

MAGIC

The Gathering

С 13 ЛЕТ



ВАШЕ СТРАНСТВИЕ НАЧАЛОСЬ

Вы — Planeswalker, и впереди вас ждут бесчисленные сражения в неизведанных и смертельно опасных мирах. Чтобы преуспеть, а зачастую просто выжить, вам потребуются прочные основы.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Magic: The Gathering — это стратегическая игра для двух или более игроков, каждый из которых обладает колодой карт **Magic**, собранной по собственному усмотрению. В ходе партии игроки по очереди разыгрывают различные карты: земли (позволяющие разыгрывать остальные карты), существа, волшебства и другие заклинания. В начале игры у каждого игрока есть 20 жизней. Тот, кто сократит количество жизней оппонента до нуля, атакуя его с помощью существ и разыгрывая заклинания, одерживает победу!

Добро пожаловать в игру **Magic: The Gathering**, лучшую в мире коллекционную карточную игру! Эта игра была первой в своем роде и до сих пор остается самой лучшей и самой масштабной.

В игре **Magic** игроки становятся planeswalker-ами — могущественными магами, которые сражаются друг с другом за славу, знания и победу. Ваше оружие — это колода карт. В ней находятся все известные вам заклинания, а также существа, которых можно призвать для участия в битве.

В играх с коллекционными картами, к которым относится **Magic: The Gathering**, одновременно сочетаются и интерес коллекционирования, и стратегическая игра. Положите начало своей коллекции — приобретите начальный набор и тотчас вступайте в битву, вооружившись готовой для игры колодой.



Освоив основы игры, попробуйте изменить вашу колоду по собственному усмотрению, выбирая карты из бустеров, — начните с бустера в составе вашего начального набора. Заранее не известно, какие именно карты содержатся в бустерах **Magic**. Вы просто начинаете собирать свою собственную колоду и обмениваться с другими игроками, чтобы получить нужные карты. Магазины, в которых продаются карты **Magic**, можно найти на веб-странице <http://locator.wizards.com>.



Самое увлекательное в игре с коллекционными картами — это то, что она непрерывно изменяется. Вы сами придумываете и собираете собственные колоды. Каждая игра в **Magic** не похожа на предыдущие. Несколько раз в году выходят новые дополнения к игре **Magic**, в которых постоянно появляются новые возможности ошеломить и победить оппонентов. Ежедневные статьи, информация от самих разработчиков, а также новости о будущих выпусках публикуются на сайте MagicTheGathering.com.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1: Основы

Пять цветов маны.....	3
Элементы карты.....	4
Типы карт.....	4
Игровые зоны.....	7

Раздел 2: Элементы игры

Получение маны.....	8
Заклинания.....	9
Способности.....	11
Атака и блокирование.....	12
Построение колоды.....	14
Золотое правило.....	14

Раздел 3: Как играть

Наличие колоды.....	15
Наличие оппонента.....	15
Начало игры.....	15
Части хода.....	16
Следующий ход.....	17
Бесконечно разнообразная игра.....	17

Раздел 4: Разновидности игры



Ограниченные форматы.....	18
Форматы с собранной колодой.....	19
Форматы с участием нескольких игроков.....	19

Раздел 5: Словарь.....

Словарь.....	20
Вопросы?.....	34

РАЗДЕЛ 1: ОСНОВЫ

Лишь одно объединяет несметные миры Мультивселенной — мана, энергия, питающая любую магию. Земля насыщена пятью цветами маны, и planeswalker-ы, связанные особыми узлами с тем или иным местом, могут воззвать к его мане издалека, через безбрежный океан Эфира, заполняющий пространство между мирами.

Каждый из цветов маны питает особый вид могущественной магии, которой вы можете овладеть. Например, в стоимости красных заклинаний указывается , а получить  для оплаты их разыгрывания можно за счет поворота Горы. Только от вас зависит, решите ли вы освоить все пять цветов или всего лишь один.

ПЯТЬ ЦВЕТОВ МАНЫ



БЕЛЫЙ

Равнины являются источником белой магии — цвета защиты, света и, главное, порядка. Белая магия призвана устанавливать правила и следить за их соблюдением. Белые planeswalker-ы считают, что без законов и охраняющей их силы в мире наступает господство анархии. Тот, кто соблюдает правила, достоин уважения и преуспеет в жизни, а тот, кто попирает правопорядок, в конце концов горько об этом пожалеет.



СИНИЙ

Синяя магия — это порождение островов. В её основе лежат хитрость и интеллект. Синий цвет постоянно вмешивается в непреложный порядок вещей, мастерски контролирует ситуацию и отклоняется от правил в своих корыстных целях. Синие planeswalker-ы считают, что единственное по-настоящему бесценное сокровище — это знание.



ЧЕРНЫЙ

Болота являются источником черной магии — магии смерти, упадка и власти. Черные planeswalker-ы непомерно честолюбивы и готовы дорого заплатить за собственное величие. Они считают, что цель жизни — добиться власти любой ценой. Ради этого можно поступиться чем угодно и кем угодно.



КРАСНЫЙ

Красная магия сходит с гор. Красные planeswalker-ы могут в буквальном смысле растоптать землю у себя под ногами или же призвать на помощь ярость вулканов, чтобы сокрушить врагов. Они жаждут результатов и действия, а не размышлений и споров. Хаос, разрушение и война — вот на чем зиждется красная магия.



ЗЕЛЕНый

Зеленая магия берет свое начало в лесах. Олицетворяя силу природы, зеленый цвет дает рост и жизнь planeswalker-ам, которые им владеют. Зеленые planeswalker-ы живут и умирают по закону джунглей: выживает сильнейший, а все живые твари делятся на хищников и добычу. Зеленые planeswalker-ы считают, что в основе всего лежит рост. В конечном итоге, жизнь все переборет.

ЭЛЕМЕНТЫ КАРТЫ

ИМЯ КАРТЫ

СТРОКА ТИПА

Здесь указывается, к какому *типу* относится карта: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, planes-walker, существо или чары. Если у карты есть *подтип* или *супертип*, то они тоже приводятся в этой строке. Например, Шиванский Дракон — это существо с подтипом Дракон (тип существа).

ТЕКСТОВОЕ ПОЛЕ

В нем перечисляются *способности* карты. Здесь также может размещаться *художественный текст*, выделенный курсивом (*вот так*) и содержащий сведения о мире **Magic**. Художественный текст никак не влияет на ход игры. На некоторых картах со способностями имеются *подсказки* курсивом, объясняющие, что это за свойство.

КОЛЛЕКЦИОННЫЙ НОМЕР

С помощью коллекционного номера проще отслеживать состояние своей коллекции. Например: «156/249» означает, что карта является 156-й из 249 карт этого выпуска.



МАНА-СТОИМОСТЬ

Мана — это основной ресурс в игре. Она производится землями, и ее можно потратить на разыгрывание *заклинаний*. Символы в правом верхнем углу карты означают цену за применение этого заклинания. Если на карте указана мана-стоимость 4 (два красных, два черных), то чтобы ее разыграть, нужно заплатить четыре маны любых цветов и ещё две красные маны (произведенные Горамы).

СИМВОЛ ВЫПУСКА

Он обозначает выпуск **Magic**, к которому принадлежит карта. Этот вариант карты Шиванский Дракон — из базового выпуска **Magic 2010**. Цвет символа указывает на *редкость* карты: черный — обычные, серебряный — необычные, золотой — редкие, а красно-оранжевый — раритетные карты.

СИЛА И ВЫНОСЛИВОСТЬ

На каждой карте существа есть специальное поле с обозначением силы и выносливости. Сила существа (первое число) означает количество повреждений, которое оно наносит в бою. Его выносливость (второе число) означает количество повреждений, которое требуется нанести этому существу в одном ходе, чтобы его уничтожить. (На карте planeswalker-а в этом специальном поле указывается его верность.)

ТИПЫ КАРТ



Каждая карта **Magic** относится к одному или нескольким типам. Тип карты определяет, когда эту карту можно разыгрывать и что с ней после этого происходит.

ВОЛШЕБСТВО

Волшебство — это своего рода магическая формула. Вы можете разыгрывать заклинания волшебства только во время главной фазы вашего собственного хода. Если в стеке находится какое-либо другое заклинание, разыграть волшебство нельзя. (О фазах и стеке будет рассказано немного позже). Волшебство дает эффект (другими словами, вы выполняете указанные на карте действия), после чего отправляется на ваше кладбище (этим термином обозначается стопка отыгравших карт).



МГНОВЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Мгновенные заклинания похожи на заклинания волшебства, но их можно разыгрывать практически в любое удобное для вас время, даже во время хода оппонента и *в ответ* на другое заклинание. Как и заклинания волшебства, мгновенные заклинания дают эффект и отправляются на кладбище.

ЧАРЫ

Чары — это устойчивое магическое воздействие. Чары относятся к категории *перманентов*. Это значит, что, во-первых, вы можете разыграть чары только при возможности разыгрывать заклинания волшебства, и, во-вторых, после разыгрывания чар вы кладете их перед собой, рядом с вашими землями. (Большинство игроков предпочитают раскладывать земли ближе к себе, а остальные карты помещать ближе к середине стола.) Теперь карта находится на *поле битвы*. Любая карта на поле битвы называется *перманентом*, поскольку она находится там постоянно (разумеется, до тех пор пока не будет уничтожена).



Некоторые чары называются *Аурами*. Аура входит в игру прикрепленной к какому-нибудь перманенту и действует на него все время, пока он находится на поле битвы. Если зачарованный перманент покидает поле битвы, Аура помещается на кладбище своего владельца.

АРТЕФАКТ

Артефакт — это магический предмет. Как и чары, артефакты являются перманентами и после разыгрывания остаются на поле битвы, оказывая влияние на развитие игры. Большинство артефактов бесцветны, поэтому разыгрывать их можно независимо от того, какие у вас земли.




Некоторые артефакты называются *Снаряжением*. Заплатив стоимость, вы можете прикрепить *Снаряжение* к существу под вашим контролем, чтобы сделать его более сильным. Если снаряженное существо покидает поле битвы, на само *Снаряжение* это не распространяется — существо как бы «сбрасывает» его, и *Снаряжение* остается на поле битвы.

СУЩЕСТВО

Существа сражаются за вас. Они являются перманентами, но в отличие от других перманентов существа могут *атаковать* и *блокировать*. У каждого существа есть *сила* и *выносливость*. Сила существа (первое число) означает количество повреждений, которое оно наносит в бою. Его выносливость (второе число) означает количество повреждений, которое требуется нанести этому существу в одном ходе, чтобы его уничтожить. Существа атакуют и блокируют во время *фазы боя*.



В отличие от других перманентов, существа выходят на поле битвы с так называемой «болезнью вызова»: существо не может ни атаковать, ни использовать способность, в стоимости которой указано , до тех пор пока не начнется ваш ход, во время которого оно уже находится на поле битвы под вашим контролем. Вы можете использовать существо для блокирования и активировать его другие способности независимо от того, как долго оно находится на поле битвы.

Артефактные существа являются одновременно и артефактами, и существами. Обычно они бесцветны, как остальные артефакты, но могут атаковать и блокировать, как обычные существа. На артефактное существо оказывает действие все, что действует на артефакты, а также все, что действует на существа.



PLANESWALKER

Planeswalker-ы — могучие союзники, сражающиеся на вашей стороне. Они являются перманентами, и каждый из них выходит на поле битвы с определенным количеством жетонов *верности*, указанным в правом нижнем углу карты. Каждый planeswalker обладает способностями, для активации которых требуется либо добавлять, либо удалять эти жетоны. Например, символ означает: «Положите один жетон верности на этого planeswalker-а», а символ означает: «Удалите два жетона верности с этого planeswalker-а». Вы можете активировать одну из этих способностей только при возможности разыгрывать волшебство и только при условии, что ни одна из способностей этого planeswalker-а еще не была активирована в этом ходу.

Существа противника могут атаковать ваших planeswalker-ов (в таком случае вы можете блокировать как обычно), и оппонент может наносить им повреждения вместо вас с помощью заклинаний и способностей.

Когда planeswalker-у наносятся какие-либо повреждения, он теряет соответствующее количество жетонов верности. Если у него нет жетонов верности, то он отправляется на ваше кладбище.

Planeswalker-ы — многогранные и сложные персонажи с огромным потенциалом. Более подробно о них можно узнать на сайте www.wizards.com/planeswalkers.



ЗЕМЛЯ

Несмотря на то что земли являются перманентами, они не разыгрываются как заклинания. Чтобы разыграть землю, просто положите ее на поле битвы. Поскольку это происходит мгновенно, никто из игроков не может сделать что-либо в ответ. Разыгрывать землю можно лишь во время одной из ваших главных фаз при пустом стеке. Нельзя разыгрывать более одной земли за ход.

Большинство земель обладают способностями производить ману. Земли используются, чтобы получить ману, необходимую для оплаты заклинаний и способностей.

У каждого типа базовой земли есть мана-способность, позволяющая создавать одну ману определенного цвета. Равнины производят белую ману (*), Острова — синюю (♠), Болота — черную (♣), Горы — красную (♠), а Леса — зеленую ману (♣). Все остальные земли являются *небазовыми*.

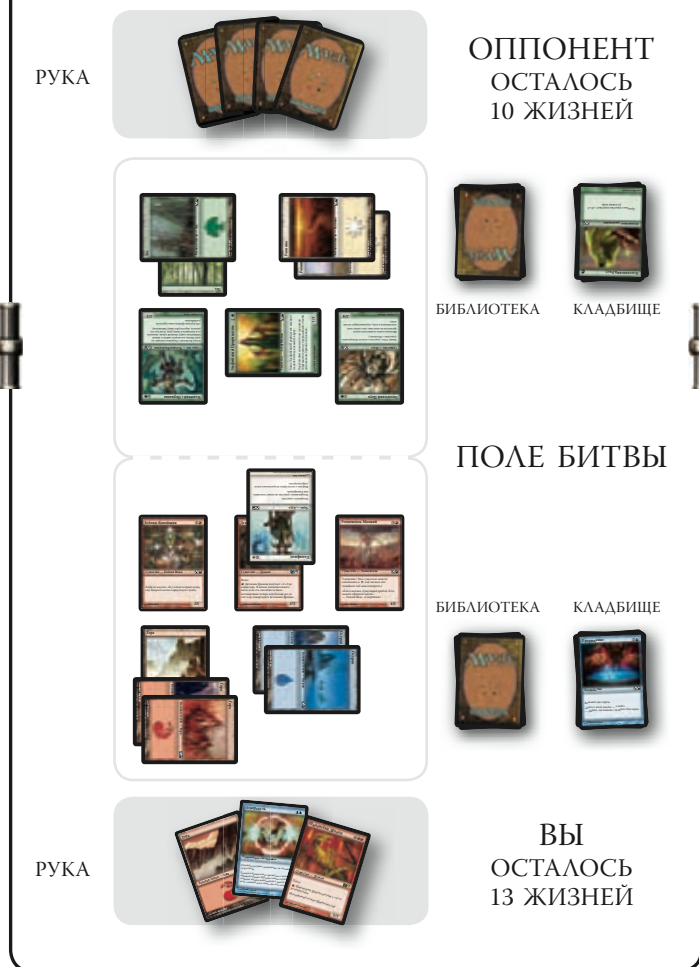
ТИП КАРТЫ	ЯВЛЯЕТСЯ ПЕРМАНЕНТОМ	РАЗЫГРЫВАЕТСЯ КАК ЗАКЛИНАНИЕ	ОБЫЧНО БЕСЦВЕТНА	МОЖЕТ АТАКОВАТЬ	МОЖЕТ БЫТЬ АТАКОВАНА
Земля	X		X		
Артефакт	X	X	X		
Существо	X	X		X	
Чары	X	X			
Planeswalker	X	X			X
Мгновенное заклинание		X			
Волшебство		X			

ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

Поскольку в игре **Magic** нет специального игрового поля, зоны, в которых во время игры могут находиться карты, размещаются прямо на столе.

ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ ТИПИЧНАЯ ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ.

В этом примере нет изгнанных карт, и нет заклинаний в стеке. (Чтобы положить заклинание в стек, вы берете карту из руки и помещаете ее на середину стола, до тех пор пока она окончательно не разрешится.)



БИБЛИОТЕКА

В самом начале игры ваша колода карт становится библиотекой, из которой вы берете карты. Карты в ней лежат рубашкой вверх и остаются в том же порядке, в каком они были в начале игры. Никто не может посмотреть, какие карты находятся в вашей библиотеке, но всегда можно узнать, сколько карт имеется в библиотеке каждого игрока. У каждого игрока своя библиотека.

РУКА

Когда вы берете карты, они попадают в вашу руку, как и в большинстве других карточных игр. Никто не может смотреть карты в вашей руке, кроме вас. В начале партии в вашей руке семь карт — это максимальный размер руки. (У вас в руке может оказаться больше семи карт, но в конце каждого вашего хода вы должны сбросить лишние карты, чтобы осталось ровно семь.) У каждого игрока своя рука.

ПОЛЕ БИТВЫ

В начале игры эта зона пуста, но именно в ней будут разворачиваться основные события. В каждом из ваших ходов вы можете разыграть одну землю из своей руки. Существа, артефакты, чары и planeswalker-ы также выходят на поле битвы после того, как они разрешились. Перманенты можно раскладывать в каком угодно порядке (мы советуем положить земли поближе к себе), но оппонент должен видеть все карты и понимать, *повернуты* они или нет. Эта зона является общей для двух игроков.

КЛАДБИЩЕ

Отыгравшие карты попадают на кладбище. Мгновенные заклинания и заклинания волшебства попадают на кладбище сразу после того, как они *разрешаются*. Карты отправляются на кладбище, если под действием эффекта они *сбрасываются, уничтожаются, приносятся в жертву* или *отменяются*. Planeswalker-ы отправляются на кладбище, когда они теряют все свои жетоны верности. Существа попадают на кладбище, если нанесенные им за один ход повреждения равны их выносливости или превышают ее, или если их выносливость снижается до нуля или ниже. Карты на кладбище всегда лежат рубашкой вниз, и любой игрок может просмотреть их в любой момент. У каждого игрока есть свое собственное кладбище.

СТЕК

Заклинания и способности существуют в стеке. Они ждут в нем своего разрешения до тех пор, пока оба игрока не закончат разыгрывать новые заклинания и активировать новые способности. Тогда заклинание или способность, которые попали в стек последними, разрешаются, а игроки получают возможность снова разыграть заклинания и активировать способности. (О разыгрывании заклинаний и активации способностей будет рассказано в следующем разделе.) Эта зона является общей для двух игроков.

ИЗГНАНИЕ

Если заклинание или способность *изгоняет* карту, то она попадает в специальную игровую зону, размещенную в стороне от других зон. Карта остается там бессрочно, если только поместивший ее туда эффект не вернет ее обратно. Изгнанные карты обычно лежат рубашкой вниз. Эта зона является общей для двух игроков.

РАЗДЕЛ 2: ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

В этом разделе рассказывается о действиях, выполняемых во время игры. Вы узнаете о том, как получать ману, без которой нельзя разыгрывать заклинания. Затем узнаете, как разыгрывать заклинания и применять способности. Вас научат атаковать и блокировать с помощью существ. В конце раздела кратко объясняется, как составить свою первую колоду и в чем заключается «Золотое правило» игры.

ПОЛУЧЕНИЕ МАНЫ

Для того чтобы делать любые шаги в игре, сначала необходимо иметь возможность получать ману. Воспринимайте ману как деньги, имеющие хождение в игре **Magic**. Именно она используется для оплаты большинства стоимостей. Мана может быть одного из пяти **цветов Magic** или **бесцветной**. Если для оплаты требуется мана определенного цвета, она указывается цветными символами (* — белая, ♀ — синяя, ☠ — черная, ♀ — красная, ♀ — зеленая). Если для оплаты требуется мана определенного цвета, она указывается цветными символами (* — белая, ♀ — синяя, ☠ — черная, ♀ — красная, ♀ — зеленая). Если для оплаты требуется мана определенной карты, то на карте указан символ с числом внутри (например, 2).



Откуда берется мана? Практически все земли в игре способны производить ману. На картах базовых земель в текстовом поле указан лишь один большой символ маны. Он означает, что такую карту можно повернуть, чтобы добавить одну ману соответствующего цвета в ваше *хранилище маны*. (Мана хранится в нем, пока вы ее не потратите.) Другие земли, а также некоторые существа, артефакты и заклинания, тоже могут иметь способность производить ману. На таких картах имеется специальное указание, например: «Добавьте ♀ в ваше хранилище маны».

Однако мана не может храниться вечно. В конце каждого *шага* или *фазы* хода вся неиспользованная мана в хранилище маны уничтожается.

ТИП БАЗОВОЙ ЗЕМЛИ	ПРИ ПОВОРОТЕ ДАЕТ
Равнина	☀ (белая мана)
Остров	♀ (синяя мана)
Болото	☠ (черная мана)
Гора	♀ (красная мана)
Лес	♀ (зеленая мана)

ПОВОРОТ КАРТ

Повернуть карту — значит положить ее набок. Это действие выполняется, когда земля используется для получения маны, когда существо идет в атаку, или при активации способностей, в стоимости которых есть символ ♀, означающий «поверните этот перманент». Если перманент повернут, это обычно значит, что он уже был использован в течение хода. Его нельзя повернуть снова: нужно дождаться, пока его можно будет развернуть (положить вертикально).

Иногда перманент поворачивается вследствие действия какого-либо эффекта. В этом случае не срабатывает эффект, который вы могли бы получить, повернув перманент сами.

В начале каждого вашего хода вы разворачиваете повернутые карты, чтобы иметь возможность снова их использовать.

НЕПОВЕРНУТАЯ КАРТА



ПОВОРНУТАЯ КАРТА

Теперь, когда вы знаете, как получать ману, вы можете использовать ее для разыгрывания заклинаний. Все карты, кроме земель, разыгрываются как заклинания. Разыгрывать заклинания волшебства, а также существа, артефакты, чары и planeswalker-ов можно только во время одной из ваших главных фаз при пустом стеке. Мгновенные заклинания можно разыгрывать в любой момент.

РАЗЫГРЫВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Чтобы разыграть заклинание, выберите из руки нужную карту, покажите ее оппоненту и положите в стек. (Стек — это игровая зона, в которой пребывают заклинания. Обычно она размещается посередине стола.) Теперь вам предстоит принять несколько решений. Если заклинание является мгновенным заклинанием или волшебством, и в нем указано «Выберите одно —», то вы должны выбрать вариант, который собираетесь использовать. Если заклинание является мгновенным заклинанием или волшебством, и у него есть *цель*, вы выбираете, что (или кто) станет этой целью. Заклинания Ауры тоже выбирают своей целью перманенты, которые собираются зачаровать. Если в стоимости заклинания есть символ \otimes , вы должны решить, что это будет за число. Остальные решения принимаются позднее, когда заклинание разрешается.

ЦЕЛЬ

Если в тексте заклинания или способности имеется слово «цель», необходимо выбрать одну или более целей, на которые должно подействовать это заклинание или способность. Выбирать можно лишь определенные разновидности объектов, как, например, «целевой красный перманент» или «целевое существо или игрок».



Цели для заклинания выбираются в момент его разыгрывания, а цели для активируемой способности выбираются в момент ее активации. Если вы не можете удовлетворить указанным требованиям выбора цели, то вы не можете разыграть это заклинание или активировать эту активируемую способность. После того как цели выбраны, изменить их нельзя. При срабатывании заклинания или способности происходит проверка — являются ли цели *легальными* (то есть, они должны находиться там же и соответствовать требованиям, указанным в тексте заклинания или способности). Если оказывается, что одна из целей не является легальной, то заклинание или способность не могут на нее воздействовать. Если легальных целей нет, заклинание или способность отменяются, и ничего не происходит.

Теперь посмотрите, какая у вашего заклинания стоимость. Поверните земли, чтобы получить достаточное количество маны для оплаты стоимости, и заплатите эту стоимость. Как только вы это сделали, заклинание считается разыгранным.

«В ОТВЕТ НА ЗАКЛИНАНИЕ»

Заклинание *разрешается* (дает эффект) не моментально — оно ждет своей очереди в стеке. Каждый игрок, в том числе и вы, получает возможность *в ответ* разыграть мгновенное заклинание или активировать активируемую способность. Если игрок это делает, то мгновенное заклинание или способность попадает в стек поверх того, что там уже накопилось. Когда все игроки отказываются что-либо предпринять, разрешается заклинание или способность, находящиеся на верху стека.

РАЗРЕШЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда заклинание разрешается, возможен один из двух вариантов. Если это мгновенное заклинание или волшебство, оно дает эффект (другими словами, вы выполняете указанные на карте действия), после чего вы помещаете эту карту на кладбище. Если это существо, артефакт, чары или planeswalker, вы кладете их перед собой, рядом с вашими землями. Теперь карта находится на поле битвы. Любая карта на поле битвы называется *перманентом*, поскольку она находится там постоянно (разумеется, до тех пор пока с ней что-нибудь не произойдет). У многих перманентов есть способности, указанные в тексте карты и влияющие на ход игры.

После того как заклинание или способность разрешились, у обоих игроков появляется возможность дополнительно что-нибудь разыграть. Если они этого не делают, то разрешается следующее заклинание или способность, которые ожидают своей очереди в стеке (если же стек пуст, то текущая часть хода завершается, и начинается следующая.) Если кто-либо из игроков решает дополнительно что-нибудь разыграть, то оно помещается на верх стека, и процесс повторяется.

На следующей странице приведены примеры заклинаний в стеке.

ПРИМЕРЫ ЗАКЛИНАНИЙ В СТЕКЕ

- 1** Ваш оппонент разыгрывает Удар Молнии, выбирая целью вашего Руннолапого Медведя, существо 2/2. Удар Молнии идет в стек.
- 2** Вы отвечаете на Удар Молнии, разыгрывая заклинание Исполинский Рост, нацеленное на вашего же Руннолапого Медведя. Исполинский Рост помещается в стек *поверх* Удара Молнии. Ни вы, ни оппонент далее не предпринимаете никаких действий.
- 3** Исполинский Рост разрешается, изменяя показатели Руннолапого Медведя на 5/5 до конца хода.
- 4** Затем разрешается Удар Молнии, нанося 3 повреждения «усиленному» Медведю. Этого не достаточно, чтобы его уничтожить.



А если бы Исполинский Рост был разыгран первым?

Заклинание Удар Молнии помещается в стек поверх Исполинского Роста, так что оно разрешается первым. Оно наносит Руннолапому Медведю 3 повреждения, а значит — уничтожает его! Когда Исполинский Рост пытается разрешиться, оказывается, что его цель больше не находится на поле битвы, поэтому заклинание отменяется (ничего не происходит).



СПОСОБНОСТИ

По мере того как на поле битвы накапливаются перманенты, динамика игры меняется. Это происходит потому, что на картах многих перманентов есть текст, влияющий на ход игры. Этот текст сообщает о способностях перманента. Способности у перманента бывают трех типов: *статические, срабатывающие и активируемые*.

СТАТИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Статическая способность — это текстовое указание, которое действует все время, пока эта карта находится на поле битвы. Например, Левитация — это чары со способностью «Существа под вашим контролем имеют Полет». Вам не нужно специально активировать статическую способность. Она действует сама по себе.

СРАБАТЫВАЮЩИЕ СПОСОБНОСТИ

Срабатывающая способность — это текстовое указание, которое начинает действовать, как только в игре происходит определенное событие. Например, Эльфийский Прорицатель — это существо со способностью «Когда Эльфийский Прорицатель выходит на поле битвы, возьмите карту». Все срабатывающие способности начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в». Вам не нужно специально активировать срабатывающую способность. Она срабатывает автоматически каждый раз, когда выполняется условие, указанное в первой части способности. Способность идет в стек, как любое заклинание, и разрешается, как это делают заклинания. Если способность срабатывает, но перманент, которому она принадлежит, вслед за этим покидает поле битвы, способность все равно разрешится.

Срабатывающую способность нельзя отложить до другого раза или проигнорировать. Однако, если у такой способности должна быть цель, но легальную цель выбрать невозможно, способность не подействует.

АКТИВИРУЕМЫЕ СПОСОБНОСТИ

Активируемая способность — это способность, которую можно активировать когда угодно, при условии что вы можете оплатить ее стоимость. Например, Смутная Тень — это существо со способностью «☛: Смутная Тень получает +1/+1 до конца хода». Каждая активируемая способность записывается так: стоимость, затем двоеточие («:»), а затем эффект. Активируемые способности активируются точно так же, как разыгрываются мгновенные заклинания, за исключением того, что сама карта не отправляется в стек. Способность идет в стек, как любое заклинание, и разрешается, как это делают заклинания. Если способность активируется, но перманент, которому она принадлежит, вслед за этим покидает поле битвы, способность все равно разрешится.

В стоимости некоторых активируемых способностей есть символ ☛. Он означает, что этот перманент нужно повернуть для активации этой способности. Если этот перманент уже повернут, то такую способность активировать нельзя.



КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Некоторые перманенты обладают способностями, выраженными одним словом или словосочетанием. Для большинства таких способностей приводится краткое напоминание о том, как они действуют. В этом базовом выпуске встречаются следующие способности с ключевыми словами: Смертельное касание, Защитник, Зачаровать, Снарядить, Первый удар, Миг, Полет, Ускорение, Знание земель (например, Знание Болот или Знание Лесов), Цепь жизни, Защита, Захват, Пелена, Пробивной удар и Бдительность. Большинство из них — это статические способности, однако способности с ключевыми словами также могут быть как срабатывающими, так и активируемыми. Подробное описание каждой из этих способностей можно найти в словаре в конце настоящих Правил.

АТАКА И БЛОКИРОВАНИЕ

Основной способ выиграть партию состоит в том, чтобы атаковать с помощью существ. Если существо, атакующее вашего оппонента, не заблокировано, оно наносит ему повреждения, равные своей силе. Чтобы сократить количество жизней оппонента с 20 до нуля, потребуется не так уж много прямых ударов!

В середине каждого хода есть *фаза боя*. (О частях хода будет рассказано немного позже.) Во время фазы боя вашего хода вы выбираете, какие из ваших существ будут атаковать, а также кого или что они будут атаковать. Каждое из них может атаковать вашего оппонента или одного из его planeswalker-ов, но не его существа. Вы должны повернуть атакующие существа. Все они атакуют одновременно, даже если объекты атаки у них разные. Атаковать с помощью существа можно только в том случае, если оно повернуто, и только если оно уже находилось на поле битвы под вашим контролем, когда начался ход.

Оппонент выбирает, какие из его существ будут блокировать ваших. Повернутые существа не могут быть объявлены блокирующими. Чтобы использовать существо для блокирования, не имеет значения, как долго оно находилось на поле битвы. Каждое существо может блокировать только одного атакующего, но при этом для блокирования одного атакующего существа можно назначить несколько блокирующих одновременно. В таком случае, атакующий игрок упорядочивает блокирующих в той последовательности, в которой они будут получать повреждения. Существа не обязательно должны блокировать.

После того как выбраны блокирующие существа, проводится распределение боевых повреждений. Все существа — и атакующие, и блокирующие — наносят повреждения, равные своей силе.

- Оставшееся незаблокированным атакующее существо наносит повреждения игроку или planeswalker-у, которого оно атакует.
- Заблокированное атакующее существо наносит повреждения блокирующим его существам. Если какое-либо из ваших атакующих существ заблокировано несколькими существами, вы должны решить, как распределить боевые повреждения между ними. Повреждения требуется распределить таким образом, чтобы на первое блокирующее существо было выделено, как минимум, достаточное количество повреждений, чтобы его уничтожить, прежде чем можно будет выделить повреждения следующему существу в порядке очередности, и т. д.
- Блокирующее существо наносит повреждения атакующему существу, которое оно блокирует.

Если повреждения наносятся оппоненту, он теряет соответствующее количество жизней!

Если повреждения наносятся planeswalker-у вашего оппонента, то с него удаляется соответствующее количество жетонов верности.

Если в течение одного хода существу наносятся повреждения, равные его выносливости или превышающие ее, то оно уничтожается и отправляется на кладбище владельца. Если нанесенных существу повреждений не достаточно, чтобы его уничтожить (то есть, повреждения не являются смертельными), это существо остается на поле битвы, но нанесенные ему повреждения исчезают только по окончании хода.

Пример боя рассмотрен на следующей странице.



Ил.: Алекси Брикло

ПРИМЕР БОЯ

1

АТАКУЮЩИЙ ИГРОК



4/4 3/3 1/1 2/2

1/1 3/3 2/2



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ ИГРОК

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАКУЮЩИХ

Атакующий игрок атакует с помощью своих трех самых больших существ и поворачивает их. Он не пускает в атаку самое маленькое существо, поскольку его слишком легко уничтожить, и оно может пригодиться для блокирования в следующем ходу оппонента.

2

АТАКУЮЩИЙ ИГРОК



4/4 3/3 1/1 2/2



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ ИГРОК

НАЗНАЧЕНИЕ БЛОКИРУЮЩИХ

Защищающийся игрок назначает два существа для блокирования двух атакующих и позволяет третьему атакующему пройти вперед. Защищающийся игрок сам решает, кого и кем блокировать.

3

АТАКУЮЩИЙ ИГРОК



4/4 3/3 1/1 2/2



1/1

3/3



3 ПОВРЕЖДЕНИЯ
ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ ИГРОК

БОЕВЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Незаблокированное атакующее существо наносит 3 повреждения защищающемуся игроку. Зabloкированные атакующие существа и существа, блокирующие их, наносят повреждения друг другу. Меньшие существа погибают, более крупные — выживают.

ПОСТРОЕНИЕ КОЛОДЫ

В игру **Magic** играют своей собственной колодой. Вы собираете ее сами из любых карт **Magic** по вашему желанию. При этом требуется соблюдать два правила: в колоде должно быть не менее 60 карт, и в ней не должно содержаться более четырех экземпляров одной и той же карты (за исключением базовых земель). Остальное зависит только от вас, но новичкам мы советуем придерживаться следующих рекомендаций:

Земли. Практический опыт показывает, что две пятых колоды должны быть картами земель. Колода из 60 карт обычно содержит примерно 24 земли.

Существа. Из 60 карт типичной колоды от 20 до 30 являются существами. Выбирайте существа с разными мана-стоимостями. Существа с низкой стоимостью эффективны в начале игры, тогда как существа с высокой стоимостью, выходя на поле битвы, могут быстро решить исход партии в вашу пользу.

Другие карты. Артефакты, чары, planeswalker-ы, мгновенные заклинания и заклинания волшебства гармонично дополняют вашу колоду.

После того как вы какое-то время поиграете новой колодой, можно начать изменять ее по своему вкусу. Уберите карты, которые кажутся вам неудачными, и добавьте новые карты, которые вам хотелось бы попробовать. Лучшее в играх с коллекционными картами — это то, что можно играть абсолютно любыми картами, так что вперед, дерзайте!

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст карты **Magic** противоречит правилам игры, предпочтение отдается карте. Например, по правилам максимальный размер руки — семь карт. Однако текст карты Книга Заклинаний гласит: «Размер вашей руки неограничен». Правила изменяются, пока Книга Заклинаний находится на поле битвы. Одна из причин, по которой игра **Magic** так интересна — это наличие таких вот карт, позволяющих нарушать практически каждое правило.



Ил.: Сирил Ван Дер Хеген

РАЗДЕЛ 3: КАК ИГРАТЬ

Теперь, когда вы уже познакомились с элементами игры и научились выполнять основные действия, пришло время подробно рассмотреть, как протекает ход. В этом разделе мы расскажем, что происходит на разных этапах хода. В типичной игре многие из этих этапов пропускаются (так, например, во время шага «начала боя» обычно ничего не происходит). Несмотря на кажущуюся сложность структуры игры, партии в **Magic** протекают без особых формальностей.

НАЛИЧИЕ КОЛОДЫ

Вам потребуется собственная колода **Magic**. Вам также потребуется выбрать способ учета количества жизней обоих игроков.

НАЛИЧИЕ ОППОНЕНТА

Чтобы начать играть, вам потребуется оппонент. Он играет против вас картами своей собственной колоды.

НАЧАЛО ИГРЫ

В начале игры у каждого игрока есть 20 жизней. Чтобы одержать победу, вы должны сократить количество жизней оппонента до нуля. Можно также победить оппонента, если на этапе взятия карты его колода пуста, или если заклинание или способность объявляют вас победителем.

Определите, кто из игроков будет делать первый ход. Если вы только что закончили предыдущую партию с этим же оппонентом, то проигравший решает, кто ходит первым. В противном случае, бросьте кубик или подкиньте монету, чтобы выбрать игрока, который примет это решение.

Каждый игрок тасует свою колоду и набирает руку из семи карт, чтобы начать игру. Если вам не понравилась ваша начальная рука, можно запросить *пересдачу*. Втасуйте карты обратно в колоду и наберите новую руку, уже из шести карт. Так можно поступать до тех пор, пока вас не устроят взятые карты, но при каждой пересдаче в новой руке должно быть на одну карту меньше.



Ил.: Джейсон Чан

Ниже перечислены части хода. Каждый ход протекает в одной и той же последовательности. Каждый раз, когда начинается новый шаг или фаза, все срабатывающие в этом шаге или фазе способности срабатывают и помещаются в стек. *Активный игрок* (игрок, чей ход идет в данный момент) первым разыгрывает заклинания и активирует способности, а затем это делает второй игрок. Когда оба игрока подряд решают больше ничего не предпринимать, и ничто не должно разрешиться, в игре начинается следующий шаг.

Далее рассказывается, что может происходить в каждой части хода, если это ваш ход.

1. НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

a. Шаг разворота

Разверните все ваши повернутые перманенты. Если это первый ход в данной партии, то перманентов у вас пока нет, поэтому просто пропустите этот шаг. Во время этого шага нельзя разыгрывать заклинания и активировать способности.

b. Шаг поддержки

Этот этап хода часто упоминается на картах. Если что-то должно произойти всего лишь один раз в ходу, в самом начале, то способность срабатывает «в начале вашего шага поддержки». Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

c. Шаг взятия карты

Возьмите одну карту из вашей библиотеки. (Игрок, который ходит первым, пропускает шаг взятия карты во время своего первого хода, поскольку у него и так есть преимущество.) Теперь игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

2. ПЕРВАЯ ГЛАВНАЯ ФАЗА

Можно разыграть любое количество заклинаний волшебства, мгновенных заклинаний, существ, артефактов, чар и planeswalker-ов, а также активировать способности. Во время этой фазы можно разыграть землю, но помните, что за один ход выкладывается только одна земля. Ваш оппонент может разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

3. ФАЗА БОЯ

a. Шаг начала боя

Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

b. Шаг объявления атакующих

Вы принимаете решение, будут ли ваши повернутые существа атаковать, и если да, то какие из них, а также какого игрока или planeswalker-а они будут атаковать; после этого они атакуют. При этом атакующие существа поворачиваются. Теперь игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

c. Шаг объявления блокирующих

Ваш оппонент решает, будут ли его повернутые существа блокировать ваши атакующие существа, и если да, то какие из них; после этого они начинают блокировать. Если одного и того же атакующего блокируют несколько существ, то вы упорядочиваете блокирующих в той последовательности, в которой они будут получать повреждения. Теперь игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

d. Шаг боевых повреждений

Каждое атакующее и блокирующее существо, все еще находящееся на поле битвы, наносит боевые повреждения защищаемому игроку (если оно атакует этого игрока и не было заблокировано), planeswalker-у (если оно атакует этого planeswalker-а и не было заблокировано), одному или нескольким блокирующим его существам или же заблокированному им существу. Если атакующее существо заблокировано несколькими существами, вы распределяете между ними наносимые им боевые повреждения таким образом, чтобы на первое блокирующее существо было выделено, как минимум, достаточное количество повреждений, чтобы его уничтожить, прежде чем выделить повреждения следующему существу в порядке очередности, и т. д. После того как игроки распределяют, как существа под их контролем будут наносить боевые повреждения, все эти повреждения наносятся одновременно. Теперь игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

e. Шаг завершения боя

Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

4. ВТОРАЯ ГЛАВНАЯ ФАЗА

Вторая главная фаза протекает точно так же, как и первая. Вы можете разыгрывать любые типы заклинаний и активировать способности, а оппонент может разыгрывать только мгновенные заклинания и активировать способности. Во время этой фазы можно разыграть землю, если вы еще не сделали этого во время вашей первой главной фазы.

5. ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА

a. Заключительный шаг

Способности, срабатывающие «в начале вашего заключительного шага», отправляются в стек. Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

b. Шаг очистки

Если у вас в руке больше семи карт, выберите и сбросьте лишние карты, пока не останется ровно семь. После этого все повреждения с существ снимаются, и прекращается действие всех эффектов, длящихся «до конца хода». Разыгрывать мгновенные заклинания или активировать способности нельзя, кроме случаев, когда во время этого шага срабатывают срабатывающие способности.

СЛЕДУЮЩИЙ ХОД

Теперь начинается ход вашего оппонента. Он разворачивает свои перманенты и выполняет ту же самую последовательность действий. По окончании хода оппонента снова наступает ваш ход. Так продолжается до тех пор, пока количество жизней одного из игроков не снизится до нуля. Как только количество жизней какого-либо игрока становится 0, партия немедленно прекращается, и другой игрок выходит победителем!

БЕСКОНЕЧНО РАЗНООБРАЗНАЯ ИГРА

Пожалуй, один из самых захватывающих аспектов игры **Magic** заключается в том, что каждый ход в ней не похож на предыдущий, и сами карты могут изменять общие правила игры. Играя, вы увидите, что есть карты, не являющиеся землями, но тем не менее обладающие способностями производить ману, а также земли, способные не только снабжать вас маной, но и давать другие эффекты. Вы обнаружите, что есть существа со способностью Ускорения, которая позволяет им атаковать, как только они выходят на поле битвы. Вы встретите существа со способностями Полета и Пробивного удара, изменяющие правила боя. Вы узнаете, что есть карты, способности которых действуют из кладбища. Вы убедитесь в том, что способности некоторых карт лучше разыгрывать в тандеме, потому что получаемый эффект во много раз мощнее, чем если бы они разыгрывались по одной (например, комбинация карт Ослепляющий Маг и Королевский Убийца). В этой игре вас ждут открытия, сюрпризы, сражения и хитрые уловки. Вас ждет настоящая магия!



Ил.: Нильс Хамм

РАЗДЕЛ 3: КАК ИГРАТЬ

РАЗДЕЛ 4: РАЗНОВИДНОСТИ ИГРЫ

Теперь вы знаете достаточно, чтобы начать играть в **Magic**. Но какую разновидность игры вы предпочтете? Не удивительно, что при таком обилии возможностей существует множество способов играть. Игроки могут начать на равных, используя только что открытые карты, или же могут заранее собрать колоды из карт в своих собственных коллекциях. Можно даже играть сразу с несколькими друзьями, а не только с одним.

ОГРАНИЧЕННЫЕ ФОРМАТЫ, ИЛИ «ЛИМИТЕД»

На соревнованиях по Ограниченному формату каждый игрок собирает собственную колоду на месте, выбирая карты из нескольких бустеров. Иными словами, колода составляется из ограниченного набора карт. В каждой колоде должно быть не менее 40 карт. Играть можно только картами из этих вскрытых бустеров, добавив к ним любое количество карт базовых земель. (В колоде из 40 карт должно быть около 17 земель и примерно 15 существ.)

ЗАПЕЧАТАННАЯ КОЛОДА, ИЛИ «СИЛЕД» (2 ИЛИ БОЛЕЕ ИГРОКОВ)

В этой разновидности Ограниченного формата вам требуется собрать колоду из совершенно новых бустеров. Каждый игрок открывает пять или шесть бустеров по 15 карт и, выбирая из них карты и добавляя к ним любое количество базовых земель, составляет колоду из 40 карт.

ВЫБОР ИЗ БУСТЕРОВ, ИЛИ «ДРАФТ» (4-8 ИГРОКОВ)

В этой разновидности Ограниченного формата вам требуется сначала выбрать карты, а затем составить из них колоду. Каждый игрок за столом получает три запечатанных бустера по 15 карт. Каждый игрок открывает свой первый бустер, выбирает из него карту и передает оставшиеся игроку слева. Не показывайте никому ни выбранные вами карты, ни карты, оставшиеся в бустере! Берите по одной карте из каждого передаваемого вам бустера и передавайте оставшиеся карты игроку слева до тех пор, пока все карты не будут разобраны. Повторите этот процесс со вторым бустером, но теперь передавайте его направо. Последний бустер снова передается налево. Из выбранных вами карт и любого количества базовых земель вам предстоит построить колоду из 40 карт.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОЛОДЫ

В игре **Magic** к каждой колоде может прилагаться дополнительная колода — набор вспомогательных карт, обладающих особой эффективностью против того или иного оппонента. Например, если текст карты гласит: «Уничтожьте все зеленые существа», то такая карта прекрасно подойдет для игры против оппонента с зеленой колодой, но в остальных случаях будет совершенно бесполезна. После партии, сыгранной против определенного оппонента, разрешается переложить карты из дополнительной колоды в основную, и затем провести с ним следующую партию. Перед тем как начать игру с новым оппонентом, вы обязаны вернуть свою колоду в первоначальное состояние.

В игре, протекающей в Ограниченном формате, все открытые вами карты, не входящие в вашу основную колоду, помещаются в дополнительную. В перерывах между партиями разрешается заменить карты из основной колоды на такое же количество карт из дополнительной. Кроме того, можно просто добавлять карты из дополнительной колоды в основную.

В игре с Собранной колодой дополнительная колода должна состоять ровно из 15 карт. Дополнительная колода собирается одновременно с основной. Вместе, ваша основная и дополнительная колода не могут содержать более четырех экземпляров одной и той же карты, за исключением базовых земель. В перерывах между партиями разрешается заменить карты из основной колоды на такое же количество карт из дополнительной.



Ил.: Мэтт Кавотта

— ФОРМАТЫ С СОБРАННОЙ КОЛОДОЙ, ИЛИ «КОНСТРАКТЕД» —

В игре с Собранной колодой каждый игрок приносит свою собственную колоду. Иными словами, колода должна быть подготовлена заранее. В каждой колоде должно быть не менее 60 карт. В ней может быть неограниченное количество карт базовых земель, но не более четырех экземпляров одной и той же карты любого другого типа. Из карт каких выпусков игроки могут собирать колоды зависит от того, в каком именно формате с Собранной колодой проводится игра.

СТАНДАРТНЫЙ ФОРМАТ

Стандартный формат — самый популярный в игре с Собранной колодой. Для игры в Стандартном формате колода собирается из карт больших октябрьских выпусков последних двух лет и всех остальных выпусков и базовых наборов, вышедших после первого из тех октябрьских выпусков.

РАСШИРЕННЫЙ ФОРМАТ, ИЛИ «ЭКСТЕНДЕД»

Для игры в Расширенном формате колода собирается из карт больших октябрьских выпусков последних четырех лет и всех остальных выпусков и базовых наборов, вышедших после первого из тех октябрьских выпусков.

БЛОКОВЫЙ ФОРМАТ С СОБРАННОЙ КОЛОДОЙ, ИЛИ «БЛОК-КОНСТРАКТЕД»

Для игры в Блочном формате с собранной колодой в колоду можно включать карты выпуска, вышедшего в предыдущем октябре, и двух выпусков, вышедших после него. Карты из базовых наборов использовать нельзя.

«НАСЛЕДИЕ»

Для игры в формате «Наследие» в колоде можно использовать карты из любого выпуска **Magic**. Для этого формата предусмотрен обширный список запрещенных карт.

«ВИНТАЖ»

Для игры в формате «Винтаж» в колоде можно использовать карты из любого выпуска **Magic**. Для этого формата предусмотрен обширный список карт ограниченного использования.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ И ОГРАНИЧЕННЫЕ КАРТЫ

Некоторые карты оказываются слишком сильнодействующими, чтобы ими можно было играть в определенных форматах с Собранной колодой. Использование таких карт либо *запрещается* (то есть, ими вообще нельзя играть), либо *ограничивается* (то есть, в колоде можно иметь не более одного экземпляра вместо обычных четырех). Список «ограниченных» карт предусмотрен только для формата «Винтаж». Эти списки уточняются ежеквартально. См. объявления, публикующиеся на сайте **MagicTheGathering.com** 20 декабря, 20 марта, 20 июня и 20 сентября.

— ФОРМАТЫ С УЧАСТИЕМ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ —

Играть в **Magic** можно и при участии более двух игроков. Существуют десятки различных вариантов такой игры. Три наиболее популярных формата — это «Двухголовый гигант», «Император» и «Куча-мала».

«ДВУХГОЛОВЫЙ ГИГАНТ»

В игре «Двухголовый гигант» вы с напарником играете против другой команды из двух человек. Вы оба ходите одновременно! У каждой команды в начале игры есть 30 жизней на двоих.

«ИМПЕРАТОР»

В игре «Император» друг другу противостоят две команды по три человека. В каждой из них есть свой «император» — он сидит в середине. Остальные игроки в команде являются генералами; их задача — защищать императора. Команда выигрывает тогда, когда император противоположной команды терпит поражение.

«КУЧА-МАЛА»

В игре «Куча-мала» каждый игрок в одиночку сражается сразу против нескольких оппонентов. Выигрывает тот, кто последним остается в игре!

ПОДСКАЗКИ

Если игра протекает в формате с участием нескольких игроков, то при запросе первой пересдачи игрок набирает новую руку из семи, а не шести карт. При последующих пересдачах размер руки сокращается как обычно — каждый раз на одну карту.

В игре «Двухголовый гигант» команда, делающая первый ход, пропускает шаг взятия карты своего первого хода. Во всех других форматах с участием нескольких человек игроки никогда не пропускают шаг взятия карты в своем первом ходу.

Подробнее об этих и других форматах игры

Magic можно узнать на сайте:

www.wizards.com/MagicFormats.

РАЗДЕЛ 5: СЛОВАРЬ

1, 2, 3 и т. д., X

Когда такие нецветные символы маны указываются в стоимости, они означают «это количество маны любого типа». Например, 2 обозначает, что нужно заплатить две маны любого типа: 2 и 2, или 2 и 2, или 2 и 2 и одну бесцветную ману, и так далее. (Если в стоимости заклинания есть символ X, вы должны решить, что это будет за число.)

Эти символы также встречаются в некоторых способностях, которые производят ману, например: «Добавьте 1 в ваше хранилище маны». В этом контексте 1 означает «одну бесцветную ману». Бесцветную ману нельзя использовать для оплаты цветной мана-стоимости.

* (белая мана)

Одна белая мана. Поворот Равнины дает *. Карта, в мана-стоимости которой есть символ *, является белой.

4 (синяя мана)

Одна синяя мана. Поворот Острова дает 4. Карта, в мана-стоимости которой есть символ 4, является синей.

♣ (черная мана)

Одна черная мана. Поворот Болота дает ♣. Карта, в мана-стоимости которой есть символ ♣, является черной.

2 (красная мана)

Одна красная мана. Поворот Горы дает 2. Карта, в мана-стоимости которой есть символ 2, является красной.

♣ (зеленая мана)

Одна зеленая мана. Поворот Леса дает ♣. Карта, в мана-стоимости которой есть символ ♣, является зеленой.

☞ (поворот карты)

Этот символ означает «верните эту карту» (т. е. положите ее набок, чтобы показать, что она была использована). Он включается в стоимость активации. Если карта уже повернута, стоимость ☞ уплатить нельзя. Кроме того, помните, что вы не можете уплатить стоимость ☞ вашего существа, до тех пор пока не начнется ваш ход, во время которого оно уже находится на поле битвы под вашим контролем.

НЕПОВЕРНУТАЯ КАРТА



ПОВЕРНУТАЯ КАРТА

*4, *2 и т. д.

Гибридные символы маны обозначают стоимость, которую можно оплатить любым из двух указанных цветов. Например: стоимость, представленную символом *4, можно оплатить либо одной белой, либо одной синей маной. Этот значок одновременно является и белым, и синим, и карта, в мана-стоимости которой есть *4, тоже является и белой, и синей.

★/★

Вместо чисел, сила и выносливость некоторых существ обозначается звездочками. Это значит, что значения силы и выносливости этого существа устанавливаются его способностью, а не являются постоянными. Например, карта Кошмар обладает способностью, которая гласит: «Сила и выносливость Кошмара равны количеству Болот под вашим контролем». Если при выходе Кошмара на поле битвы под вашим контролем находится четыре Болота, показатели будут равны 4/4. Если затем вы разыграете дополнительные Болота, сила и выносливость станут еще больше.

X

Если в мана-стоимости или стоимости активации есть символ X, это значит, что надо выбрать определенное число. Например, заклинание волшебства Землетрясение имеет стоимость X2. В тексте карты сказано: «Землетрясение наносит X повреждений каждому существу без Полета и каждому игроку». Разыгрывая Землетрясение, вы выбираете, чему будет равен X. Например, если вы выбрали четыре, Землетрясение имеет стоимость 42 и наносит 4 повреждения. Если вы выбрали один, то Землетрясение имеет стоимость 12 и наносит 1 повреждение.

Planeswalker

Один из типов карты. См. «Planeswalker», стр. 6.

Активировать

Чтобы активировать активируемую способность, нужно положить ее в стек. Активируемая способность активируется так же, как разыгрываются заклинания: нужно ее объявить, выбрать цели и оплатить стоимость активации. См. «Активируемые способности», стр. 11.

Активируемая способность

Один из трех типов способностей, которые могут быть у перманента. Активируемая способность всегда указывается по следующему шаблону: «стоимость: эффект». См. «Активируемые способности», стр. 11.

Активный игрок

Игрок, чей ход идет в данный момент. Активный игрок всегда разыгрывает заклинания и способности первым.

Артефакт

Один из типов карты. См. «Артефакт», стр. 5.

Артефактное существо

Одновременно является и артефактом, и существом. См. «Существо», стр. 5.

Атаковать

Атакуя, ваши существа наносят оппоненту повреждения. Во время вашей фазы боя вы решаете, какие из ваших неповернутых существ будут атаковать, а также какого игрока или planeswalker-а они будут атаковать, после чего они все атакуют одновременно. При атаке существа поворачиваются. Существа могут атаковать только игроков или planeswalker-ов, но не другие существа. Оппонент при этом получает возможность заблокировать ваши атакующие существа с помощью своих собственных существ. См. описание «Атака и блокирование», стр. 12.

Атакующее существо

Существо, задействованное в атаке. Существо считается атакующим с момента объявления таковым и до окончания фазы боя, если только оно не было выведено из боя по какой-то причине. Понятие «атакующее существо» действительно только во время фазы боя.

Аура

Особый вид чар, который прикрепляется к перманенту. На каждой Ауре указано ключевое слово «зачаровать», после которого следует объект действия: «зачаровать существо», «зачаровать землю» и т.п. При разыгрывании заклинания Ауры необходимо выбрать целью один из перманентов указанного типа. Когда Аура разрешается, она кладется на поле битвы прикрепленной к этому перманенту (но уже не нацеленной на него). Аура остается там до тех пор, пока не будет уничтожена, или пока перманент, к которому она прикреплена, не покинет поле битвы. Если зачарованный перманент покидает поле битвы, карта Ауры перемещается на ваше кладбище.

Базовая земля

Есть пять типов базовых земель. Равнины производят * (белую ману). Острова производят ♀ (синюю ману). Болота производят ☠ (черную ману). Горы производят ♀ (красную ману). Леса производят ♀ (зеленую ману). В строке типа каждой из этих земель указано «базовая» (базовый — это супертип). Все остальные земли называются «небазовыми».

При построении колоды можно включить в нее любое количество базовых земель. Но в колоде не должно содержаться более четырех экземпляров одной и той же карты любого другого типа.



Бдительность

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Когда существо со способностью Бдительности атакует, оно не поворачивается.

Бесцветный

Земли и большинство артефактов бесцветны. «Бесцветный» — это не цвет. Если требуется выбрать цвет, «бесцветный» выбрать нельзя.

Библиотека

Одна из игровых зон. См. «Библиотека», стр. 7.

Блокировать

Предотвратить нанесение вам или одному из ваших planeswalker-ов повреждений со стороны атакующего существа, заставив его сражаться вместо этого с одним из ваших существ. После того как оппонент атаковал с помощью одного или нескольких существ, для их блокирования можно выделить любое количество ваших неповернутых существ. Каждое из них может блокировать одно атакующее существо. При этом для блокирования одного атакующего существа можно назначить несколько неповернутых существ одновременно. Если атакующее существо заблокировано, оно наносит боевые повреждения блокирующему его существу, а не вам. Блокировать атакующие существа не обязательно. См. описание «Атака и блокирование», стр. 12.

Блокирующее существо

Существо, назначенное блокировать атакующее существо. Если существо блокирует атакующее существо, последнее наносит повреждения этому блокирующему существу, а не игроку или planeswalker-у, которых оно атакует. Блокирующее существо остается таковым до окончания боя, даже если заблокированное им существо покидает бой. Понятие «блокирующее существо» действительно только во время фазы боя.

Блоковый формат с собранной колодой («блок-констрактед»)

См. «Форматы с собранной колодой», стр. 19.

Боевые повреждения

Повреждения, которые наносят существа в результате атаки и блокирования. Количество боевых повреждений, наносимых существом, равняется значению его силы. Эти повреждения наносятся во время шага боевых повреждений. Любые другие повреждения не считаются боевыми, даже если они наносятся во время боя за счет способности существа.

Бой

В общее понятие «бой» входят: атака, блокирование и все остальные события, происходящие во время фазы боя.

Бустер

Упаковка с произвольно выбранными картами **Magic**. Бустеры приобретают, когда решают пополнить коллекцию. В большинстве бустеров из 15 карт содержится одна редкая или раритетная карта, три необычные и одиннадцать обычных карт, включая одну карту базовой земли. Магазины, в которых продаются карты **Magic**, можно найти на веб-странице <http://locator.wizards.com>.

Верность



Верность — это характеристика, которая есть только у planeswalker-ов. В правом нижнем углу каждой карты planeswalker-а указано число, обозначающее его верность: именно с таким количеством жетонов верности он выходит на поле битвы. Чтобы активировать одну из активируемых способностей planeswalker-а, надо либо поместить на него, либо удалить с него жетоны

верности. За каждое одно повреждение, полученное planeswalker-ом, с него удаляется один жетон верности. Если на planeswalker-е нет ни одного жетона верности, он отправляется на кладбище своего владельца. См. также «Planeswalker», стр. 6.

Взять карту

Взять верхнюю карту библиотеки (колоды) и поместить ее в руку. Во время каждого вашего хода вы берете одну карту, это происходит в начале шага взятия карты. Кроме того, вы берете карты, если заклинание или способность позволяют вам это сделать; это не влияет на обычное взятие карты в начале хода. Если заклинание или способность позволяет вам положить карту из библиотеки в руку, но при этом не используется словосочетание «взять карту», такое действие не считается взятием карты.

«Винтаж»

См. «Форматы с собранной колодой», стр. 19.

Владелец

Игрок, в колоде которого находилась карта перед началом игры. Даже если оппонент перехватил контроль над одним из ваших перманентов, вы все равно остаетесь его владельцем. (Если на время игры вы одолжили колоду другу, все это время он считается «владельцем» всех ее карт). Владелец фишки является игроком, под контролем которого она находилась при выходе на поле битвы.

Вместо этого

Это словосочетание означает, что заклинание или способность дает эффект замены. См. статью «Эффект замены» в данном словаре.

Волшебство

Один из типов карты. См. «Волшебство», стр. 4.

Вы

Слово «вы» в тексте заклинания или способности относится к игроку, под контролем которого они находятся в данный момент.

Выберите одно —

Если в тексте карты встречается выражение «Выберите одно —», то при разыгрывании карты необходимо выбрать один из предложенных вариантов. После этого нельзя изменить свое решение и выбрать что-то другое, даже если первоначальный выбор не сработает.

Выбор из бустеров

См. «Ограниченные форматы», стр. 18.

Выиграть партию

Вы выигрываете партию при наличии одного из следующих условий:

- Количество жизней оппонента становится равным 0 или меньше.
- Оппонент должен взять карту, но его библиотека пуста.
- Оппонент имеет 10 или более жетонов яда. (Ни одна карта базового выпуска *Magic 2010* не дает игрокам жетоны яда.)
- Заклинание или способность объявляет вас победителем или вашего оппонента — проигравшим.
- Оппонент сдается.

Если оба игрока проигрывают одновременно, игра заканчивается вничью — победителя нет.

Выносливость

Число справа от косой черты в правом нижнем углу карты существа. Если за один ход существу наносятся повреждения, равные его выносливости или превышающие ее, существо уничтожается. Если выносливость существа становится 0 или меньше, оно отправляется на кладбище своего владельца.

Выходит на поле битвы

Когда разрешаются такие заклинания, как артефакты, существа, чары и planeswalker-ы, они выходят на поле битвы в качестве перманентов. Земли также выходят на поле битвы как перманенты.

Некоторые срабатывающие способности начинаются со слов «Когда [этот перманент] выходит на поле битвы...». Как только перманент с такой способностью оказывается на поле битвы, способность срабатывает немедленно. Кроме того, некоторые способности срабатывают, когда другие обозначенные перманенты выходят на поле битвы.

В тексте некоторых карт указано, что они выходят на поле битвы повернутыми. Это значит, что они поворачиваются не после того, как вышли на поле

битвы, а уже повернуты на момент выхода. Точно так же существа, которые «выходят на поле битвы с [определенным количеством] жетонов +1/+1», или чья сила и выносливость должны измениться под действием постоянного эффекта, меняют свои параметры не после выхода на поле битвы, а к моменту выхода.

Главная фаза

См. «Части хода», стр. 16.

Двойной удар

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Существа со способностью Двойного удара наносят боевые повреждения дважды. Когда наступает шаг боевых повреждений, следует проверить, есть ли у каких-либо атакующих или блокирующих существ способность Первого удара или Двойного удара. Если да, то специально для них создается дополнительный шаг боевых повреждений. Во время этого шага только существа с Первым ударом и Двойным ударом могут наносить боевые повреждения. После этого выполняется обычный шаг боевых повреждений. Во время этого второго шага боевые повреждения наносят все остальные атакующие и блокирующие существа, а также существа с Двойным ударом.

«Двухголовый гигант»

См. «Форматы с участием нескольких игроков», стр. 19.

Дополнительная колода

Набор дополнительных карт, которые можно использовать, чтобы изменить состав вашей колоды в перерыве между партиями с одним и тем же оппонентом. См. описание «Дополнительные колоды», стр. 18.

Дополнительная стоимость

Некоторые заклинания имеют дополнительную стоимость. Чтобы разыграть такое заклинание, требуется оплатить как его мана-стоимость, указанную в правом верхнем углу карты, так и дополнительную стоимость.

Жетон на перманенте

Некоторые заклинания и способности требуют положить на перманент жетон. Жетон отмечает изменение перманента, которое сохраняется, пока перманент остается на поле битвы. Обычно жетон изменяет силу и выносливость существа, или же отмечает текущее значение верности у planeswalker-а. В качестве жетонов можно использовать любые мелкие предметы: бусинки, кубики и т. п.

Жизнь, количество жизней

В начале игры у каждого игрока есть 20 жизней. Повреждения, наносимые заклинаниями, способностями или незаблокированными существами, вычитаются

из количества жизней игрока. Если ваше количество жизней падает до 0 или ниже, вы проигрываете. Если жизнь обоих игроков одновременно падает до 0 и ниже, игра заканчивается вничью.

Заблокированное существо

Атакующее существо, которое заблокировано по крайней мере одним существом. Заблокированное существо остается таковым до конца фазы боя, даже если все блокирующие его существа покидают бой. Иными словами, после того как существо блокируется, оно не может нанести повреждения игроку или planeswalker-у, которых оно атакует (кроме случаев, когда оно имеет способность Пробивного удара). Понятие «заблокированное существо» действительно только во время фазы боя.

Завершающая фаза

См. «Части хода», стр. 16.

Заклинание

Все типы карт, кроме земель, являются заклинаниями в момент разыгрывания. Например, Шиванский Дракон — это карта существа. Когда вы ее разыгрываете, она становится заклинанием существа. После того как это заклинание разрешилось, оно становится существом.

Заключительный шаг

См. «Части хода», стр. 16.


Запечатанная колода («силед»)

См. «Ограниченные форматы», стр. 18.

Захват

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Существо с Захватом может блокировать существо со способностью Полета. Обратите внимание на то, что существо с Захватом может быть заблокировано любым видом существ.

Зачарованный

Если способность Ауры гласит «зачарованное существо» (или «зачарованный артефакт», «зачарованная земля» и т. п.), это значит «существо, к которому прикреплена эта Аура». Например, на карте Огненное Дыхание сказано: «: зачарованное существо получает +1/+0 до конца хода». Этот бонус может получить только то существо, к которому прикреплено Огненное Дыхание.



Зачаровать

Способность с ключевым словом, которой обладают все Ауры. За ней следует указание на перманент (например: «зачаровать существо» или «зачаровать землю»), определяющее, к какой разновидности перманентов можно прикрепить данную Ауру. При разыгрывании этой Ауры вы должны выбрать целью именно эту разновидность перманентов. Если прикрепить Ауру к чему-либо, что не является правильным перманентом, она отправляется на кладбище своего владельца.

Защита

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Карта существа со способностью Защиты всегда содержит слова «Защита от...». После этих слов указывается, от чего именно существо имеет Защиту. Например, это может быть «Защита от красного» или «Защита от Гоблинов». Защита существа срабатывает на нескольких уровнях:

- Все повреждения, наносимые существу такими источниками, предотвращаются.
- Существо не может быть зачаровано такими Аурами или снаряжено таким Снаряжением.
- Существо не может быть заблокировано такими существами.
- Существо не может быть целью таких заклинаний или целью способностей таких карт.

Защитник

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Существа со способностью Защитник не могут атаковать.

Защищающийся игрок

Игрок, которого атакуют (или чей planeswalker является объектом атаки) во время фазы боя.

Земля

Один из типов карты. См. «Земля», стр. 6.

Знание Болот

Разновидность Знания земель. См. статью «Знание земель» в данном словаре.

Знание Гор

Разновидность Знания земель. См. статью «Знание земель» в данном словаре.

Знание земель

Знание земель определяет целую группу способностей с ключевыми словами, а именно: Знание Равнин, Знание Островов, Знание Болот, Знание Гор и Знание Лесов. Атакующее существо со Знанием определенной земли не может быть заблокировано, если у защищающегося игрока есть хотя бы одна земля этого типа.

Способности Знания земель не отменяют друг друга. Например, ваше существо со Знанием Лесов

атакует игрока, контролирующего Лес. Оппонент не сможет заблокировать ваше существо с этой способностью, даже если у него есть собственные существа со Знанием Лесов.

Знание Лесов

Разновидность Знания земель. См. статью «Знание земель» в данном словаре.

Знание Островов

Разновидность Знания земель. См. статью «Знание земель» в данном словаре.

Золотое правило

Как поступать, если текст карты противоречит правилам. См. «Золотое правило», стр. 14.

Зона

Область, в которой могут находиться карты во время игры в **Magic**. См. «Игровые зоны», стр. 7.

Игра с участием нескольких игроков

Игра в **Magic**, в которой на момент начала принимают участие более двух игроков. См. «Форматы с участием нескольких игроков», стр. 19.

Игрок

Вы или ваш оппонент. Если заклинание или способность позволяет вам выбрать игрока, можно выбрать самого себя. Нельзя выбрать себя, если на карте сказано «оппонент». При игре с несколькими игроками (более двух) каждый участник игры считается игроком, включая играющих в одной команде.

Изгнание

Одна из игровых зон. См. «Изгнание», стр. 7.

«Император»

См. «Форматы с участием нескольких игроков», стр. 19.

Имя

См. «Элементы карты», стр. 4.

Если имя карты упоминается в текстовом поле, оно относится только к данному экземпляру карты, а не ко всем картам с этим же именем.

Источник

Откуда взялись повреждения или способности. Когда способность отправляется в стек, она разрешается даже в том случае, если ее источник удаляется.

Кладбище

Одна из игровых зон. См. «Кладбище», стр. 7.



Коллекционный номер

См. «Элементы карты», стр. 4.

Колода

Хорошо перетасованный набор карт (по меньшей мере 60), подобранный по вашему выбору. (Ограниченные форматы турниров, в которых игроки собирают свои колоды как часть соревнования, допускают игру колодой из 40 карт.) Для игры в **Magic** вам необходима своя собственная колода. Как только игра начинается, колода становится вашей библиотекой.

Конвертированная мана-стоимость

Общее количество маны, указанной в мана-стоимости, независимо от цвета. Например, конвертированная мана-стоимость карты с мана-стоимостью  равняется 5. А карта с мана-стоимостью  имеет конвертированную мана-стоимость 2.

Контролирующий игрок

Игроком, контролирующим заклинание, является тот, кто его разыграл. Игроком, контролирующим активируемую способность, является тот, кто ее активировал. Игроком, контролирующим перманент, считается тот игрок, который его разыграл — кроме случаев, когда другое заклинание или способность передает контроль оппоненту. Игроком, контролирующим срабатывающую способность, является тот, под чьим контролем находился источник этой способности, когда она сработала.

Контроль, контролировать

Вы контролируете разыгрываемые вами заклинания и перманенты, вышедшие на поле битвы на вашей стороне. Вы также контролируете способности перманентов, находящихся под вашим контролем.

Только вы можете распоряжаться картами под вашим контролем. Если вы контролируете перманент, только вы можете активировать его активируемые способности. Даже если вы наложили чары на существо оппонента, именно вы контролируете эти чары и их способности. Допустим, вы зачаровали существо оппонента с помощью Вознесения в Доспехах («Зачарованное существо получает +1/+1 за каждую Равнину под вашим контролем и имеет Полет»). Вознесению в Доспехах не важно, сколько Равнин находится под контролем оппонента, — оно подсчитывает, сколько Равнин контролируете вы.

Некоторые заклинания и способности позволяют получить контроль над перманентом. В большинстве случаев это значит, что карта переходит от оппонента к вам. Однако Аура или Снаряжение, прикрепленные к другим картам, не снимаются с карт даже при смене контролирующего игрока. Допустим, оппонент получает контроль над вашими чарами Вознесение в Доспехах. Теперь оно подсчитывает, сколько Равнин находится под контролем вашего оппонента, но сама Аура остается на том же существе.





«Куча-мала»

См. «Форматы с участием нескольких игроков», стр. 19.

Легендарный

Легендарный — это супертип, который указывается в строке типа перед типом карты. На поле битвы всегда может находиться только один экземпляр определенного легендарного перманента. Если два или более легендарных перманента с одинаковым именем одновременно находятся на поле битвы, все они помещаются на кладбище владельца. Этот принцип получил название «правило легендарности».

Мана

Магическая энергия, используемая для оплаты стоимости разыгрывания заклинаний и некоторых способностей. Обычно мана производится при повороте земель. Мана бывает пяти цветов: * (белая),  (синяя),  (черная),  (красная) и  (зеленая). Существует также бесцветная мана.

Мана-способность

Способность, добавляющая ману в ваше хранилище маны. Мана-способности могут быть активируемыми или срабатывающими. При активации или срабатывании они не отправляются в стек — вы получаете ману немедленно.

Мана-стоимость

См. «Элементы карты», стр. 4. См. также статью «Конвертированная мана-стоимость» в данном словаре.

Матч

Несколько партий с одним и тем же оппонентом. В основном матчи играют до двух побед из трех игр, и игрок, первым выигравший две партии, выигрывает матч. Игрок, проигравший первую партию, решает, кому ходить первым во второй партии, и т. д.



Мгновенное заклинание

Один из типов карты. См. «Мгновенное заклинание», стр. 5.

Миг

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ, артефактов и чар. Заклинание со способностью Мига можно разыгрывать при любой возможности разыграть мгновенные заклинания.

Многоцветная карта

Карта, в стоимость которой входит более одного цвета маны. Например, карта с мана-стоимостью   одновременно является и черной, и красной. У большинства многоцветных карт золотой фон.

Напоминание

Текст, набранный курсивом (*курсив выглядит вот так*) в текстовом поле, напоминающий о правиле или способности с ключевым словом. Напоминания не предназначены для описания всех правил, относящихся к той или иной способности. Это просто подсказка о том, как действует карта.

«Наследие»

См. «Форматы с собранной колодой», стр. 19.

Начальная фаза

См. «Части хода», стр. 16.

Начальный набор

Набор, в который входит готовая для игры колода с картами из определенного выпуска, а также дополнительный бустер из 15 карт. Колоды из начальных наборов можно использовать для игры сразу же, как только вы достали их из упаковки. В базовом выпуске *Magic 2010* имеется пять начальных наборов. В каждом дополнительном выпуске также есть свои начальные наборы. Пока вы еще только начинаете осваивать игру, лучший способ научиться составлять свою колоду — это изменять состав колод из начальных наборов **Magic**. Магазины, в которых продаются карты **Magic**, можно найти на веб-странице <http://locator.wizards.com>.

Не-

Если в тексте заклинания или способности упоминается «карта не земли» или «нечерное существо» и т. п., это означает «карта, не являющаяся землей», «существо, не являющееся черным» и т. п.

Не может быть уничтожен, неуничтожаемый

Неуничтожаемые перманенты нельзя уничтожить повреждениями или эффектами с указанием «уничтожьте». Тем не менее, они могут оказаться на кладбище по ряду других причин. См. статью «Уничтожить» в данном словаре.

Небазовая земля

Любая земля, у которой в строке типа не указан супертип «базовая». Другими словами, любая земля, которая не называется Равнина, Остров, Болото, Гора или Лес. В колоде не может быть больше четырех одинаковых карт небазовых земель.



Неблокируемый

Если атакующее существо является неблокируемым, защищающийся игрок не может заблокировать его своим существом.

Незаблокированный

Незаблокированным может быть лишь атакующее существо, которое защищающийся игрок решил не заблокировать.

Ничья

Игра, в которой нет победителя. Например, если такое заклинание, как Землетрясение, наносит достаточное количество повреждений, для того чтобы снизить количество жизней обоих игроков до 0 или менее, партия заканчивается ничью.

Ограниченные форматы

Ряд игровых форматов, в которых используются карты из бустеров, вскрываемых непосредственно перед игрой. См. «Ограниченные форматы», стр. 18.

Одноразовый эффект

Эффект, применяющийся в игре только один раз и считающийся после этого завершенным. Например, на карте Прорицание сказано: «Возьмите две карты». После срабатывания эффект пропадает. Одноразовые эффекты отличаются от постоянных, которые длятся некоторое время.

Оппонент

Игрок, против которого вы играете. Если в тексте карты сказано просто «оппонент», имеется в виду один из оппонентов игрока, контролирующего эту карту.

Ответить, в ответ

Разыграть мгновенное заклинание или активировать активируемую способность сразу после того, как другое заклинание или способность были положены в стек. См. «В ответ на заклинание», стр. 9.

Отменить заклинание или способность

Нейтрализовать заклинание или способность, чтобы они не произвели эффекта. Если заклинание отменяется, оно удаляется из стека и помещается на кладбище своего владельца. Когда заклинание или способность начинают разрешаться, отменить их уже поздно. Земли не являются заклинаниями, поэтому их нельзя отменить.

Пелена

Способность с ключевым словом, встречающаяся у перманентов. Перманент со способностью Пелены не может быть целью заклинаний и способностей (даже ваших собственных).

Первый удар

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Существа со способностью Первого удара наносят боевые повреждения раньше, чем существа без этой способности. Когда наступает шаг боевых повреждений, следует проверить, есть ли у каких-либо атакующих или блокирующих существ способность

Первого удара или Двойного удара. Если да, то специально для них создается дополнительный шаг боевых повреждений. Во время этого шага только существа с Первым ударом и Двойным ударом могут наносить боевые повреждения. После этого выполняется обычный шаг боевых повреждений. Во время этого второго шага боевые повреждения наносят все остальные атакующие и блокирующие существа, а также существа с Двойным ударом.

Пересдача

В начале игры **Magic** вы берете семь верхних карт из своей библиотеки. Это ваша начальная рука. Если по какой-то причине вам не понравились карты в начальной руке, можно запросить пересдачу.

При пересдаче надо заново перетасовать все карты и набрать новую руку, но в ней должно быть на одну карту меньше. Пересдавать можно сколько угодно раз, но каждый раз вы обязаны брать на одну карту меньше. Игра начинается, когда оба игрока довольны картами в начальной руке.

Перманент

Карта или существо-фишка на поле битвы. Перманентами могут быть артефакты, существа, чары, земли и planeswalker-ы. После того как перманент вышел на поле битвы, он остается там, пока не будет уничтожен, принесен в жертву или удален другим способом. Перманент нельзя удалить с поля битвы просто по своему желанию, даже если вы его контролируете. Если перманент покидает поле битвы, а затем возвращается, он считается новой картой. Он не «помнит» ничего из того времени, когда он последний раз был на поле битвы.

Заклинания и способности влияют только на перманенты, если не указано иное. Например, заклинание **Отозвать** гласит: «Верните целевое существо в руку его владельца». Вы должны выбрать целью существо, находящееся на поле битвы, а не карту существа на кладбище или в иной зоне.

Повернуть

Положить карту набок. См. описание «Поворот карт», стр. 8.

Повреждения

Повреждения — это то, что уменьшает количество жизней игрока, снижает значение верности planeswalker-а и уничтожает существа. Атакующие и блокирующие существа наносят повреждения, равные своей силе. Некоторые заклинания и способности также способны наносить повреждения. Повреждения могут быть нанесены только существам, planeswalker-ам и игрокам. Если за один ход существу наносятся повреждения, равные его выносливости или превышающие ее, существо уничтожается. Если повреждения наносятся planeswalker-у, то с него удаляется соответствующее количество

жетонов верности. Повреждения, нанесенные игроку, вычитаются из его количества жизней.

Повреждения — это не то же, что потеря жизней. Например, способность Служительницы Затрида гласит: «Целевой игрок теряет 1 жизнь». Такая потеря жизни не является повреждением, поэтому ее нельзя предотвратить.

Подтип

У всех типов карт могут быть подтипы. Подтипы указываются после тире в строке типа карты. Подтипы существ также называются типами существ; подтипы земель называются типами земель и т. д. Карта может относиться к нескольким подтипам сразу или же ни к одному. Например, «Существо — Эльф Воин» относится к подтипам Эльф и Воин, а карта, у которой в строке типа указано просто «Земля», не имеет подтипов.

Для некоторых подтипов действуют особые правила. См. статьи «Аура», «Снаряжение», «Тип базовой земли» и «Тип planeswalker-а» в данном словаре. Для подтипов существ нет никаких особых правил.

Некоторые эффекты способны изменить подтип перманента. Например: «Целевое существо становится Эльфом до конца хода». Новый подтип заменяет все старые соответствующие подтипы, если только в тексте способности не указано иное.

Пожертвовать

Выбрать один из своих перманентов на поле битвы и поместить его на кладбище владельца. Приносить в жертву можно только перманенты, которые находятся под вашим контролем. Принесение перманента в жертву — не то же самое, что его уничтожение, поэтому пожертвованный перманент нельзя регенерировать. Пожертвовать перманент можно только тогда, когда этого требует заклинание или способность, или если это часть стоимости.

Показать

Если вы показываете карту, ее нужно показать всем игрокам.

Покидает поле битвы

Перманент покидает поле битвы, когда он переходит из зоны «поле битвы» в любую другую зону. С поля битвы он может вернуться в руку игрока, отправиться на кладбище либо переместиться в другую зону. Если карта покидает поле битвы, а затем на него возвращается, она считается новой. Она не «помнит» ничего из того времени, когда она последний раз была на поле битвы.

Поле битвы

Одна из игровых зон. См. «Поле битвы», стр. 7.

Полет

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Существо со способностью Полета может быть заблокировано только существом с Полетом и (или) Захватом.

Положить на поле битвы

Поместить карту или фишку в зону «поле битвы». Если заклинание или способность требуют положить что-либо на поле битвы, это не то же самое, что разыграть заклинание. Вы просто кладете этот объект на поле битвы, не уплачивая его стоимости.

Постоянный эффект

Эффект, действующий в течение определенного времени. Он отличается от одноразового эффекта, который действует лишь один раз, и действие которого не имеет продолжительности. Длительность постоянного эффекта указана в описании заклинания или способности, дающих этот эффект. Например, эффект может действовать «до конца хода». Если постоянный эффект является результатом статической способности, он действует все время, пока перманент с этой способностью остается на поле битвы.

Потеря жизни

Все наносимые вам повреждения приводят к потере жизни и поэтому вычитаются из вашего количества жизней. Кроме того, некоторые заклинания и способности гласят, что в результате их действия вы теряете жизнь. Такая потеря жизни не является повреждением, поэтому ее нельзя предотвратить.

Предотвратить

Заклинание или способность, в описании которых имеется слово «предотвратить», обладают эффектом предотвращения.

Приоритет

Поскольку игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности во время ходов оппонента, нужен порядок, регламентирующий строгую очередность таких действий. Именно приоритет определяет, кто из игроков в данный момент может разыграть заклинание или активировать активируемую способность.

Активный игрок (игрок, чей ход идет в данный момент) получает приоритет в начале каждого шага и в начале каждой главной фазы, за исключением шага разворота и шага очистки. Когда приоритет у вас, вы можете разыграть заклинание, активировать активируемую способность или спасовать (ничего не предпринимать). Если вы выполняете какое-либо действие, то приоритет остается у вас, и вы снова должны принять решение. Если вы пасуете, приоритет переходит к оппоненту, и теперь решает он. Так продолжается, пока оба игрока подряд не спасуют.

Когда оба спасовали, если в стеке находится заклинание или способность, они разрешаются. Затем приоритет опять переходит к активному игроку, и порядок действий повторяется. Когда оба игрока подряд пасуют, а стек при этом пуст, данная часть хода заканчивается, и начинается следующая.

Пробивной удар

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Пробивной удар дает даже заблокированному существу способность наносить оставшиеся повреждения игроку или planeswalker-у, которого оно атакует, если сила этого существа превышает выносливость блокирующего. Если существо с Пробивным ударом заблокировано, необходимо нанести достаточное количество боевых повреждений блокирующим существам, чтобы всех их уничтожить. Тогда, если каждому существу нанесены повреждения, равные как минимум его выносливости, то любое количество оставшихся повреждений можно нанести атакуемому игроку или planeswalker-у.

Развернуть

Положить повернутую карту вертикально, чтобы можно было снова ее использовать. См. описание «Поворот карт», стр. 8.

Разрешиться



Когда вы разыгрываете заклинание, активируете активируемую способность, или когда срабатывает срабатывающая способность, они не начинают действовать моментально. Прежде всего они идут в стек. После того как каждый из игроков получит возможность разыграть что-нибудь в ответ, они разрешаются и дают эффект. Если они отменяются другим заклинанием или способностью, или если на момент разрешения у них нет ни одной легальной цели, они вообще не разрешаются (а если это заклинание, то оно помещается на кладбище своего владельца).

Разыграть заклинание

Чтобы разыграть заклинание, нужно положить его в стек. Разные типы заклинаний могут быть разыграны в разное время, но последовательность действий всегда одинакова: объявить заклинание, выбрать цели (и сразу же принять ряд дополнительных решений) и оплатить его стоимость. См. «Заклинания», стр. 9.

Разыграть землю

Чтобы разыграть землю, достаточно положить ее из руки на поле битвы. Разыгрывать землю можно только один раз за ход во время одной из ваших главных фаз при пустом стеке. Когда вы разыгрываете земли, они не попадают в стек.

Некоторые эффекты велят вам разыграть карту. Это означает, что требуется разыграть землю или заклинание.

Расширенный формат («экстендед»)

См. «Форматы с собранной колодой», стр. 19.

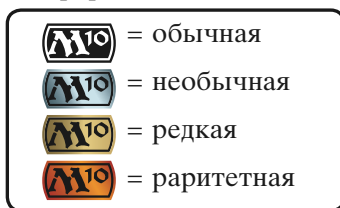
Регенерировать

Предотвратить уничтожение перманента на одном из последующих этапов хода. Эффект регенерации действует как щит. Заклинание или способность, гласящие: «Регенерируйте [перманент]», помещают на этот перманент регенерационный щит, который можно использовать в любой момент в течение хода. Если перманент должен быть уничтожен, но имеет регенерационный щит, то он не уничтожается. Вместо этого, он поворачивается, удаляется из боя (если это атакующее или блокирующее существо), и все повреждения с него снимаются. После этого регенерационный щит считается использованным. Перманент не покидает поле битвы, поэтому любые прикрепленные к нему Ауры, Снаряжение или имеющиеся на нем жетоны остаются на месте. Все неиспользованные регенерационные щиты пропадают во время шага очистки.

Хотя перманент с регенерационным щитом нельзя уничтожить, он все равно может оказаться на кладбище по ряду других причин. См. статью «Уничтожить» в данном словаре.

Редкость

Вероятность получения определенной карты. Карты **Magic** делятся на четыре категории редкости: обычные, необычные, редкие и раритетные. Как правило, каждый бустер из 15 карт содержит одиннадцать обычных карт, включая одну карту базовой земли, три необычные и одну редкую карту. В некоторые бустеры вместо редкой карты включена раритетная.



Рука

Одна из игровых зон. См. «Рука», стр. 7.

Сбросить

Взять карту из руки и поместить ее на кладбище. Если заклинание или способность требует, чтобы вы сбросили карты, вы выбираете их на свое усмотрение, за исключением оговариваемых случаев, когда карты выбирает другой игрок, или вы сбрасываете «случайно выбранные» карты.

Если во время шага очистки у вас в руке больше семи карт, вы должны сбросить лишние карты, чтобы осталось ровно семь.

Сдаться

Прекратить игру и признать оппонента победителем. Сдаться можно в любой момент (как правило, если очевидно, что проигрыш неизбежен). Если вы сдаетесь, вы проигрываете партию.

Сила

Цифра слева от косой черты в правом нижнем углу карты существа. Количество боевых повреждений, наносимых существом, равняется значению его силы. Существо с силой 0 или меньше не наносит боевых повреждений.

Символ выпуска

См. «Элементы карты», стр. 4.

Смертельное касание

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Под действием этой способности существа наносят другим существам особо смертельный вид повреждений. Существо, получившее хоть сколько-нибудь повреждений от существа со Смертельным касанием, уничтожается. Если ваше существо со Смертельным касанием заблокировано сразу несколькими существами, то чтобы с ними расправиться, вы можете распределить каждому из них всего по 1 повреждению!

Снарядить

Способность с ключевым словом, которой обладают все карты с типом «Снаряжение». В ней указывается, какую стоимость требуется заплатить, чтобы прикрепить Снаряжение к вашему существу. Не имеет значения, является ли Снаряжение неприкрепленным, или оно уже прикреплено к другому существу. Эту способность можно активировать только во время вашей главной фазы, когда в стеке нет ни одного заклинания или способности. Целью «снаряжающей» способности является существо, на которое переносится Снаряжение.

Снаряжение

Тип артефакта, представляющий собой оружие, доспехи или иной предмет, который могут использовать существа. Когда вы разыгрываете заклинание Снаряжения, оно выходит на поле битвы, как любой другой артефакт. Когда оно уже находится на поле битвы, при возможности разыгрывать волшебство можно уплатить указанную стоимость Снаряжения, чтобы прикрепить его к существу под вашим контролем. Это можно сделать, даже если это Снаряжение прикреплено к другому существу. Прикрепленное к существу, Снаряжение начинает оказывать на него определенный эффект. Если снаряженное существо покидает поле битвы, Снаряжение как бы «спадает с него» и остается на поле битвы, пока вы не прикрепите его к другому существу.

Собранная колода («констрактед»)

Ряд игровых форматов, в которых используются заранее собранные колоды. См. «Форматы с собранной колодой», стр. 19.

Способность

Любой текст на карте перманента (за исключением напоминания и художественного текста) сообщает о способностях этого перманента. У перманента бывает три типа способностей: активируемые, статические и срабатывающие. Если не указано иное, способности могут применяться лишь в то время, когда перманент находится на поле битвы. Однако после срабатывания срабатывающей способности или активации активируемой способности они все равно разрешатся, если только не будут отменены. Если способность попадает в стек, уже не важно, что происходит с источником этой способности. См. «Способности», стр. 11.

Способность уклонения

Так называют любую способность, затрудняющую блокирование существа. Наиболее распространенной способностью этого вида является Полет.

Срабатывающая способность

Один из трех типов способностей, которые могут быть у перманента. См. «Срабатывающие способности», стр. 11.

Стандартный формат

См. «Форматы с собранной колодой», стр. 19.

Статическая способность

Один из трех типов способностей, которые могут быть у перманента. См. «Статические способности», стр. 11.

Стек

Одна из игровых зон. См. «Стек», стр. 7.

Стоимость

Стоимость определяет плату за выполнение какого-либо действия. Чтобы разыграть заклинание или активировать активируемую способность требуется уплатить их стоимость. Иногда заклинание или способность также требуют уплатить определенную стоимость, когда они разрешаются. Стоимость нельзя уплачивать, если вы не можете оплатить ее всю целиком. Например, если активируемая способность велит вам сбросить карту, чтобы уплатить стоимость (указанную перед двоеточием), но в руке у вас карт нет, вы не можете даже попытаться ее оплатить.

Страх

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Существо со способностью Страх не может быть заблокировано ничем, кроме артефактных существ и (или) черных существ. Страх имеет значение, только когда существо с этой способностью атакует.

Строка типа

См. «Элементы карты», стр. 4.

Супертип

У всех типов карт могут быть супертипы. Супертипы указываются перед типом карты в строке типа. Например, «Базовая Земля — Лес» относится к супертипу «базовый», а «Легендарное Существо — Человек Варвар» относится к супертипу «легендарный». Между супертипами и типами карт нет никакой зависимости. Для некоторых супертипов действуют особые правила.

Существо

Один из типов карты. См. «Существо», стр. 5.

Тасовать

Перемешивать карты в колоде. В начале каждой игры в **Magic** необходимо перетасовать колоду. При разыгрывании некоторых карт возникают эффекты, заставляющие перетасовать библиотеку (как правило, потому, что такой эффект позволяет просмотреть свою библиотеку).

Текстовое поле

См. «Элементы карты», стр. 4.

Тип planeswalker-a

Подтип planeswalker-a. На поле битвы всегда может находиться только один вариант определенного planeswalker-a. Если два или более planeswalker-a с одинаковым типом одновременно находятся на поле битвы, все они помещаются на кладбище владельца.

Тип базовой земли

У каждой базовой земли есть подтип, который указывается в строке типа после слов «Базовая Земля —». Это «типы базовых земель» — те же пять наименований, что и названия базовых земель. Некоторые небазовые земли также относятся к какому-либо типу базовой земли. У всех земель с типом базовой земли есть активируемая способность, производящая одну ману соответствующего цвета, даже если это не указано в тексте карты. Например, у каждого Леса есть способность «☉: добавьте ♣ в ваше хранилище маны».

Тип земли

Подтип земли. См. статью «Тип базовой земли» в данном словаре.

Тип карты

У любой карты есть по крайней мере один тип: артефакт, существо, чары, мгновенное заклинание, земля, planeswalker или волшебство. Тип карты указан под иллюстрацией. Некоторые карты, например, артефактные существа, относятся сразу к нескольким типам. У некоторых карт также есть подтипы, например: «Гоблин» и «Воин» для карты «Существо — Гоблин Воин», или супертипы, например: «базовый» для карты «Базовая Земля — Лес».

Тип перманента

Имеется несколько типов перманентов: артефакт, существо, чары, земля и planeswalker. Перманент может относиться сразу к нескольким типам.

Тип существа

Он обозначает разновидность существа, как, например, Гоблин, Эльф или Воин. Тип существа указан посередине карты после слова «Существо — ». Если после тире стоит несколько слов, существо относится ко всем перечисленным типам.

Некоторые заклинания и способности действуют на несколько существ определенного типа. Например, на карте Гоблинский Предводитель сказано: «Другие существа-Гоблины под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Ускорение». Этот бонус получают все другие существа под вашим контролем, относящиеся к типу Гоблин.

Удалить из боя

Если существо удаляется из боя за счет действия какого-либо эффекта, оно больше не атакует и не блокирует. Если до своего удаления из боя оно блокировало существо, это атакующее существо остается заблокированным и не наносит повреждений атакуемому игроку или planeswalker-у. Удаленное из боя существо не наносит и не получает боевые повреждения.

Уничтожить


Переместить перманент с поля битвы на кладбище владельца. Существо считается уничтоженным, если оно получило повреждения, равные его выносливости или превышающие ее. Кроме того, многие заклинания и способности могут уничтожить перманент (не нанося ему повреждений).

Иногда перманенты попадают на кладбище, не будучи уничтоженными. Если перманент приносится в жертву, то он не «уничтожается», но все равно отправляется на кладбище владельца. То же самое происходит и тогда, когда выносливость существа снижается до 0 или меньше, два легендарных перманента с одинаковым именем или два planeswalker-а с одинаковым подтипом находятся на поле битвы, или когда Аура находится на поле битвы, но при этом не зачаровывает объект, указанный в ее способности со словом «зачаровать».

Уплата жизни

Иногда в стоимости заклинания или способности встречается требование уплатить часть жизни. Чтобы это сделать, надо вычесть указанное число жизней из вашего количества жизней. Нельзя уплатить больше жизни, чем у вас есть. Уплата жизни не является повреждением, поэтому ее нельзя предотвратить.

Ускорение

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Существо со способностью Ускорения может атаковать, как только оно попадает под ваш контроль. Можно также активировать его активируемые способности, в стоимость которых входит .

Устрашение

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Существо со способностью Устрашения может быть заблокировано только существами, у которых есть такой же цвет, как у него, и (или) артефактными существами. Например: красное существо с Устрашением можно заблокировать красным существом, красно-зеленым существом или любым артефактным существом. Устрашение имеет значение, только когда существо с этой способностью атакует.

Фаза

Один из основных этапов хода. Имеется пять фаз: начальная фаза, первая главная фаза, фаза боя, вторая главная фаза и завершающая фаза. Некоторые фазы разделены на шаги. См. «Части хода», стр. 16.

Если по окончании шага или фазы у игрока остается непотраченная мана, то эта мана пропадает.

Фаза боя

См. «Части хода», стр. 16.

Фишка

Некоторые мгновенные заклинания, заклинания волшебства и способности позволяют создавать существа. Такие существа представлены фишками. В качестве фишки можно использовать любой предмет, которым можно обозначить поворот.

Фишки считаются полноценными существами: на них действуют все правила, заклинания и способности, действующие на существа. Однако, если фишка существа покидает поле битвы, она перемещается в новую зону (например, на кладбище) и тотчас же перестает существовать.

Ход

Ход делится на фазы, а большинство фаз — на шаги. См. «Части хода», стр. 16.

Части хода

1. Начальная фаза

- a. Шаг разворота
- b. Шаг поддержки
- c. Шаг взятия карты

2. Главная фаза

3. Фаза боя

- a. Шаг начала боя
- b. Шаг объявления атакующих
- c. Шаг объявления блокирующих
- d. Шаг боевых повреждений
- e. Шаг завершения боя

4. Главная фаза (снова)

5. Завершающая фаза

- a. Заключительный шаг
- b. Шаг очистки

Хранилище маны

Здесь хранится мана, пока вы ее не потратите. Мана, добавленная в хранилище маны, остается там, пока вы ее не потратите, или до конца текущего шага или фазы.

Художественный текст

Текст, набранный курсивом (*курсив выглядит вот так*) в текстовом поле карты. Художественный текст создает определенную атмосферу или описывает кусочек магического мира карты. Текст в круглых скобках просто напоминает правило и не является художественным. Художественный текст не влияет на разыгрывание карты.

Цвет

В игре **Magic** имеется пять цветов: белый, синий, черный, красный и зеленый. Если заклинание или способность требуют выбрать цвет, необходимо выбрать один из этих пяти цветов. Цвет карты определяется ее мана-стоимостью. Например, карта со стоимостью   является синей, а карта со стоимостью   является одновременно и красной, и белой. Карты, в мана-стоимости которых нет цветной маны, как у большинства артефактов, являются бесцветными. («Бесцветный» — это не цвет). У земель также нет цвета.

Некоторые эффекты способны изменить цвет перманента. Например: «Целевое существо становится синим до конца хода». Новый цвет заменяет все старые цвета, если только в тексте способности не указано иное.

Цель, целевой

Понятие, использующееся в тексте заклинаний и способностей. См. описание «Цель», стр. 9.

Цепь жизни

Способность с ключевым словом, встречающаяся у перманентов. Повреждения, которые наносит перманент с Цепью жизни, действуют, как обычные повреждения, но при этом игрок, контролирующий этот перманент, получает такое же количество жизней.

Чары

Один из типов карты. См. «Чары», стр. 5.

Шаг

Все фазы, за исключением главной, делятся на шаги. Во время определенных шагов происходят определенные события. Например, перманенты разворачиваются во время шага разворота. См. «Части хода», стр. 16.

Если по окончании шага или фазы у игрока остается непотраченная мана, то эта мана пропадает.

Шаг боевых повреждений

См. «Части хода», стр. 16.

Шаг взятия карты

См. «Части хода», стр. 16.

Шаг завершения боя

См. «Части хода», стр. 16.

Шаг начала боя

См. «Части хода», стр. 16.

Шаг объявления атакующих

См. «Части хода», стр. 16.

Шаг объявления блокирующих

См. «Части хода», стр. 16.

Шаг очистки

См. «Части хода», стр. 16.

Шаг поддержки

См. «Части хода», стр. 16.

Шаг разворота

См. «Части хода», стр. 16.

Эффект

Это то, что делает заклинание или способность, когда разрешается. Имеется несколько типов эффектов: одноразовые, постоянные, эффекты предотвращения и эффекты замены. Каждый из них описан в этом словаре.

Эффект замены

Эффект замены ждет конкретного события, а затем заменяет его другим. В тексте, описывающем такие эффекты, есть словосочетание «вместо этого». Например, часть текста Колосса Темной Стали гласит: «Если Колосс Темной Стали должен попасть откуда-либо на кладбище, покажите Колосса Темной Стали и втасуйте его в библиотеку его владельца вместо этого». Этот эффект заменяет попадание Колосса Темной Стали на кладбище другим действием — втасовыванием в библиотеку владельца. Колосс Темной Стали ни на секунду не оказывается на кладбище.

Эффект предотвращения

Эффект, останавливающий наносимые повреждения. Эффект предотвращения действует как щит. Если должны быть нанесены повреждения, но выставлен «щит», эти повреждения будут частично или полностью предотвращены. Эффект предотвращения способен предотвратить либо все повреждения от какого-либо источника, либо только определенную часть этих повреждений.

Например, на карте Туман сказано: «Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу». Вы можете разыграть Туман задолго до боя, но его эффект будет длиться в течение всего хода. Поэтому, если существа попытаются нанести в этом ходу боевые повреждения, Туман их предотвратит.

Эффекты предотвращения способны предотвращать нанесение повреждений существам, игрокам или и тем и другим. Если эффект предотвращения должен предотвратить повреждения от нескольких источников, наносимые одновременно, то игрок, которому предназначены эти повреждения, или который контролирует существо, которому будут нанесены эти повреждения, должен выбрать, от какого источника предотвратить повреждения.



хотите найти, где можно сыграть в самую лучшую коллекционную карточную игру? Без проблем!
www.wizards.com/locator

ВОПРОСЫ?

Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgium NV/SA
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Тел.: +32 070 233-277
Эл. почта: custserv@hasbro.be

Сохраните данные нашей компании на случай необходимости.

Посетите наш сайт!
www.magicthegathering.com

РАЗРАБОТЧИКИ ПРАВИЛ

Создание оригинального дизайна игры Magic: Ричард Гарфилд
Составление правил: Марк Л. Готтлиб
Перевод: Оксана Жианнетти (переводчик) и Вячеслав Гребенюк (тех. редактор)
Локализация: Мэттью Рой и Джеральд Бломгрэн
Редакторы: Дел Лаугел, Майкл Микаэлиан и Мэтт Табак
Художественный руководитель: Карин Пауэлл
Графический дизайн: Леон Кортес и Эми Танжи
Оригинальный графический дизайн игры Magic: Джеспер Майрфорс, Лиза Стивенс и Кристофер Раш
Набор и подготовка к печати: Стив Нэшем и Эрика Вергел де Диос

Благодарим всех участников нашего проекта, а также всех остальных, кто внес свой вклад в игру **Magic**, слишком многочисленных, чтобы их можно было здесь перечислить.

Настоящие правила были опубликованы в июле 2010 г.

©2010 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. Magic: The Gathering, Wizards of the Coast и их логотипы, Magic, отличительный облик персонажей, символ Planeswalker-ов, пентаграмма цветов и символы * ♣ ♠ ♡ ♠ являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. в США и других странах. Патент США № RE 37957.

620-4551A-001 RU

