tanta que não há meios de parar todas as ações chave desse deck, então draws, draws seletivos, searchs e cantrips te dão vantagem para iniciar o a win condition.

Aqui vai uma dica para treinos serio, joguem mirror, se forem para torneios com decks tier 1 ou tier 2 treinem mirror e treinem muito... ahhh, mas pqp, não da pra montar outro deck igual pra treinar, chame amigos que tenham, faça decks de prótese, ou usem apenas um grimório, é cada jogador comprando do mesmo deck, em ultimo caso da pra fazer sem problemas...

13. Estrutura de turno (ou você tem o dever de decorar isso)

Cada turno segue a mesma seqüência. Toda vez que você entra em uma nova etapa ou fase, qualquer habilidade desencadeada que acontece durante aquela etapa ou fase desencadeia e é colocada na pilha. O jogador ativo (o jogador controlador do turno) pode conjurar mágicas e ativar habilidades e, em seguida, o outro jogador faz o mesmo. Quando ambos os jogadores se recusam consecutivamente a fazer algo e não há nada aguardando para ser resolvido, o jogo avança para a próxima etapa.

Em cada etapa do turno há uma descrição do que pode acontecer durante aquela parte, se for o seu turno.

1. Fase inicial
   a. Etapa de desvirar

O jogador desvira todas as suas permanentes. Ninguém pode conjurar mágicas ou ativar habilidades durante esta etapa.

   b. Etapa de manutenção

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

c. Etapa de compra

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

2. Primeira fase principal

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

3. Fase de combate

a. Etapa de início de combate

Os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

b. Etapa de declaração de atacantes

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

c. Etapa de declaração de bloqueadores

Seu oponente decide quais, se existirem, de suas criaturas desviradas bloquearão suas criaturas atacantes e, em seguida, elas bloqueiam. Se várias criaturas bloquearem um único atacante, os bloqueadores deverão ser ordenados de modo a demonstrar qual será o primeiro a receber dano, o segundo, e assim por diante. Os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

d. Etapa de dano de combate

Cada criatura atacante ou bloqueadora que ainda encontra-se no campo de batalha atribui seu dano de combate ao jogador defensor (se estiver atacando aquele jogador e não for bloqueada), ao planeswalker (se estiver atacando aquele planeswalker e não for bloqueada), à criatura ou criaturas que a estejam bloqueando, ou à criatura que ela está bloqueando. Se uma criatura atacante é bloqueada por várias criaturas, você divide seu dano de combate entre elas atribuindo dano suficiente para destruir ao menos a primeira criatura bloqueadora na fila antes de poder atribuir dano à próxima na fila, e assim por diante. Depois que os jogadores decidirem como as criaturas que controlam causarão seu dano de combate, o dano será causado todo ao mesmo tempo. Os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

e. Etapa de fim de combate

Os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

4. Segunda fase principal

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

5. Fase final

a. Etapa final

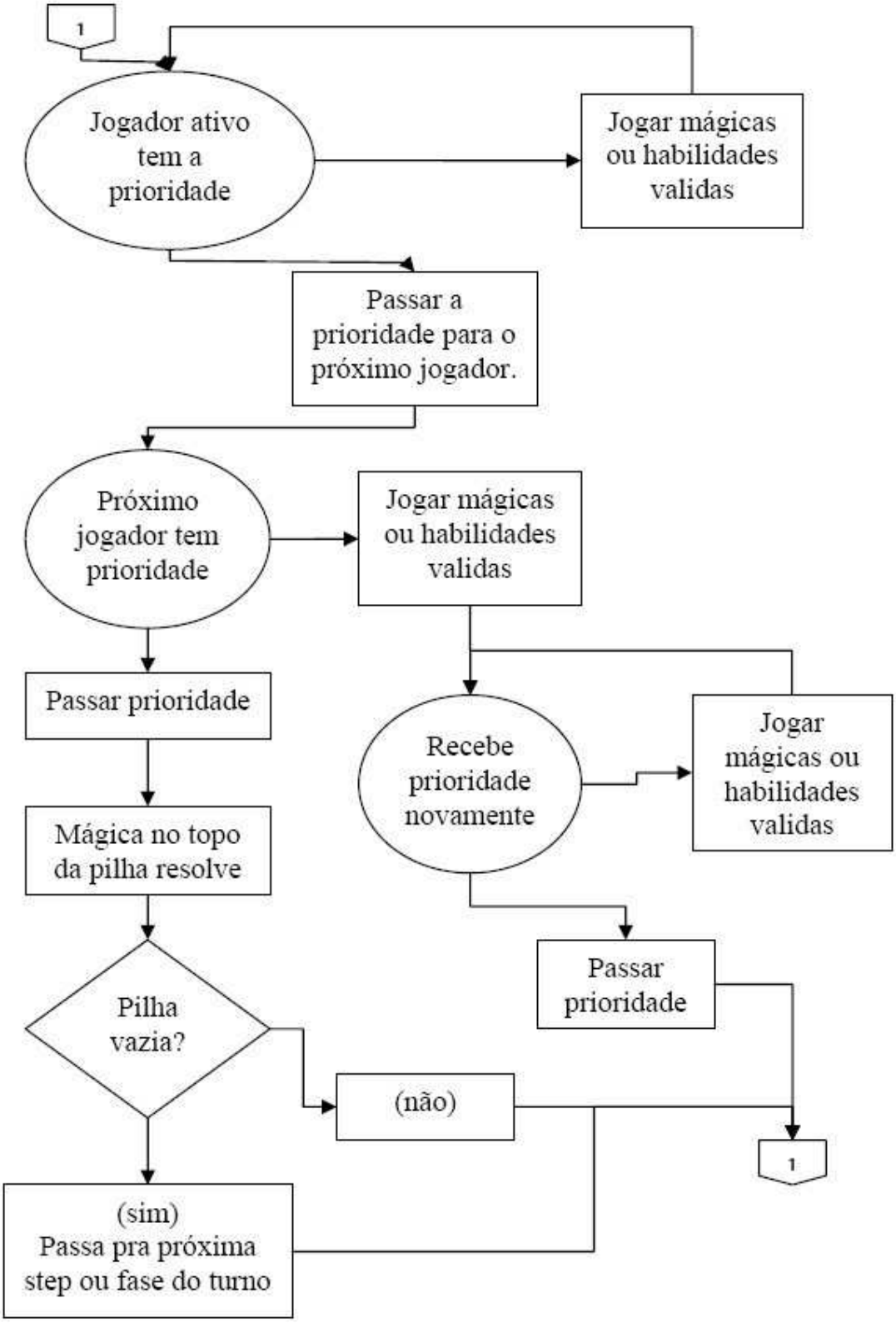
As habilidades que são desencadeadas “no início de sua etapa final” vão para a pilha. Os jogadores podem conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

b. Etapa de limpeza

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

Passagem de etapas e fases

Fluxo Linear em uma etapa/fase de um turno Magic:The Gathering



Jogador A (desvira e já compra uma carta)
Jogador B - Hey calma ai...
Jogador A - Calma o que?
Jogador B - você tem que espera, e se eu quiser mandar uma habilidade na sua Upkeep?
Jogador A - (levantando) Ta tirando mano???? manda uma o que? na minha o que????
Jogador B - (já colocando a mão na frente do rosto pra num levar uma) - Calma ai

Durante uma etapa ou fase do turno acontecem desde muitas passagens de prioridades até mesmo nenhuma, a manutenção é a fase que é mais pulada durante o magic, isso porque geralmente poucas coisas acontecem nela, salvo em decks específicos, o infográfico é sem duvida difícil de acompanhar, usei idéias bem técnicas, e talvez tenha erros, mas não achei nada no momento, mas ele explica como funciona uma etapa, prioridades e como a etapa passa, não é nenhum jogador que decide, a mudança de etapa/fase se dá no momento que os todos os jogadores passam a prioridade com a pilha vazia.

Então no 'case' acima ocorre um erro comum, não se pode desvirar e comprar uma carta (pular a manutenção) sem perguntar se o jogador seguinte joga ou não MoH.

14. Conceitos de advantage (ou saindo e ficando na frente)

O conceito de advantage é relativamente simples, mas a quantidade de condições e as advantage reais já são um caso a parte.

- Card Advantage

Basicamente significa ter mais cartas na mão que seus oponentes. Por que?
Se você consegue comprar 2 cartas por turno e seu oponente apenas 1 você tem mais vantagens reais no jogo, porque tem chances de construir sua base de mana e terá provavelmente uma gama maior de mágicas para jogar, e o fôlego do seu deck vai demorar mais a acabar.

Card Advantage pode ser conseguido com draws, descartes, recursar, locks e fazer os oponentes gastarem mais cartas que você.

1) Draw, a palavra sagrada para muitos pro-players se a mágica tem um draw ela geralmente é melhor que uma que não tem, se a mágica tem um bom efeito e um draw ela é muito boa, se a mágica tem um custo baixo, um bom efeito e um draw ela é perfeita.

Exemplos:
Comando Críptico
Dizer as Horas
Tempestade Cerebral
Ponderar
Ancestral vision

Algumas cartas que traduzem com perfeição porque são cartas tão poderosas que fizeram base de decks campeões e algumas vezes foram ate banidas de ambientes.
Novidades
Fato ou Ficção
Braingeyser

E alguns dos maiores ícones de todo o Magic também tem a ver com draws

Ancestral Recall
Timetwister
Time Walk
2) Oponente Descarta
Algumas cores têm dificuldade em realizar compras ou tornam o custo delas muito alto, então é mais simples fazer os oponentes descartarem e assim criar um card advantage de modo diferente.
Exemplos
Terapia da Cabala
Hymn to Tourach
Perseguir
Distorcer a mente
Espectro Hipnótico

Algumas cartas podem tirar o proveito dos dois casos ou explorar um unindo um efeito bom a um agradável:
Ladrão Dimir
Ultimato Cruel
Consulta dos Necrosabios

3) Fazer o oponente gastar mais cartas que você.
aqui é geralmente mais difícil, mas é o que fazemos com mais freqüência.
Ex:
você tem uma remoção na mão (terror)
você usa no fim do seu turno.
você gastou uma carta para destruir uma criatura do oponente.
certo...
mas veja
você pode esperar
Seu oponente baixa um encantamento sobre a criatura (manto mofado) e uma mágica para inflar (crescimento desenfreado) e realiza o ataque, você dispara o terror então:
Temos: você gasta uma carta e remove 3 (a criatura, o encantamento e a mágica instantânea) deixa seu oponente sem recursos de mana e reduz as cartas em sua mão.

Veja Cólera de Deus, você pode remover 3 ou 4 criaturas do seu oponente jogando uma carta, ou o que chamamos 3 por 1 (4 por 1) então veja o comparativo, Ancestral Recall os mesmo 3 cards por 1 de maneiras diferentes em cores diferentes por custos relativos, ou você acha que alguém joga ancestral recall no seu primeiro turno? Isso obriga a descartar cards desnecessariamente.

4) Lockar
Extremamente difícil, cartas como:
Êxtase
Mago interferidor
Canto de orim
Posição Privilegiada
Clarão do Eter
Podem lockar o oponente deixando com cartas na mão, mas sem condições de usá-las.

5) Recursar
Coisa simples, mágicas que podem ser usadas duas vezes, como as com recapitular, recuperar e às vezes kicker que gerem dois efeitos com a mesma mágica (Tagarelice dos esquilos, Raio de Fogo e fim do compromisso).

Falsos Cards Advantage
Tudo que faz seu oponente comprar também, ou causar um efeito não esperado.
Exemplo Atolar (sem reforço) no oponente, ele descarta duas táticas de guerrilha.
Você planejou um efeito que foi contrario a expectativa perdeu 8 pontos de vida, fazendo o efeito das táticas dobrarem sem que ao menos os custos de mana fossem pagos pelo efeito.

Mixórdia Visionária / Escrita Celeste, a principio você pensa, nem lá nem cá, os dois compram, mas lembre-se que você gastou mana para jogar a mágica, deixou uma mínima margem para seu oponente, mas deixou.

Arquivo ambulante / Mina uivadora, seus oponentes dão draw na sua frente, isso é ruim, e podem dar o draw e destruir sua criatura/artefato antes de você tirar proveito dela, e isso é péssimo.

Advantage 1 para X e X para X e Y para X.
1 para X é a mais comum com uma mágica compra-se X cartas, ou destrói-se X permanentes ou o oponente descarta X cartas.
X para X é geralmente como reciclar ou sacrificar uma permanente sua para destruir uma de um oponente ou fazê-lo descartas X cartas.
Y para X é igual X para X, mas só se torna vantagem se Y > X.

VCA – Virtual Card Advantage
X para X aqui é o mais usado, Y para X também, com menos freqüência. Veja Busca Frenética, 2U, compre dois cards depois descarte dois cards, desvire até três terrenos. Qual a vantagem aqui? 3 cartas para se comprar duas? Na verdade é o seletivo que importa escolher as mágicas que lhe convém permanecem na mão e as não necessárias no momento são descartadas gerando vantagem não pela quantidade, mas sim pela qualidade.

- Time Advantage ou Tempo Advantage.

Antes de falar do Time advantage, ou Tempo Advantage como é usado lá fora, vou explicar o conceito de Tempo e o "Who is the beatdown?"
Tempo é a corrida para zerar os pontos de vida de seu oponente. É a contagem de turnos em que a partida acabará se naquele determinado momento ninguém fizer mais nenhuma mágica.
O Beatdown é quem esta na frente nessa corrida:
Exemplo:

Turno 1, P1 – Planície, Leões da Savana
Esse jogador é Tempo 20 (ele vai precisar de 20 turnos, 10 rodadas para vencer o jogo)
Turno 2, P2 – Montanha, Anão Recruta
Esse jogador é Tempo 40 (ele vai precisar de 40 turnos, 20 rodadas para vencer o jogo)

P1 é o Beatdown, esta na frente na contagem, com Tempo 20.
Note que esse conceito é terrível, serve para algumas analises, mas o Tempo e o Beatdown da partida tendem a variar a cada turno e às vezes com muita diferença.
OS: onde se lê time advantage, lembre-se que é igual tempo advantage e automaticamente está embutido o conceito de Tempo e Beatdown.

Time advantage é dificultar o seu oponente jogar, atrasar as lands dele e pronto...
É não é bem e só isso...

Usar cards como Isamaru, Leões da Savana e Kird Ape, também são cartas para time advantage, lapso de memória, Aprisionar, cartas de destruição de terrenos e burns também são.

Fazer o oponente ter que jogar a mesma mágica, compra uma carta que ele já tenha tentado jogar, usar sua mana ociosa, atrasar o oponente tudo isso é time advantage, tentar usar a sua velocidade ou fazer delay do oponente crescer monstruosamente perto do seu.

Por isso cartas que parecem simples como Isamaru, Novidades, Aprisionar e Cilada Mágica têm um custo monetário um pouco mais elevado.

Embora esses dois tipos de advantage não sejam diretamente um contrário ao outro é muito difícil um deck jogar com essas duas advantage sem prejudicar a ele mesmo.

Vou citar um exemplo:
Quando se joga visando o "Time Advantage" Lapso de Memória se torna uma carta muito mais poderosa do que uma Contramágica, sendo que são duas cartas com efeitos praticamente iguais.

Quando se joga visando o "Card Advantage" Contramágica se torna melhor que o lapso, mas outras cartas com o mesmo efeito se enquadram melhor, como o caso de Aprisionar que possibilita um draw.

15. Saltando a Curva de Mana (ou: separando cartas boas de craps)

- Considerações:

Para facilitar a vida ~~(a minha, é claro)~~ vou usar apenas cartas verdes, de baixo custo ou bem conhecidas, como o artigo é sobre o desenvolvimento do raciocínio do conceito, ele pode ser facilmente aplicado a qualquer cor, em qualquer ambiente.

Existe uma matemática avançada, uma formula progressiva que leva em consideração e calcula uma relação entre:

Custo de mana
Poder/Resistência
Habilidade(s) uteis
Cor (es)
Tipo(s), subtipos ou supertipos
Supertipo
Drawback (efeito desvantajoso da carta)

É difícil identificar muitos aspectos da aritmética ~~(imaginar a formula dessa conta)~~, mas no geral quanto maior o poder e/ou resistência da criatura, maior o custo de mana. Quanto mais poderosa ou fora do colorpie, maior a raridade e o custo de mana.
Há também habilidades comuns à classe, por exemplo, é comum um elefante atropelar, mas o mesmo não ocorre com uma fada, que geralmente pode voar, mas os elefantes nunca.

Quando uma mágica ignora toda a progressão aritmética, dizemos que ela simplesmente salta a curva de mana.

- Uma agulha num padeiro ~~(ou algo assim)~~

Vou mostrar uma analise de cartas comuns verdes
1G - 2/2

Ursos cinzentos / Balduvian Bears / Barbary Apes
Budoka Modesto
Centauro Boreal
Urso Capa-Cinzenta
Elfo Nômade
Fractius de Fiandeira
Invocador da Selva de Pedras
Transluminante
Mestiços Selvagens

Em 11 criaturas, vemos que quase todas tem habilidades extras, pertinentes ao verde, alem do 2/2 por 1G. Com exceção de Ursos cinzentos / Balduvian Bears e Barbary Apes 3 em 11 exclui claro, as cartas de portal, Unsets e de outras raridades. Eu costumo dizer então que Ursos cinzentos, Balduvian Bears e Barbary Apes estão abaixo da curva de mana (do verde).

Outras como centauro boreal e mestiços selvagens, tem habilidades acima da media, mestiços selvagens é um ótimo exemplo tornou-se base de um deck muito famoso, o U/G madness que usava as habilidades do Mestiços selvagens quase sempre para dois efeitos, então saltam a curva de mana.

Então porque eu usar uma carta abaixo da curva de mana? A resposta é não usar... Não, esse caso é simples de identificar, mas em alguns outros a criatura tem um custo alto, mas com habilidade única ou extremamente útil ao contexto do deck que vai ser usado, ou não tem outra opção no ambiente que vai ser jogado.

G - 1/1 (custo): (para mana)

Elfos de Llanowar
Fyndhorn Elves
Druida Boreal
Elfos das Sombras Profundas
Patrulheiros Betulíneos
Orochi Leafcaller
Viridian Acolyte

Elfos de llanowar talvez seja uma das criaturas mais usadas de todo o magic, sempre povoa os decks, caros, baratos, tops, for fun, ta sempre no T2, o que o faz desbancar o Fyndhorn Elves dentre todas as criaturas citadas, nenhuma salta a curva de mana, mas o elfos de llanowar chega muito perto.

- Analise em criaturas parecidas

Elfos de Llanowar x Aves do Paraíso

Elfos de Llanowar G (1) - C

Criatura — Druida Elfo 1/1
{T}: Adiciona {G} à sua reserva de mana.

Aves do Paraíso G (1) -R
Criatura — Ave 0/1
Voar
{T}: Adiciona um mana de qualquer cor à sua reserva de mana.

O custo é o mesmo, o que as diferenciam, uma voa e gera mana de qualquer cor ao invés de apenas verde, ao custo de ser rara e receber um redutor de -1/-0, o redutor não chega a ser ruim, visto que é uma criatura geradora de mana, quase sempre será virada e não serve para atacar.

Hierarca Loxodonte x Sabujos de Lava

Hierarca Loxodonte 2WG (4)
Criatura — Elefante Clérigo 4/4
Quando Hierarca Loxodonte entra em jogo, você ganha 4 pontos de vida.
{G}{W}, Sacrifique Hierarca Loxodonte: Regenera cada criatura que você controla.

Sabujos de Lava 2RR (4)
Creature - Hound 4/4
Haste
When Lava Hounds comes into play, it deals 4 damage to you.

Sabujos de lava chega a ser um insulto ao hierarca loxodonte, fazem exatamente o inverso quando entram em jogo, carregam habilidades comuns a suas cores.

Relação de tipo
Uma das cartas que mais salta a curva de mana, sem drawback como leões da savana fosse um soldado ou clérigo ao invés de felino, alteraria muito formato com o tribal wars, por isso o tipo é sempre levado em conta numa carta que salta muito a curva de mana.

Relação de supertipo
Cartas como isamaru, sabujo de konda, e minamo, escola a beira d'agua não possuíssem o supertipo lendário, desequilibraria formatos inteiros, por isso são levados em conta.

- Eu salto / nos saltamos / eles...

Criaturas que saltam a curva de mana e um breve 'porque'

Força Espectral - mesmo P/T que Força da Natureza, essa criatura salta a curva de mana, por muito, comparada aos 4/4 com habilidade que geralmente pode ser encontrado no verde por 2GG

Força Espectral 3GG (5)
Criatura — Espírito Elemental 8/8
Atropelar
Toda vez que Força Espectral ataca, se o jogador defensor não controla nenhuma permanente preta, ele não desvira durante sua próxima etapa de desvirar.

Víbora de Ohran - 1/3, o custo seria incompatível com o verde que tem criaturas 3/3 atropelar comuns com esse custo, mas as habilidades da Víbora de Ohran é o que fazem a diferença, traz

duas habilidades fora do colorpie, uma originalmente preta e uma azul, duas habilidades que nem ao menos são muito comuns em criaturas de suas cores.

Víbora de Ohran 1GG (3)
Criatura da Neve — Cobra 1/3
Toda vez que Víbora de Ohran causar dano de combate a uma criatura, destrua aquela criatura no final do combate.
Toda vez que Víbora de Ohran causa dano de combate a um jogador, você pode comprar um card.

Trol Asceta - uma criatura que se bem usada, é praticamente imortal o fato de poder ser alvos de suas mágica, e não as do oponente, acentua ainda mais o salto de mana.

Trol Asceta 1GG (3)
Creature - Troll Shaman 3/2
Troll Ascetic can't be the target of spells or abilities your opponents control.
{1}{G}: Regenerate Troll Ascetic.

Iwamori dos Punhos Abertos - a habilidade reversa não incomoda tanto, P/T muito boas, habilidade atropelar fundamental, por um custo baixo para monogreens

Iwamori dos Punhos Abertos 2GG (4)
Criatura Lendária — Monge Humano 5/5
Atropelar
Quando Iwamori dos Punhos Abertos entra em jogo, cada oponente pode colocar em jogo um card de criatura lendária de sua mão.

Kodama da Árvore do Norte - mais uma criatura ignorante, com habilidade ignorante, por um custo restritivo, mas aceitável.

Kodama da Árvore do Norte 2GGG (5)
Criatura Lendária — Espírito 6/4
Atropelar
Kodama da Árvore do Norte não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades.

OBs. Devido a rotações no formato, as cartas desse item podem estar obsoletas, mas o conceito permanece, o item não será atualizado.

16. Nomenclatura Básica de Decks (ou eu te batizo: filho de uma...)

Não há um tratado oficial sobre isso, mas o uso de um padrão simplifica muito a vida de um jogador:

- Vai jogar de que? - Pergunta um amigo pra outro na porta de um FNM.

- Hoje eu estou de Naya Zoo!! – Responde o amigo, talvez um iniciante não tenha a idéia do que seja, mas a maioria dos jogadores subentende, tem uma lista Naya Zoo de cabeça.

Se a resposta para a pergunta fosse estou de Fast special attack 'Nub' (troque nub pelo nome do jogador) não haveria entendimento. Se a reposta fosse, estou de 4 Wild Nacatl, 4 Kird Ape, 4 Tarmogoyf... Seria extremamente irritante e enfadonho.

Decks têm nome que são definidos principalmente por:

1) Letras da cor seguidos do tipo do deck;
2) cartas que o deck possui;

3) carta principal no deck;
4) Combo ou chave do combo;
5) KC;
6) Tribo.

• Letras da cor seguido do tipo do deck

É o modo mais fácil e simples de se nomear um deck, com a cor, ou cores seguida do tipo do deck (A) ou (C) controle, ou ainda uma mecânica.

MUC – Mono Blue Control
MBA – Mono Black Aggro
G/B – Dredge
Mono Red Wins

O mal dessa nomenclatura é que não fica implícito o formato e as variantes podem ser muito amplas então se sabe o que o deck faz, mas raramente sua decklist de cabeça.

• Cartas que o deck possui

Ligado diretamente as cartas do deck

IzzeTron – Onde Tron se refere aos 3 terrenos de urza, (mina, torre e usina), assume-se que pode ser nomeado de tron qualquer deck que as contenha, geralmente usa-se um diferencial no nome do deck para associar ao modo de jogar, ou as carta que o deck contem, no caso Boros, que por convenção de Ravnica, para decks que sejam vermelho e Branco.

Outros exemplos comuns são Teachings, 8-Post , Scryb & Force

É uma nomenclatura fácil de pegar, e dá uma boa idéia das cartas do deck, alem de ajudar a identificar o formato, quando se conhece a rotação.

Carta Princiapal no deck

Korlash control – Aqui temos um bom exemplo, sendo Korlash a carta principal de um deck de controle.

Outros exemplos comuns são Opposition, Dralnu du Louvre e Doran.deck

Também uma nomenclatura fácil e conhecida, mas ela entrega a carta principal, conhecendo exatamente o ponto que o deck tem de mais forte, assim, desde o inicio da partida se pode segurar cartas para neutralizar a verdadeira ameaça. Também ajuda a conhecer o formato e ate mesmo cores do deck

• Combo ou chave de combo

Talvez seja o mais comum, refere as cartas que formam o combo que faz o finish, prepara a KC ou é a KC do deck.

Pickles, pickles é o apelido da carta brine elemental, que olhando a arte do card com um pouco de boa vontade, se enxerga claramente um pickles , e juntamente com Vesuvan Shapeshifter fecha um combo de lockdown. Dragonstorm e Astral Slide.

• KC

Refere diretamente a kill condition do deck, Battle of Wits, Tooth and Nail, Belcher, Gargadon. É das nomenclaturas mais fáceis e eficientes, dão a principal KC, escondendo o resto do deck, (apesar de identificável), muitas vezes é igual à nomenclatura da chave de combo ou carta principal.

• Tribo

Decks tribais usam o nome da tribo ou o nome da tribo com alguma adição, como cor ou parte de um combo ou KC adicional. B/G Elves, Faeries, Goblins Bidding. Na maioria das vezes não revela o baralho nem o formato, mas implicitamente passa a cor, mas um jogador experiente conhece as cartas principais de decks tribais, e conseqüentemente parte da decklist.

Algumas nomenclaturas já ficaram enraizadas com o passar do tempo:

TURBO – Refere a uma velocidade alta em certo fator do deck: geralmente é usado em decks que criam muita mana ou fazem muitos terrenos ou geradores de mana Turboland, Turbo Relick, Manaramp, mas também pode referir a uma grande quantidade de draws (que também cria uma espécie de flood de terrenos na mão).

BEATS – Variante aggro, funciona como sligh mas acrescentando uma cor para ajudar os burns, geralmente verde, bate chapado do inicio ao fim.

STOMPY – Variante de aggro, também conhecido como beatdown, usa os fatty's, criaturas com menor custo de mana e maior corpo possível, se possível com atropelar e alguma evasão.

BURN – Usado pra implementar q aquele deck tem splash pra vermelho e usa alguns burns para ajudar no controle e finish.

COUNTER - Usado pra implementar q aquele deck tem splash pra azul e usa alguns counters para ajudar no controle.

DOMAIN – Gíria que vem da época de Conjunção, o deck Domain dessa coleção tinha 5 cores, a partir de então decks com as 5 lands básicas são conhecidos como domain.

DRAW-GO – Variação de permissão cerrada, recebe esse nome porque o jogador costuma fazer tudo instant, então ele compra e passa - “draw, go”.
FISH – Variante de permissão, usa criaturinhas azuis com evasão e controla o jogo com counters.

FULL POWERED – Deck que tenha todas as P9.

POWERED – Deck que tenha de uma a oito das P9

FUNKER – deck de artefatos não affinity.

GRO – deck que usa counters e draws pra crescer uma quirion driad.

GRO-A-TOG – mesmo que GRO, mas usa Phychatog como criatura principal

Infinity – decks com combos “infinitos”

LANDSTILL – usa Pausa, abusa de draws e counters e usa “man-lands” (man-lands são terrenos que viram criaturas) e burns para matar o adversário

VOID – Variante aggro do mono black suicide, um pouco menos suicide.

OATH – deck que usa Oath of druids

PONZA – deck de LD monored com burns e poucas mas fortes criaturas

POX ou 8 POX– monoblack que abusa de Pox e Smallpox e vindicate.

Prision – Variante de lockdonw decks que tapam as permanentes do oponente na manutenção.

ROCK – deck preto e verde com criaturas gigantes e muita remoção e disrrupts, alem de algumas criaturas pequenas q ajudem na aceleração de mana.

SLIGH – pai dos decks aggros, usa criaturas pequenas e burns otimizando a curva de mana.

TRIX – deck de combo usava Illusions of Grandeur and Donate.

ZOO – variante aggro deck de três cores que usa criaturas pequenas mais poderosas algumas mágicas para draw. verde/vermelho/azul

Como foi dito, não há leis ou regras escritas que baseiem a nomenclatura dos decks, mas o bom senso num padrão ajuda os jogadores a conversar sobre os arquétipos e builds já existentes, então o uso delas é altamente recomendável.

mas no fim de tudo nada impede que que um jogador crie um deck com o nome de “VeM JaNtAr” – Fiz na hora que a minha mãe me chamou pra jantar.

Outra coisa provável, é que uma lista original, não copiada seja criada e com ela um nome único, mas de um modo ou de outro conhecer as convenções citadas são muito importante seja pra conhecer o metagame de um torneio ou mesmo uma simples conversa sobre magic.

17. Ameaças e Respostas (ou isso define o metagame???)

Definições:

Ameaça - Fato de ameaçar; perigo; gesto que exprime intenção de prejudicar ou machucar alguém Condição no ambiente geral que possa vir a prejudicar os esforços de alcançar a um objetivo.

Resposta - Apesar de ter várias definições, dependendo do que estamos abordando, vamos usa a definição geral: resposta é uma ação que se enquadra no esquema causa-efeito, quando ela o efeito.

Mudando pra linguagem do Magic:

Ameaça: Tudo pode ser considerado uma ameaça: cartas na mão, grimório e cemitério, permanentes, até mesmo pontos de vida, mas existe uma diferença, chamaremos de ameaça virtual e ameaça real.

ex: cartas no grimório são uma ameaça virtual, nenhum dos jogadores pode prever a seqüência de cartas que se apresentará em condições normais, agora mágicas e permanentes que controlam o topo do grimório se encaixam em ameaças reais, bem como mágicas na pilha, terrenos desvirados, pontos de vida, cartas com recursão ou efeitos no cemitério e permanentes em geral.

Resposta: tudo o que elimine ou possa neutralizar uma ameaça real.

Então vem um conceito que chamaremos de Teoria de Disposição.

"Uma ameaça é apresentada a você, você dispõe de respostas para ela? se sim como e quando devo usá-las?"

Há um lógico aqui, as opções são: Remover, anular, neutralizar, trocar

Anular, anular a mágica, aqui você decide se a mágica é realmente uma ameaça real, tomar um shock com 20 de vida não é ameaça em 99% dos casos. Ao contrario da entrada de um Arauto de Gaia.

Neutralizar, uma criatura maior que a do oponente, uma permanente que inutiliza uma ou varias permanentes, efeitos que impedem cartas que tem efeitos em outras zonas de jogo, como cemitério e RFtP (geralmente suspensas).

Remover, usar mágicas ou habilidades que destroem ou removem a permanente do jogo, remover uma permanente com efeitos desencadeados ou habilidades recursivas é sempre melhor que apenas destrui-la:

Trocar, trocar geralmente se trata com criaturas, você bloqueia um ataque para que as duas criaturas sejam destruídas, nesse caso cabe você a calcular o Tempo e considerar se tem a vantagem ou não, levando em conta as cartas na mão de cada jogador, manas abertas, habilidades das criaturas que serão trocadas.

Aspectos comuns:
Evitar remoções em massa quando a ameaça é uma só (use terror para uma criatura e Danação para maior quantidade) usar os recursos mais restritivos primeiro (se você tem vindicate e Terror, prefira o Terror para a remoção de uma criatura sempre)
Usar os recursos com mesmo efeito com custo maior primeiro (se você tem counterspell e Broken Ambitions na mão prefira o uso da Broken Ambitions, se ela for efetiva) geralmente criaturas com efeitos são melhores que as mágicas, (Mulldrifter e Counsel of the Soratami tem o efeito e velocidade idênticos, Mulldrifter é usado, Counsel não... a habilidade da criatura não pode ser anulada e ela tem efeito melhor com mais mana, em jogos a longo prazo, alem do aspecto da recursão ser mais fácil.)
Redundância não é pecado (Shriekmaw tem o mesmo efeito que Terror, perdendo a velocidade instante, em todo caso, o mesmo efeito em cartas levemente diferentes não é ruim)

A ordem mais efetiva em jogo: Neutralizar > Anular > Remover > Trocar

Vou dar um exemplo de como o conceito que parece ridículo, se apresentou na temporada standard, com a entrada do bloco de lorwyn e mudou com a saída do Bloco de Espiral Temporal:

Tivemos um momento que o baralho U/B fadas dominou o ambiente, tendo B/G elves e Reveillark como os tiers mais fortes, havia outros decks, mas muito mais fracos. Então montaram um deck que mudou tudo, o Monored, o monored usava uma criatura que acabava sozinha com muitos decks, o Magus da Lua, Magus da Lua era uma ameaça as ameaças dos oponentes, neutralizava todos os terrenos não básicos, fazendo picadinho dos três decks citados acima, que chegavam a usar 3~5 ou as vezes nenhum terreno não básico.

Magus da lua foi tanto efeito como causa, usando o conceito de neutralizar às vezes destruindo todos os recursos de mana do adversário. E de resposta, magus da lua se tornou a ameaça...

Resposta: pra neutralizar e remover a ameaça, foram inseridas cartas que usavam vermelho, mais remoções alem de uma mudança drástica nas bases de mana.

Impedidos de fazer mágicas, com a chegada de um deck rápido, robusto e sinérgico por ser monocolor, obrigou os decks a jogarem com mais lands básicas, a abertura com ilhas no baralho de fadas, permitiu a entrada do deck de tritões, e algumas vezes lento por não ter a base perfeita, magus da lua também quebrou o poderio das man-lands, entrou ganhou força os decks estilo manaramp, que não se incomodavam com magus da lua, e fazia ameaças maiores sempre maiores e mais rápidas que o monored, então o ambiente ficou muito mais aberto.

Minha analise não é profunda, nem era pra ser, era só pra dizer que uma carta mudou o ambiente, não se pode dizer que foi consciente desse conceito, mas que ele pode explicar as causas no geral.

18. Embaralhar (ou o que fazer e o que não fazer)

Uma das regras básicas do Magic é que os jogadores começam o jogo cada um com um deck de cards em ordem aleatória. É declarado pelas Regras Universais de Torneios que os jogadores embaralham seus cards o suficiente e enquanto fazem isso, a face dos cards não pode ser vista. Quer seja o deck um deck limitado de 40 cards, um Standard deck com 60 cards, ou um Extended deck "Batalha de raciocínio" de 250 cards, os jogadores não podem ter idéia de como o deck está organizado.

Existem varias maneiras dos jogadores embaralharem seus decks. Existe o chamado "riffle shuffle" (também conhecido como "shotgun shuffle), existe a forma de embaralhar fazendo pilhas com a face voltadas para baixo na mesa, misturando assim a ordem dos cards, e existe a forma de embaralhar chamada de "mash", onde o jogador separa o deck em duas metades e então puxa as pilhas para trás juntas. Alguns desses métodos são conhecidos por nomes diferentes e também existem outras formas de embaralhar, mas, quando feitos corretamente, todos têm a mesma intenção: embaralhar o deck.

Outro método de embaralhar usado (por novatos),embora não seja um que embaralhe por completo, é chamado de "dois pra um" ou fluxo. Comumente, esse método consiste em separar o deck em duas pilhas, uma de terrenos e outra de mágicas. Então, se organiza o deck de forma a colocar: duas mágicas, um terreno, duas mágicas, um terreno, e assim vai. Num deck de 60 cards com 20 terrenos, isto deixa o deck num movimento bom de 2:1 de mágicas e terrenos e garantes ao jogador comprar vários terrenos. Se deixar como está, o deck no exemplo acima obviamente não estará embaralhado; de fato, os cards estão numa ordem conhecida. Embora a ordem exata dos

cards não seja conhecida, existe uma frequência de duas mágicas e um terreno, repetindo este mesmo processo até o fim do deck. Deixado neste estado, isto é um deck amontoado e qualificado como roubo ou mais conhecido como CHEAT.

Em pedido a embaralhar o deck suficientemente, o jogador precisa usar uma série de técnicas próprias de embaralhar e cortes. Alguns jogadores gostam de uma variedade de métodos de embaralhar durante o curso de suas partidas, misturando os métodos das pilhas, e todas as outras que tiverem o hábito de fazerem. Até mesmo misturando os métodos para embaralhar, uma coisa precisa ficar constante: é necessário que o deck tenha sua ordem aleatória. "Fluxo" sem embaralhar depois é amontoar o deck, embaralhar em pilha sozinho não é adequado, e uma ou duas ações do modo de embaralhar "riffle shuffle" também são inadequadas. Embaralhar como pilha no final também não é muito adequado.

Quando chegar a hora de embaralhar, use diferentes métodos, técnicas alternativas, tenha cuidado para não danificar ou deixar cair seus card enquanto embaralha e seja direto. Lembre que entre jogos você tem três minutos para embaralhar, não pare de embaralhar logo depois que se passaram 20 segundos!

Você deve estar se perguntando, "Por que não banir o jeito X de embaralhar?" Mesmo que vários métodos sejam difíceis de definir precisamente, é melhor definir métodos aceitáveis. Se os jogadores usarem uma linha padrão para embaralhar, não há necessidade para banir quaisquer métodos ou jeitos de embaralhar.

Você deve estar se perguntando, "Por que não banir o jeito X de embaralhar?" Mesmo que vários métodos sejam difíceis de definir precisamente, é melhor definir métodos aceitáveis. Se os jogadores usarem uma linha padrão para embaralhar, não há necessidade para banir quaisquer métodos ou jeitos de embaralhar.

Embaralhar o deck insuficientemente é algo que ativa uma bandeira de advertência para outros jogadores e juízes. Nas Linhas-Padrão de Penalidades a penalidade por não embaralhar o deck o suficiente é uma advertência. Isto é uma penalidade para uma infração sem intenção, que pode evoluir para um "roubo" (cheating), que vai resultar em desqualificação e uma investigação pela DCI.

19. "Kit-Player" (ou material para torneios) by Spy

Ter um deck e dezenas de conceitos e teorias ainda não é o bastante para sair jogando torneios, há mais alguns materiais físicos que são muito uteis, e até fundamentais para um bom rendimento e qualidade nas partidas

a) Kit de dados – não precisa ser uma centena de dados, dados simples e baratos podem ser usados sem ploblema ou perda nenhuma, eu recomendo ao menos 1d20 e alguns d6 ou d8. Os dados vão servir para escolher quem inicia a partida como marcadores em cartas ou quantidades de fichas, a falha na marcação de objetos na partida acarreta punição alem de permitir que um jogador engane o outro.

b) Playmat ou Spellground – a função maior desse item é preservar o shield, algumas mesas são feitas material ruim como cobertura ou são de madeira, metal ou pedra rústica, também contribui com a beleza estética.

c) Deckbox - usada para guardar os decks jutos o sideboard, protege o conjunto de amassar e principalmente de perda de cartas, equipamento muito importante.

d) Shield – o shield é muito importante, alem de proteger suas cartas, impõe certo respeito, poucos jogadores que jogam sem shield são experientes. Cartas amassadas, com bordas machucadas perdem muito valor como mercadoria, então gastar um pouco com shield pra proteger cartas que muitas vezes tem o dobro do valor desse equipamento é um ótimo investimento.

e) Marcador de Vida. – mesma coisa do kit de dados, manter o status do jogo devidamente documentados evita muitos problemas no decorrer da partida.

f) Bloquinho de anotação – o mais importante, o bloco de anotações pode servir para inúmeras coisas, pontos de vida, storm count, nome e deck do oponente, cartas vistas na mão de um oponente, dicas do seu sideboard, ajuda muito como histórico para a construção de reports.

g) Cartas – um bom kit player também contem cartas, um set de terrenos não básicos e cartas mais usadas nos formatos que costuma jogar.

h) Fichas e gemas - fichas podem ser usadas, mas pouca gente gosta, elas ocupam muito espaço e tem utilidade duvidosa, gemas também tem alguns problemas, principalmente com logística, um dado substitui muitas gemas, mas se tem espaço pra carregar e alocá-las elas são muito bem vindas.

i) Decklist – levar uma decklist feita no conforto da sua casa é garantia de não levar warning e game loss durante o torneio, uma lista também permite que uma alteração seja feita antes do torneio, e que nenhum jogador veja o seu deck, se for necessário transcrever para uma folha que a loja prefira usar. A ficha de registro de decks oficial da DCI está anexada ao fim desse documento

20. Rotações (ou seu deck não é para sempre)

Rotação Standard e Extended – acontece a cada lançamento da parte 1 de cada Bloco ou Coleção Básica, cai ou um bloco inteiro ou coleção básica.
Eternal - não ocorre rotação

21. Lançamentos oficiais (ou todos os lançamentos oficiais)

A) Edições Básicas

- *Alpha* (Agosto 1993)
- *Beta* (Outubro 1993)
- *Unlimited* (Janeiro 1994)
- *Revised* (Abril 1994)
- *Quarta Edição* (Maio 1995)
- *Quinta Edição* (Março 1997)
- *Sexta Edição* or *Classic Edition* (Abril 1999)

- *Sétima Edição* (Abril 2001)
- *Oitava Edição* (Julho 2003)
- *Nona Edição* (Agosto 2005)
- *Décima edição ou apenas X (2007)*
- *Magic 2010 ou M10 (2009)*

B) Expansões

- *Arabian Nights* (Dezembro 1993)
- *Antiquities* (Março 1994)
- *Legends* (Junho 1994)
- *The Dark* (Agosto 1994)
- *Fallen Empires* (Novembro 1994)
- *Chronicles* (Agosto 1995)
- *Terras Natais* (Outubro 1995)
- **Era Glacial/Ciclo** (*Alianças: foi* condinomeada Quack).
  - *Era Glacial* (Junho 1995)
  - *Alianças* (1996)
  - Frente Fria (Julho de 2006)
- **Miragem Bloco/Ciclo** (Sosumi, Mirage Jr., Mochalette).
  - *Miragem* (1996).
  - *Visões (1997)*
  - *Alísios* (1997)
- **Tempestade Bloco** ou **Ciclo de Rath**
  - *Tempestade* (1997)
  - *Fortaleza* (1998)
  - *Êxodo* (1998)
- **Bloco de Urza** ou **Ciclo dos Artefatos**
  - *Saga de Urza* (1998)
  - *Legado de Urza* (1999)
  - *Destino de Urza* (1999)
- **Bloco de Máscaras de Mercádia** ou **Ciclo Mascarado**
  - *Máscaras de Mercádia* (1999)
  - *Nemesis* (2000)
  - *Profecia* (2000)
- **Bloco de Invasão**
  - *Invasão* (2000)
  - *Conjunção* (2001)
  - *Apocalipse* (2001)
- **Bloco de Odisséia**
  - *Odisséia* (2001)
  - *Tormento* (2002)
  - *Julgamento* (2002)
- **Bloco de Investida**
  - *Investida* (2002)
  - *Legiões* (2003)
  - *Flagelo* (2003)
- **Bloco Mirrodim**
  - *Mirrodin* (2003)
  - *Darksteel* (2004)
  - *Quinta Aurora* (2004)

- **Bloco Kamigawa/Ciclo**
  - *Campeões de Kamigawa* (2004)
  - *Traidores de Kamigawa* (2005)
  - *Salvadores de Kamigawa* (2005, aguardando lançamento)
- **Bloco Ravnica**
  - Ravinica, a Cidade das Guildas (2005)
  - Pacto das Guildas (fevereiro de 2006)
  - Insurreição (maio de 2006)
- **Bloco de Time Spiral**
  - Espiral Temporal (setembro de 2006)
  - Caos Planar (janeiro de 2007)
  - Future Sigh (Abril de 2007)
- **Bloco Lorwyn**
  - Lorwyn codinome Peanut (12/10/2007)
  - Alvorecer codinome Butter (19/01/2008)
- **Bloco Pântano Sombrio**
  - Pântano Sombrio (2008)
  - Entardecer (2008)
- **Bloco Alara**
  - Fragmentos de Alara (2008)
  - Conflux (2009)
  - Alara Reborn (2009)
- **Bloco Zendikar**
  - Zendikar (10/2009)
  - Worldwake (02/2010)

22. Dúvidas (ou chega de perguntar a mesma coisa)

É comum jogadores iniciantes terem as mesmas duvidas, e mais fácil que procurar no compreensive rules book, é perguntar em fóruns, onde esses jogadores obtêm a resposta, mas nem sempre obtêm o porquê da resposta, então na próxima duvida semelhante ele simplesmente pergunta de novo.

Quando se deparar com uma duvida leia mais de uma vez o texto da carta, procure o texto Oracle (no Magic texto Oracle é o texto integral da carta totalmente atualizado, com todas as erratas oficiais nos sites http://magiccards.info/ ou http://gatherer.wizards.com/), persistindo a duvida, devemos recorrer ao sumario de regras no site Crytal keep, onde as habilidades são facilmente encontradas http://www.crystalkeep.com/magic/rules/summaries/indexes/rule-general-TOC.php

Entender como uma regra funciona é muito importante, geralmente jogadores tem duvida sobre atropelar x proteção ou golpe duplo, porque não conhece os fundamentos das fases e de dano de combate, tem duvida sobre regeneração por não conhecer as zonas de jogo, ler o livro de regras e todas as faqs das edições e coleções recém lançadas é fundamental e também ajuda no futuro próximo caso o jogador tente se tornar rules advisor, juiz ou organizador de torneio.

Não discuta com um juiz, você pode pedir o juiz mor caso não aceite a marcação de um juiz, mas a palavra do juiz mor é final. Conhecer as infrações e penalidades também é importante, lembrando que esses documentos podem ficar defasados com o tempo. E podem ser encontrados no site: http://www.wizards.com/default.asp?x=dci/doccenter/home.

PENALTY QUICK REFERENCE

Infraction	Regular	Competitive	Professional
Deck Errors			
Illegal Decklist	Game		
Deck/Decklist Mismatch	Warning	Game	
Improper Registration of Limited Card Pool	Caution	Warning	
Lost Sideboard	Caution		
Game Play Errors			
Incorrect Representation	Caution		
Illegal Game State	Caution	Warning	
Missed Trigger	Caution	Warning	
Failure to Reveal	Warning	Game	
Looking at Extra Cards	Caution	Warning	
Drawing Extra Cards	Warning	Game	
Improper Drawing at Start of Game	Caution	Warning	
Failure to Discard	Caution	Warning	
Game Rule Violation	Caution	Warning	
Failure to Maintain Game State	Caution	Warning	
Tournament Errors			
Tardiness	Warning	Game*	
Outside Assistance	Warning	Match	
Slow Play	Warning		
Insufficient Randomization	Warning	Game	
Failure to Follow Official Announcements	Warning		
Draft Procedure Violation	Caution		Warning
Player Communication Violation	Caution	Warning	
Marked Cards - No Pattern	Caution	Warning	
Marked Cards - Pattern	Warning	Game	
Unsporting Conduct (USC)			
USC — Minor	Warning		
USC — Major	Game*		
Randomly Determining a Winner	Disqualification		
Bribery and Wagering	Disqualification		
Aggressive Behavior	Disqualification		
Theft of Tournament Material	Disqualification		
Cheating			
Cheating — Stalling	Disqualification		
Cheating — Fraud	Disqualification		
Cheating — Hidden Information Violation	Disqualification		
Cheating — Manipulation of Game Materials	Disqualification		

*A Match Point penalty should not be used to replace this penalty in Swiss single-game matches.

DECK REGISTRATION SHEET

First Letter of Last Name

Date:		Event:	
Location:		Deck Name:	
		Deck Designer:	

PRINT CLEARLY USING ENGLISH CARD NAMES

DCI #:

First Name:

Last Name:

Main Deck: (Magic: 60 Miniumum)

# in deck:	Card Name:

Total Number of Cards in Main Deck:

Main Deck Continued & Basic Lands:

# in deck:	Card Name:

Sideboard: (Magic: 15 or 0 exactly)

# in deck:	Card Name:

Total Number of Cards in Sideboard:

FOR OFFICIAL USE ONLY	Main/SB: /
Deck Check Rd #:	Deck Check Rd #:
Status:	Status:
Judge:	Judge: