



PLANECHASE E PLANECHASE 2012 EDITION REGRAS BÁSICAS

Cada deck de Planechase ou Planechase 2012 Edition possui todos os componentes que você precisa para jogar uma partida de **Planar Magic**, uma variante de Magic the Gathering casual (não-oficial), em que voce poderá experimentar as sensações de ser um verdadeiro Planeswalker, saltando de um plano para outro.

PREPARAÇÃO

Em uma partida de **Planar Magic**, além de um deck de Magic normal, cada participante deve ter seu próprio deck planar, composto por no mínimo 10 cards de **Planos** ou **Fenômenos** diferentes entre si, sendo que **nenhum deck planar poderá ter mais que DOIS cards de Fenômeno**. Recomenda-se que cada jogador monte seu deck planar escolhendo cards de Planos e Fenômenos com habilidades compatíveis com os cards e estratégias que fizerem parte de seu deck de Magic.

Diferente do Magic convencional, no primeiro **Mulligan** (troca de mão) que cada jogador fizer em uma partida de Planar Magic, aquele jogador poderá substituir sua mão inicial por **sete cards** ao invés de seis, caso a partida tenha três ou mais jogadores. Os demais Mulligans serão feitos da forma convencional, reduzindo um card da mão do jogador a cada nova troca de mão. Além disso, caso a partida tenha três ou mais jogadores, o primeiro jogador também **comprará um card** normalmente em seu primeiro turno.

No início da partida, após tanto o deck normal quanto o Planar terem sido embaralhados e os jogadores terem comprado suas mãos iniciais e feito Mulligans (caso necessário), o jogador que jogar primeiro pega o card de Plano do topo de seu Deck Planar e o vira para cima na mesa, em uma zona de jogo conhecida como **Zona de Comando**, fazendo com que as habilidades indicadas no Plano afetem o jogo. Como a partida ainda não começou, quaisquer habilidades que ocorram quando um jogador saltar para (planeswalk to) o plano em questão desse primeiro Plano não serão desencadeadas. Caso aquele jogador tenha virado um card de Fenômeno para cima no início da partida, o card de Fenômeno deverá ser colocado no fundo do deck planar, e um novo card deverá então ser virado para cima (este processo se repete para cada Fenômeno obtido dessa forma).

FUNCIONAMENTO DOS PLANOS E FENÔMENOS


Apenas **UM** card de Plano estará ativo por vez, e o **controlador** do Plano em questão é **cada jogador durante seu próprio turno**.

As habilidades dos Planos são compatíveis com os demais cards de Magic, podendo ser respondidas normalmente quando forem desencadeadas.

Por **não serem permanentes** e não estarem no Campo de Batalha, os Planos não podem ser destruídos ou removidos, afetados por mágicas, etc.

Cada card de Plano possui duas habilidades:

A **habilidade superior (habilidade do Plano)** passa a afetar o jogo a partir do momento em que o Plano em questão entrar na Zona de Comando. Note que há casos em que a habilidade descrita ali não estará realmente ativa, podendo ser desencadeada em um determinado momento da partida.

A **habilidade inferior (habilidade de Caos)** será desencadeada sempre que um jogador obtiver o **símbolo de Caos**  ao rolar o dado especial que acompanha cada pacote do jogo.



O dado especial pode ser usado diversas vezes por turno, sempre que um jogador puder **conjurar um Feitiço**, porém, para jogar o dado, aquele jogador deverá pagar uma quantidade de mana igual ao número de vezes que o dado já tiver sido jogado durante o turno (0 para jogar o dado a primeira vez no turno, 1 para jogar a segunda, 2 para a terceira, e assim sucessivamente).

A jogada do dado acontece imediatamente (isso não pode ser impedido ou anulado), porém qualquer habilidade que seja desencadeada devido ao lançamento do dado (ou mesmo ao se saltar de um Plano para outro) irá para a pilha, podendo ser respondida pelos jogadores.

Sempre que um jogador obtiver o símbolo de Planinauta 🪖 ao lançar o dado especial, os jogadores irão **Saltar** de um plano para outro. Quando isso acontece, o card de Plano ativo deve ser colocado **na base** do deck planar de seu dono, e o jogador que tiver obtido o símbolo 🪖 ao ter jogado o dado então coloca o card **do topo** de seu próprio deck Planar aberto na mesa, na Zona de Comando. Caso o card revelado desta forma seja um card de Fenômeno, a habilidade indicada no card será desencadeada, e poderá ser respondida como qualquer outra habilidade pelos jogadores. Após isso, o card de Fenômeno deve ser colocado no fundo do deck planar de seu dono, e aquele jogador revela o próximo card do topo de seu deck planar.

Em partidas com vários jogadores, caso o jogador que possua um card de Plano ativo na Zona de Comando seja derrotado, o Plano em questão é removido do jogo sem desencadear novas habilidades. Então, o jogador do **turno seguinte** ao do participante derrotado Saltará para o próximo Plano de seu próprio deck planar (veja parágrafo anterior). Se o participante derrotado estiver em seu próprio turno, porém não tiver um card de Plano ativo na Zona de Comando, o jogador do **turno seguinte** ao do participante derrotado ganhará o controle do Plano ativo na Zona de Comando e o jogo seguirá normalmente.



Habilidade do Plano

Habilidade de Caos

Todas as marcas registradas são propriedade da Wizards of the Coast LLC nos EUA e em outros países. (c)2009 Wizards.
Tradução livre por Fabian Balbinot - www.magicjebb.com.br