

# ON THE EDGE

## REGRAS DE TORNEIO

*Versão 1.2*  
*Traduzido por Emmanuel Kanter*

### **Sessão Um: Regras para Construção de Baralho para Torneios**

- 1.1 Um baralho de torneio deve ter, no mínimo, 40 (quarenta) cartas (como estipulado na sessão de “preparando” das Regras de Jogo).
- 1.2 Um baralho de torneio não tem limite numérico de cartas individuais.
- 1.3 Um baralho de torneio não pode conter cartas exemplo (qualquer carta cujo numero de colecionador seja precedido por um “S”). As cartas a seguir estão excluídas por essa regra:

Numero	Carta
S1	Astral Wisdom
S2	Saleem Helicopter
S3	Dmitri Vatsavos
S4	Red Orca
S5	Kergillian Implant
S6	Kamorro N'Duban
S7	Scythian Ring
S8	Lope
S9	Nachtmeister
S10	Linda Sourinen
S11	Throckmorton Domination

S12	Bavarian Illuminati
S13	Closet Surrealists
S14	Deep Pockets
S15	Desperate Ritual
S16	Message to Space
S17	Mary Olekobaai
S18	Personnel Copier
S19	Quantum Flux
S20	C. A. Radford
S21	Rain of Walrus
S22	Isil Ziya
S23	Helene Clark
S24	Sekhem (erro de impressão com número "CHASE4")

1.4 Um baralho de torneio não pode conter cartas de perseguição (qualquer carta cujo número de colecionador esteja precedido por um "CHASE"). As cartas a seguir estão excluídas por essa regra:

Número	Carta	Artista
CHASE1	Janis	Ferguson
CHASE2	Signe Lathiere	Ferguson
CHASE3	Grim Linden	Ferguson
CHASE4	Chris Robinson	Ferguson

1.5 Um baralho de torneio não pode conter qualquer carta modificadora de objetivo (qualquer carta que mude o objetivo do jogo de atingir o numero combinado de pontos de influência). As cartas a seguir estão excluídas por essa regra:

Número	Carta
--------	-------

66	Cut-Ups Machine
C24	Cut-Ups Method
C45	Life Imitates Art
C47	Message to Space
C77	Sacrificial Bloodbath
C85	Unattainable Desire

1.6 Um baralho de torneio não pode conter qualquer carta degenerada. No momento dessa publicação, as cartas a seguir estão excluídas por essa regra:

Número	Carta
9	Tulpa's Secret
74	Deadly Inspiration

1.7 A abstenção na lista acima de cartas de exemplo, perseguição, modificadoras de objetivo ou degeneradas que venham a ser publicadas não implicam na admissibilidade desta carta.

## Sessão Dois: Regras para Jogos de Torneio

2.0 Os termos a seguir são utilizados nas Regras para Jogos de Torneio:

- Jogador Ativo (Active Player): Participante do torneio que não perdeu nenhum jogo até o momento
- Jogador Inativo (Inactive Player): Participante do torneio que perdeu, no mínimo, um jogo.
- Set Ativo (Active Set): O grupo de jogadores ativos.
- Set Inativo (Inactive Set): O grupo de jogadores inativos que decidiram continuar no torneio.
- Grupo Vazio (Empty Group): Um guarda-lugar para razões de anotações, usado enquanto os jogadores estão sendo agrupados em jogos.
- Jogo de Número Diferente (Off-Numbered Game): Qualquer jogo de dois ou

quatro jogadores.

- Pontos de Vitória (Victory Points): Medida do sucesso do jogador no fim de um dado jogo.
- Pontos de Influência (Influence Points): O valor de influência de um jogador no final de um dado jogo.
- Pontos de Vitória Cumulativos (Cumulative Victory Points): Soma dos pontos de vitória anteriores do jogador.
- Pontos de Influência Cumulativos (Cumulative Influence Points): Soma dos pontos de influência anteriores do jogador.
- Escore do Torneio (Tournament Score): Uma medida relativa da performance do jogador até o momento, no torneio, baseado tanto nos seus pontos de vitória cumulativos quanto nos seus pontos de influência cumulativos (ver regra 2.8.1, abaixo)

2.1 O torneio consistirá de rodadas, cada rodada com duração de um jogo. O torneio incluirá jogos com múltiplos jogadores, normalmente no número de três (3). Contudo, alguns jogos serão constituídos de quatro (4) jogadores e, mais raramente, de dois (2) jogadores (ver regra 2.4, abaixo).

2.2 O torneio será dividido em dois sets de jogadores, o set ativo e o set inativo. Todos os jogadores iniciam o torneio como ativos. Ao jogar com outros jogadores ativos, os jogadores ativos avançam pelas rodadas em eliminação simples. Jogadores são movidos para o set inativo quando perdem um jogo. Jogadores inativos podem, se desejarem, continuar jogando com outros jogadores do set inativo. Não há eliminação por perda do set inativo.

2.3 O resultado de cada jogo vai ser anotado, para todos os jogadores, em dois valores, os pontos de influência e os pontos de vitória. Os pontos de influência serão anotados de acordo com o escore final de influência (positivo ou negativo) de cada jogo que competirem. Pontos de vitória serão premiados primeiro para os vencedores de cada jogo, e então para os outros jogadores de acordo com seus pontos de influência finais nos jogos mais recentes, como segue:

- Vencer o jogo, jogador ativo: +8 pontos de vitória
- Segundo lugar, jogador ativo: +4 pontos de vitória
- Empatar em segundo lugar, jogador ativo: +2 pontos de vitória
- Outras colocações: +0 pontos de vitória
  
- Vencer o jogo, jogador inativo: +4 pontos de vitória
- Segundo lugar, jogador inativo: +2 pontos de vitória
- Empatar em segundo lugar, jogador inativo: +1 ponto de vitória
- Outras colocações: +0 pontos de vitória

Em caso de jogos de dois jogadores, pontos de vitória serão dados apenas ao vencedor. Ambos pontos de vitória e pontos de influência são cumulativos, e seus totais serão marcados pelos juizes do torneio para cada jogador ativo e inativo; uma planilha com os nomes e pontuações atuais de cada jogador será mantido pelos juizes do torneio, e disponível para ser vista e examinada por qualquer participante, conforme solicitado.

2.4 Para ambos sets ativo e inativo, as partidas a serem jogadas deverão consistir de grupos de jogadores, como segue:

2.4.1 Para qualquer rodada onde o número de jogadores não seja cinco (5), tantos grupos vazios de três jogadores quanto possível serão formados, após o qual tantos destes quanto necessários serão re-organizados para formarem grupos de quatro jogadores.

2.4.2 Para qualquer rodada onde o número de jogadores seja cinco (5), dois grupos vazios serão formados, um com três jogadores, outro com dois jogadores.

2.4.3 Os totais de influência necessários para vencer qualquer Jogo de Número Diferente (qualquer jogo com quatro [4] ou dois [2] jogadores) serão de dezesseis (16), o mesmo número requerido para vencer um jogo de três (3) jogadores.

2.5 Para a primeira rodada de jogo, todos jogadores serão

agrupados aleatoriamente.

2.6 Para cada rodada após a primeira e anterior à última, os jogadores ativos vão ser agrupados entre si (conforme delineado em 2.4) como segue:

2.6.1. Tantos jogadores ativos quando são necessários para preencher qualquer Jogo de Número Diferente serão selecionados aleatoriamente para preencher essas partidas. Nenhum jogador ativo será escolhido aleatoriamente para um Jogo de Número Diferente se já participou de algum, a não ser que não exista outra alternativa.

2.6.2. Todos demais jogadores ativos serão selecionados aleatoriamente para preencher os demais Jogos de 3 (Três) Jogadores.

2.7 Os jogadores inativos serão agrupados entre si (formando grupos como delineado em 2.4) com base em seus resultados anteriores, como segue:

2.7.1. O juiz do torneio deverá montar uma lista de todos os jogadores no set inativo. A lista deverá ser preparada de cima para baixo, primariamente pelos pontos de vitória e secundariamente pelos pontos de influência, com valores superiores estando em posição superior na lista. Posições para jogadores inativos com pontos de vitória e influência idênticos devem ser distribuídas aleatoriamente na área apropriada.

2.7.2. Havendo sido decidido se qualquer Jogo de Número Diferente será necessário para a rodada corrente (conforme delineado em 2.4), o juiz do torneio deverá iniciar preenchendo qualquer jogo dessa modalidade. Começando no topo da lista preparada e descendo, deverá posicionar grupos de jogadores inativos consecutivos juntos em jogos, até que todos jogos estejam preenchidos.

2.8 Após qualquer rodada onde três ou menos jogadores ativos avançarem, será realizada a rodada final. A rodada final deverá ser constituída de uma partida de três jogadores. Se o número de jogadores avançando da rodada anterior for inferior a três (3), a rodada final será preenchida da seguinte maneira:

2.8.1. Para jogadores inativos, incluindo aqueles jogadores inativos como resultado da rodada anterior à final, o juiz do torneio calculará o escore do torneio. Os escores deverão ser calculados como a soma da metade dos pontos de influência cumulativos com os pontos de vitória cumulativos (ver 2.3, acima). Novamente, representado matematicamente, essa fórmula é:

$$(IP/2) + VP = \text{Escore do Torneio}$$

2.8.2. Se um ou mais jogadores for solicitado a preencher a partida final, e um jogador tiver o maior escore de torneio, esse jogador será re-admitido no jogo na partida final. Se dois jogadores forem solicitados a preencherem as vagas e tiverem o escore final superiores ao de outro jogador, ambos serão re-admitidos no jogo na rodada final.

2.8.3. Se mais de um jogador estiver empatado com para o maior escore do torneio e um ou mais jogadores ainda forem solicitados a preencher a partida final, então uma rodada adicional será jogada para determinar a re-admissão na partida final. Os pontos de influência para vencer esse jogo adicional serão 8 (oitos), e o jogo deverá proceder até que jogadores suficientes tenham alcançado 8 (oito) ou mais pontos, para saírem deste jogo e avançarem para a partida final.

2.8.4. Se um jogo adicional for necessário após uma pessoa ter avançado para a rodada final, de modo que mais uma pessoa possa avançar, o primeiro jogador a sair do jogo adicional deverá remover todas suas cartas do jogo, incluindo quaisquer cartas que sejam de sua posse na Conspiração de

algum oponente. Qualquer efeito de carta, incluindo efeitos envolvendo controle de cartas de posse de outros jogadores, que mude com a remoção da carta do primeiro jogador, vai ser decidida imediatamente como se fosse a vez deste. A resolução desses efeitos será realizada em ordem aleatória, observada pelo juiz do torneio, se necessário.

2.9 Durante a partida final, os jogadores do set inativo também jogam. Essa rodada é a última chance dos jogadores inativos de melhorarem seu escore do torneio.

2.10 Após a partida final, seu vencedor será declarado Primeiro Lugar. Os títulos de Segundo e Terceiro Lugar serão entregues com base nos totais de influência conquistados na partida final. Se forem iguais, os jogadores dividem o título de Segundo Lugar. Os demais posicionamentos serão definidos pelo escore do torneio do set inativo.