



Magic: the Gathering – Commander

Se estás a ler isto, estou seguro de que sabes jogar Magic. Já jogaste com os teus amigos e disfrutaste do melhor jogo de cartas colecionáveis do mundo.

Já deves ter jogado os variados formatos, jogaste o formato limitado nas apresentações das novas colecções, como Nova Phyrexia! Tens os teus próprios baralhos que utilizas para combater os teus oponentes nos torneios de formato construído na tua loja local. Também já aperfeiçoaste as tuas estratégias e compraste ou trocaste novas cartas para tornar o teu baralho mais poderoso e competitivo. É possível que tenhas participado em torneios de um nível mais elevado, dentro da grande variedade de torneios que a Wizards of the Coast organiza em todo o mundo. Se já jogaste num Pro Tour Qualifier ou num Grand Prix já conheces a emoção de competir com novos jogadores, com novos amigos e de disfrutar do teu jogo favorito, lutando por grandes prémios.

Mas no Magic não é tudo competição.

O melhor do Magic, e para quem começa a jogar é o divertido que é o jogo e as imensas possibilidades que surgem enquanto jogas. O que é divertido ou não, depende de cada um, todos temos as nossas cartas favoritas. Coleccionas as cartas que vais conseguindo, e tens muitas cartas com que adoras jogar, mas não as consegues enquadrar nos teus baralhos. Quem não gosta de uma criatura enorme ou daquele feitiço que apesar de

custarem muita mana para jogar são extremamente poderosos? E o que dizes daquele combo estranho que faz com que ganhes a partida se combinares as várias cartas em jogo?

E se houvesse um formato que te permitisse jogar qualquer das tuas cartas favoritas? E se houvesse um formato onde o principal fosse a diversão e a interecção com outros jogadores? E se houvesse um formato em que cada partida fosse única e irrepetível?

Esse formato é Commander.

Magic: the Gathering – Commander é um formato de jogo casual baseado nas cartas e regras do Magic: the Gathering, também conhecido como EDH (Elder Dragon Highlander). Foi criado como formato multijogador por Adam Staley no Alaska, ainda que Sheldon Menery (árbitro de nível 5) tenha sido responsável por dá-lo a conhecer ao grande público.

Commander tem vindo a evoluir ao longo dos anos, no princípio foi denominado EDH porque só se podiam usar como comandantes os cinco Elder Dragon Highlander, hoje em dia podes usar qualquer criatura lendária. Cabe dizer que originalmente se chamava generais aos comandantes.

Comandantes? O que é isso?

Cada baralho de Commander é liderado por um comandante. A importância dos comandantes é que quando são destruídos ou exilados vão para uma zona especial, a zona de comando, de onde os podes voltar a jogar uma e outra vez. Poderás sempre voltar a jogar o teu comandante, o que faz com que nunca fiques sem criaturas!

Para construir um baralho de Commander necessitas de 100 cartas, sendo uma delas o teu comandante, e deverá ser uma criatura lendária. As demais cartas do baralho deverão partilhar a mesma identidade de cor com o teu comandante, ou seja deverão coincidir exclusivamente com as cores do teu comandante e só poderás jogar com uma cópia de cada carta à excepção dos terrenos básicos.

Um momento, identidade de cor?

A identidade de cor de um comandante são todas as cores que aparecem no seu custo e no seu texto de regras. Se, por exemplo, o teu comandante é o [Doran, a torre de assédio](#), poderás conter no teu baralho cartas brancas, verdes e negras (♣♠*); se o teu comandante é o [Memnarch](#) somente poderás jogar com cartas azuis (♠), e se é [Rhys o exilado](#) poderás incluir no teu baralho cartas negras e verdes (♣♠).

Um jogo de Commander pode ser jogado em formato multijogador ou 1 contra 1. Mas vamos centrar-nos no formato multijogador, que é o que se jogará nas Launch Parties, e para o qual estão desenhados os baralhos que encontrarás nas mesmas.

Habitualmente Commander é jogado com a variante conhecida como Free-for-All com a opção de atacar múltiplos jogadores.

Isto, que parece excessivamente técnico e complexo, significa simplesmente que se joga todos contra todos! Podes atacar qualquer jogador da mesa, e os teus feitiços irão afectar todos os outros jogadores.

Sim! Podes jogar contra vários amigos de uma vez!

Quaisquer das condições normais de vitória no Magic também se aplicam a Commander, mas para além de perderes por chegares a 0 pontos de vida, comprares de um grimório vazio ou por teres 10 contadores de veneno (para citar alguns exemplos) em Commander também podes perder o jogo por receberes 21 pontos de dano de combate de um mesmo comandante durante uma partida.

As Launch Parties de Commander, que se celebram entre 17 e 19 de Junho, serão algo diferentes das dos restantes produtos. Nestas Launch Parties estarão disponíveis cinco baralhos pré-construídos tricolores diferentes de 100 cartas cada um, e poderás escolher um para jogar durante o evento. Além disso, receberás uma carta promocional holográfica de tamanho grande de uma das seguintes criaturas lendárias, nunca antes publicadas numa colecção de Magic:

 Vish Kal, Blood Arbiter

 Nin, the Pain Artist



☠️👤 Skullbriar, the Walking Grave

👤🌟 Basandra, Battle Seraph

👤🔥 Edric, Spymaster of Trest



Nestes cinco baralhos estão distribuídas 51 novas cartas de diferentes raridades que não haviam sido publicadas antes em nenhuma coleção de Magic. Há 15 cartas novas em cada baralho (há incomuns que se repetem em diferentes baralhos) e para além disso cada um deles inclui três cartas foil de tamanho grande.



Estas 51 cartas serão legais em Vintage e Legacy no mesmo dia das Launch Parties, mas não o serão nos demais formatos de construído.



Karador, Ghost Chieftain 5     



Legendary Creature — Centaur Spirit 

Karador, Ghost Chieftain costs ♠ less to cast for each creature card in your graveyard.

During each of your turns, you may cast one creature card from your graveyard.

"Death tried to uncrown me. But now I return, king of a greater realm."

Todd Lockwood

3/4



Os baralhos pré-construídos de Commander estão desenhados usando para cada um deles uma combinação de três cores "wedge". Este termo significa uma combinação de uma cor com as suas cores inimigas; exemplos de cartas "wedge" são [Anjo do Relâmpago](#) (⚡⚡⚡) e [Doran, a torre de assédio](#) (♣♣♣).

As cartas de criaturas lendárias destas combinações de cores são escassas no Magic, mas felizmente em cada um dos cinco baralhos poderás encontrar na Launch Party o [correspondente dragão de Planar Chaos](#) a cada combinação de cores assim como três novos comandantes nessas mesmas cores, para além das mencionadas versões foil de tamanho grande de cada um dos dragões e dos comandantes de cada baralho.

Lembra-te que estes baralhos estão prontos para jogar (não te esqueças de levar para a Launch Party os teus protetores de cartas), mas podes melhorá-los incluindo as tuas cartas favoritas, ou também incorporar as novas cartas de Commander.

Além disso irão realizar-se 2 torneios especiais de Commander em 2 lojas de Portugal, no fim-de-semana a seguir às Launch Parties, nos quais serão oferecidos como prémio cartas dos raríssimos e apetecíveis decks de From the Vault. Não os percas!

A atribuição dos eventos foi feita com base no número de FNM's celebrados em lojas comerciais no presente ano e o número de eventos foi limitado pela quantidade de Deck Vaults atribuídos para prémio.