

С 13 ЛЕТ

MAGIC

The Gathering



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В игре **Magic** вы оказываетесь в рядах избранных волшебников Мультивселенной — Planeswalker-ов. Одни из них станут вам друзьями, другие — врагами. Все они владеют грозной магией и повелевают армиями существ, собранных из бесчисленных миров. Ваше оружие — это колода карт. В ней находятся все известные вам заклинания, а также существа, которых можно призвать для участия в битве. Соберите собственную колоду **Magic** и сразитесь с друзьями, чтобы выяснить, чья искра горит ярче!

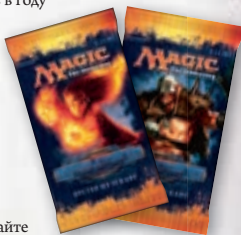


В играх с коллекционными картами, к которым относится **Magic: The Gathering**, одновременно сочетаются стратегическая игра и интерес коллекционирования. Положите начало своей коллекции — приобретите начальный набор и тотчас вступайте в битву, вооружившись готовой для игры колодой.

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 сайте Wizards.com/Locator.

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



РАЗДЕЛ 1: ОСНОВЫ

Пять цветов маны	4
Элементы карты	5
Типы карт	5
Игровые зоны	8

РАЗДЕЛ 2: ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Получение маны	9
Заклинания	10
Способности	12
Атака и блокирование	13
Построение колоды	15
Золотое правило	15

РАЗДЕЛ 3: КАК ИГРАТЬ

Наличие колоды	16
Наличие оппонента	16
Начало игры	16
Части хода	17
Следующий ход	18
Бесконечно разнообразная игра	18

РАЗДЕЛ 4: РАЗНОВИДНОСТИ ИГРЫ

Ограниченные форматы	19
Варианты игры с участием более двух игроков	20



РАЗДЕЛ 5: СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ 21**ВОПРОСЫ?** 34

РАЗДЕЛ 1 ОСНОВЫ

Magic: The Gathering — это стратегическая игра для двух или более игроков, у каждого из которых есть колода карт **Magic**, собранная 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!

ПЯТЬ ЦВЕТОВ МАНЫ

Лишь одно объединяет несметные миры Мультивселенной — *мана*, энергия, питающая все виды магии. Земля насыщена маной пяти цветов, и *Planeswalker*-ы, связанные особыми узами 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 один цвет или все пять.

БЕЛЫЙ

Белый — цвет закона и порядка. Широкие **Равнины**, на которых обитают воины, священники и ангелы, производят белую ману. Стройными рядами ваши небольшие существа отправляются в битву, чтобы преподать врагу урок.

ЗЕЛЕНЫЙ

Зеленая магия — это рост, жизнь и необузданная сила. Леса переполнены зеленой маной, олицетворяющей биение пульса природы. Ваши существа наделены хищнической силой и одерживают верх благодаря своим громадным размерам.

КРАСНЫЙ

Красная магия взрывается огнем, яростью, камнепадами и потоками лавы. Красную ману дают **Горы** и вулканы. Действуя быстро и дерзко, вы сосредотачиваете обуревающие вас эмоции, чтобы призвать на помощь могущественных драконов или взорвать землю под ногами противника.



СИНИЙ

Синяя магия основана на хитрости и манипуляциях. Синюю ману производят **Острова** — это цвет морских глубин и бескрайних небес. Действуя незаметно, вы получаете полный контроль над ситуацией, прежде чем сделать решающий шаг.

ЧЕРНЫЙ

Черная магия связана со смертью, недугами и властью любой ценой. Черную ману порождают сырые **Болота**, где все гниет и разлагается. Ваш эгоизм и извращенное сознание под стать нежити и неопируемым ужасам, которыми вы повелеваете.

ЭЛЕМЕНТЫ КАРТЫ

ИМЯ КАРТЫ

СТРОКА ТИПА

Здесь указывается, к какому *типу* относится карта: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, planeswalker, 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 (*voit tak*) и содержащий сведения о мире **Magic**. Художественный текст никак не влияет на ход игры. Для некоторых способностей имеется выделенное курсивом *напоминание*, объясняющее, как работает способность.

КОЛЛЕКЦИОННЫЙ НОМЕР

С помощью коллекционного номера проще отслеживать состояние своей коллекции. Например: «154/249» означает, что карта является 154-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 синих, два красных), то чтобы ее разыграть, нужно заплатить четыре маны любых цветов и еще две красные маны (произведенные двумя Горами).

СИМВОЛ ВЫПУСКА

Он обозначает выпуск **Magic**, к которому принадлежит карта. Этот вариант карты Шиванский Дракон — из базового выпуска **Magic 2014**. 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 ходу, чтобы его уничтожить. (На карте planeswalker-а в этом месте находится специальное поле, где 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 отыгранных карт).



МГНОВЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Мгновенные заклинания похожи на заклинания волшебства, но их можно разыгрывать практически когда угодно, 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 вне зависимости 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 есть ♣, 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. Начиная с выпуска *Терос*, в строке типа таких карт будет указано «Артефакт Существо». 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. Planeswalker-а можно разыграть только при возможности разыграть заклинания волшебства. Они являются перманентами, и каждый из них выходит на поле битвы с определенным количеством жетонов *верности*, указанным в правом нижнем углу карты.

У каждого planeswalker-а есть несколько *способностей верности*, 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 три жетона верности с этого planeswalker-а». Вы можете активировать одну из этих способностей только при возможности разыграть волшебство и только при условии, что ни одна из способностей верности 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 оппоненты могут наносить им повреждения вместо вас с помощью заклинаний и способностей. Когда planeswalker получает какие-либо повреждения, он теряет соответствующее количество жетонов верности. Если у planeswalker-а нет жетонов верности, то он отправляется на ваше кладбище.



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 производят синюю ману (♠), Болота производят черную ману (♣), Горы производят красную ману (♠), а Леса производят зеленую ману (♣). Все остальные земли являются *небазовыми землями*.

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

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.)

РУКА



ОППОНЕНТ

Осталось 16 жизней



БИБЛИОТЕКА КЛАДБИЩЕ

ПОЛЕ БИТВЫ



БИБЛИОТЕКА КЛАДБИЩЕ



РУКА

ВЫ

Осталось 18 жизней

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.

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, которое(-ая) попало(-а) в стек последним(-ей), разрешается, 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.

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 нанесены 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.

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

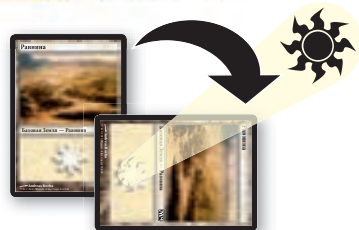
В этом разделе рассказывается о действиях, выполняемых во время игры. Вы узнаете о том, как получать ману, без которой нельзя разыгрывать заклинания. Узнаете, как разыгрывать заклинания и применять способности. Вас также научат атаковать и блокировать с помощью существ. В конце раздела кратко объясняется,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

ПОЛУЧЕНИЕ МАНЫ

Почти для всех игровых действий сначала вам 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 можно использовать любой тип маны, 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. Это происходит достаточно редко, поскольку, как правило, вы производите ману только тогда, когда она нужна вам, чтобы разыграть какое-либо заклинание или активировать способность.



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 набор. Это действие выполняется в случаях, 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).

В начале каждого из ваших ходов вы разворачиваете ваши повернутые карты, чтобы иметь возможность снова их использовать.

РАЗВЕРНУТАЯ КАРТА



ПОВЕРНУТАЯ 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 ∞ , вы должны решить, что это будет за число. Остальные решения принимаются позднее, когда заклинание разрешается.

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.

ДЕЙСТВИЯ «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 разыграть что-нибудь еще. 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.

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, «целевые чары» или «целевое существо или игрок».

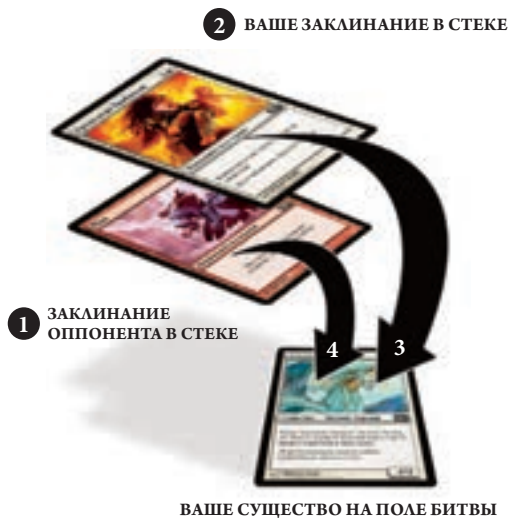
Цели для заклинания выбираются в момент его разыгрывания, а цели для активируемой способности выбираются в момент ее активации. Если вы не можете удовлетворить указанным требованиям выбора цели, то вы не можете разыграть это заклинание или активировать эту активируемую способность. После того как цели выбраны, изменить их нельзя.

При разрешении заклинания или способности происходит проверка — являются ли цели *легальными* (то есть, они должны быть на месте 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 вообще, заклинание или способность отменяются, и ничего не происходит.



ПРИМЕРЫ ЗАКЛИНАНИЙ В СТЕКЕ

- 1** **Оппонент** разыгрывает Шок, выбирая целью вашего Ауроманта, существо 2/2. Шок идет в стек.
- 2** **Вы** отвечаете на Шок, разыгрывая Проявление Храбрости, целью которого делаете вашего Ауроманта. Проявление Храбрости идет в стек, помещаясь *поверх Шока*.
- 3** Ни вы, ни оппонент далее не предпринимаете никаких действий. Проявление Храбрости разрешается, изменяя показатели Ауроманта на 4/6 до конца хода.
- 4** Затем разрешается Шок, нанося 2 повреждения ставшему сильнее Ауроманту. Этого недостаточно, чтобы его уничтожить.



А если бы Проявление Храбрости было разыграно первым?

Шок помещается в стек поверх Проявления Храбрости, так что он разрешается первым. Он наносит Ауроманту 2 повреждения и уничтожает его! Когда Проявление Храбрости пытается разрешиться, оказывается, что его цель больше не находится на поле битвы, поэтому заклинание отменяется (ничего не происходит).



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

СТАТИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Статическая способность — это текстовое указание, которое действует все время, пока карта находится на поле битвы. Например, Величественная Правительница — это существо со способностью «Существа под контролем ваших оппонентов выходят на поле битвы повернутыми». *Иллюстрированные способности, чтобы прояснить перед вами.* 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, Посыльный Дрейк — это существо со способностью «Когда Посыльный Дрейк умирает, возьмите карту».

Все срабатывающие способности начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в начале». 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, Кровавое Дитя — это существо со способностью «Пожертвуйте другое существо: Кровавое Дитя получает +2/+2 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: Бдительность, Захват, Зачаровать, Защита, Зашитник, Знание земель (например, Знание Болот или Знание Лесов), Неразрушимость, Миг, Первый удар, Полет, Порчеустойчивость, Пробивной удар, Смертельное касание, Снарядить, Ускорение и Цепь жизни. 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 терминов в конце настоящих Правил.

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, требуется 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 развернуто, 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 очереди, 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 владыльца. 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.



ПРИМЕР БОЯ

1



ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАКУЮЩИХ

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

2



НАЗНАЧЕНИЕ БЛОКИРУЮЩИХ

Защищающийся игрок назначает два существа для блокирования двух атакующих и оставляет третьего атакующего незаблокированным. Защищающийся игрок сам решает, кого и кем блокировать.

3



БОЕВЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Незаблокированное атакующее существо наносит 3 повреждения защищающемуся игроку. Заблокированные 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 мы советуем придерживаться следующих рекомендаций:

Земли. Практический опыт показывает, что карты земель должны составлять 40% колоды. Колода из 60 карт обычно содержит примерно 24 земли.

Существа. Из 60 карт типичной колоды от 15 до 25 являются существами. Выберите 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 любимыми картами. Так что вперед, держайте!

Когда в коллекции накапливается достаточное количество карт, игроки **Magic** зачастую предпочитают собирать разные колоды под разные *форматы*. Формат игры определяется тем, какими картами разрешается в нем играть. Наиболее распространенный формат игры в **Magic** называется *Стандартным*. В нем используются только недавно вышедшие сеты. В Стандартной колоде легально могут содержаться карты из текущего блока, блока, который вышел в предыдущем октябре, и самого последнего базового выпуска. Турниры в Стандартном формате проводятся круглый год по всему миру. Когда вы почувствуете, что готовы начать осваивать другие форматы игры в **Magic**, посетите веб-страницу Wizards.com/MagicFormats, на которой можно найти более подробную информацию.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст карты **Magic** противоречит правилам игры, предпочтение отдается карте. Например, в правилах сказано, что существа выходят на поле битвы повернутыми. Но Величественная Правительница — это существо, способность которого гласит: «Существа под контролем ваших оппонентов выходят на поле битвы повернутыми». Правила изменяются, пока Величественная Правительница находится на поле битвы. Одна из причин, по которой игра **Magic** так интересна — это наличие таких вот карт, позволяющих нарушать практически каждое правило.



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 «начало 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 и иметь при себе какие-нибудь небольшие предметы, которые можно использовать в качестве жетонов и фишек.

Когда вы только начинаете играть, имеет смысл приобрести уже готовую для игры колоду, например, начальный набор или продвинутую колоду **Event Deck**, или же позаимствовать колоду у друга. А когда ваша коллекция станет более внушительной, попробуйте собрать свою собственную колоду, руководствуясь принципами, изложенными на странице 15.

НАЛИЧИЕ ОПОНЕНТА

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 он должен взять карту, а его колода пуста, или если заклинание или способность объявляет 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*. Втащите 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.

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 или фаза.

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

1. НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

А. 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.

В. ШАГ ПОДДЕРЖКИ

Этот этап хода часто упоминается в тексте карт. 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.

С. 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. 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

А. ШАГ НАЧАЛА БОЯ

Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности. У оппонента есть последняя возможность разыграть заклинания или активировать способности, пресекающие атаку со стороны ваших существ.

В. 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.

С. 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.

Д. 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 очереди, 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.

Е. ШАГ ЗАВЕРШЕНИЯ БОЯ

Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

4. 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

А. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ШАГ

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

В. 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 «Неумный Мертвец» и «Зомби, Глодающий Кости»). В этой игре вас ждут открытия, сюрпризы, сражения и хитрые уловки. Вас ждет настоящая магия!



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, а не собирать колоды заранее 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 (в отличие от обычных 60 в Собранной колоде). 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» (ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ)

В этой разновидности Ограниченного формата вам требуется собрать колоду из совершенно новых бустеров. Каждый игрок открывает 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, вместо того чтобы просто распечатать карты и собрать колоду, вы и другие игроки за столом должны сначала выбрать карты для своих будущих колод. Каждый игрок за столом получает три запечатанных бустера по 15 карт.

В начале драфта каждый игрок открывает бустер и выбирает из него желаемую карту. (Нельзя смотреть карты, выбранные другими игроками.) Затем каждый игрок передает оставшиеся карты игроку слева от себя. Вы берете переданный вам бустер, выбираете одну карту и передаете оставшиеся карты игроку слева. Процесс продолжается, пока не будут разобраны все карты. Затем каждый игрок открывает второй бустер, но теперь он передается направо. После того как все карты разобраны, распечатывают третий бустер и снова передают его налево. Из выбранных вами карт и любого количества базовых земель вам предстоит построить колоду из 40 карт.

Чтобы сыграть в этих и других форматах, приходите на турниры
в вашем магазине или клубе!

Wizards.com/Locator

Играть в **Magic** можно и при участии более двух игроков. Существуют десятки различных вариантов такой игры. Одними из наиболее популярных форматов являются «Двухголовый гигант» и **Commander**, играть в которых можно только традиционными картами **Magic** из вашей коллекции. В других многопользовательских форматах используются карты увеличенного размера или специальный кубик, обеспечивающие вашей группе уникальный игровой опыт.

ДВУХГОЛОВЫЙ ГИГАНТ

В игре «Двухголовый гигант» вы с напарником играете против другой команды из двух человек. Вы с напарником можете показывать друг другу карты в руке и обсуждать стратегию. В начале игры у вашей команды есть 30 жизней на двоих, вы оба ходите одновременно, и существа вашей команды вместе атакуют противоположную команду. Однако каждый из вас имеет свою собственную библиотеку, контролирует свои собственные перманенты, тратит свою собственную ману, и т. д.

COMMANDER

В формате **Commander** во главе колоды каждого игрока стоит выбранное им легендарное существо — то есть, в соответствии с названием, «командир» колоды. Остальные карты — это тщательно подобранный арсенал существ, артефактов и других заклинаний, которые отражают индивидуальные черты своего командира и пользуются его сильными сторонами. В **Commander** лучше всего играть в формате «Куча-мала» с участием 3–6 игроков, хотя и обычные партии между двумя игроками не являются редкостью. Подробнее об этом формате, созданным самими игроками, можно узнать на сайте MTGCommander.net.

PLANECHASE

В варианте игры **Planechase** дополнительно используется колода, состоящая из карт увеличенного размера, которые обозначают различные измерения, то есть места в разных уголках Мультивселенной, где будут проходить ваши многопользовательские баталии. У измерений есть способности, изменяющие правила игры. Если вам не нравится среда, в которой вы находитесь, можно попробовать перейти в другой мир, бросив специальный кубик измерений, однако будьте готовы к тому, что иногда так можно создать настоящий хаос!

ARCHENEMY

В формате **Archenemy** один из игроков начинает партию, имея в своем распоряжении 40 жизней и дополнительную стопку карт увеличенного размера — так называемых «Замыслов». Этот игрок и является «архиврагом». Остальные игроки выступают одной командой, пытаются его победить.

ПОДСКАЗКИ

Если игра протекает в формате с участием более двух игроков, то при запросе первой передачи игрок набирает новую руку из семи, а не шести карт. При последующих передачах 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 Wizards.com/MagicFormats.

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: и , или и , или 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.

♠ (синяя мана)

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

♣ (черная мана)

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

♥ (красная мана)

Одна красная мана. Поворот Горы дает ♥. Карта, в мана-стоимости которой есть символ ♥, 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 набор, 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.

РАЗВЕРНУТАЯ КАРТА



ПОВЕРНУТАЯ КАРТА

*♠, *♣ и т. д.

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

ARCHENEMY

Разновидность многопользовательской игры, в которой один игрок играет сразу против нескольких и используются карты увеличенного размера с типом scheme («Замысел»).

COMMANDER

Любительский формат игры, в котором у каждого игрока во главе колоды стоит какое-либо легендарное существо.

PLANECHASE

Разновидность многопользовательской игры, в которой используются карты увеличенного размера с типом plane («Измерение»).

PLANESWALKER

Один из типов карты. См. «Planeswalker», стр. 7.

X

Если в мана-стоимости или стоимости активации есть символ X, это значит, что надо выбрать определенное число. Например, Вулканический Гейзер — это мгновенное заклинание, которое имеет стоимость X и наносит X повреждений. Разыгрывая Вулканический Гейзер, вы выбираете, чему будет равен X. Например, если вы выбрали три, Вулканический Гейзер имеет стоимость 3 и наносит 3 повреждения. Если вы выбрали шесть, Вулканический Гейзер имеет стоимость 6 и наносит 6 повреждений.

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. 12.

Активируемая способность

Один из трех типов способностей, которые могут быть у перманента. Активируемая способность всегда указывается по следующему шаблону: «стоимость: эффект». См. «Способности», стр. 13.

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. 6.

Артефактное существо (Артефакт Существо)

Одновременно является и артефактом и существом. См. «Существо», стр. 6.

Атаковать

Атакуя, ваши существа наносят оппоненту повреждения. Во время вашей фазы боя вы решаете, какие из ваших повернутых 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. «Атака и блокирование», стр. 13.

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

Собый вид чар, который прикрепляется к перманенту (и иногда к игроку). 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). Если Аура прикрепляется к объекту, не соответствующему ее способности зачаровывать, или вообще остается неприкрепленной, то она отправляется на кладбище владельца.



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 суперттип). 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. 8.

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 повернутых существ. Каждое из них может блокировать одно атакующее существо. При этом для блокирования одного атакующего существа можно назначить несколько повернутых существ одновременно. Если атакующее существо заблокировано, оно наносит боевые повреждения блокирующему его существу, а не игроку или planeswalker-у, которого оно атаковало. Блокировать атакующие существа не обязательно. См. «Атака и блокирование», стр. 13.

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.

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-сайте Wizards.com/Locator.



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. 7.

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.

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 терминов.

Волшебство

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

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 («драфт»)

См. «Ограниченные форматы», стр. 19.

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 2014** не дает игрокам жетоны яда.)
- Заклинание или способность объявляет вас победителем или вашего оппонента — проигравшим.
- Оппонент сдается.

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

В различных вариантах игры с участием более двух игроков условия выигрыша партии могут изменяться.

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. 17.

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. «Варианты игры с участием более двух игроков», стр. 20.

Дополнительная колода

На турнирах по игре **Magic** допускается использование дополнительной колоды — набора вспомогательных карт, обладающих особой эффективностью против того или иного оппонента. Сыграв первую партию с оппонентом, вы можете заменить некоторые карты своей основной колоды на карты из дополнительной. Перед тем как начать игру с новым оппонентом, вы обязаны вернуть свою колоду в первоначальное состояние.

В форматах игры с Собранной колодой дополнительная колода должна содержать не более 15 карт. Вместе, ваша основная и дополнительная колода не могут содержать более четырех экземпляров одной и той же карты, за исключением базовых земель. В вашей колоде должно быть не менее 60 карт.

В Ограниченных форматах все полученные вами карты, не входящие в вашу основную колоду, помещаются в дополнительную. В вашей колоде должно быть не менее 40 карт.

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.

Драться

Некоторые эффекты заставляют одно существо драться с другим. Когда два существа дерутся, они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.

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-a. 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.

Заклинание

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

Закключительный шаг

См. «Части хода», стр. 17.

Запечатанная колода («сидел»)

См. «Ограниченные форматы», стр. 19.

Захват

Способность с ключевым словом, встречающаяся у существ. Существо с Захватом может блокировать существо со способностью Полета. Однако заблокировано существо с Захватом может быть 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, у Метки Вампира есть способность, которая гласит: «Зачарованное существо получает +2/+2 и имеет Цепь жизни». Бонус получает только то существо, к которому прикреплена Метка Вампира, а жизни от его способности Цепи жизни получает игрок, под контролем которого оно находится.

Зачаровать

Способность с ключевым словом, которой обладают все Ауры. Как правило, 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. Точно так же, Ауры с указанием «зачаровать игрока» или «зачаровать оппонента» при разыгрывании выбирают своей целью игрока. Если Аура прикрепляется к объекту, не соответствующему ее способности заcharовывать, то 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 заcharовано 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 Защитника 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. 7.

Знание Болот

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

Знание Гор

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

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 под контролем защищающегося игрока есть хотя бы одна земля этого типа.

Знание Лесов

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

Знание Островов

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

Зона

Область, в которой могут находиться карты во время игры в **Magic**. См. «Игровые зоны», стр. 8.

Зона командования

Игровая зона, предназначенная для объектов, которые оказывают воздействие на игру, но не являются перманентами. Некоторые planeswalker-ы создают эмблемы, которые отправляются в эту зону, а в некоторых многопользовательских форматах в нее помещаются карты увеличенного размера.

Игра с участием более двух игроков

Игра в **Magic**, в которой на момент начала принимают участие более двух игроков. См. «Варианты игры с участием более двух игроков», стр. 20.

Игрок

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

Изгнание

Одна из игровых зон. «Изгнание» — это фактически зона ожидания для карт. Если заклинание или способность изгоняет карту, то карта перемещается в зону изгнания из зоны, в которой находится в настоящий момент. См. «Изгнание», стр. 8.

Имя

См. «Элементы карты», стр. 5.

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. 8.

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 сбрабатывающую 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 Ауру на существо оппонента, именно вы контролируете эту Ауру и ее способности.

Некоторые заклинания и способности позволяют получить контроль над перманентом. В большинстве случаев это значит, что карта переходит от оппонента к вам. Однако Аура или Сваряжение, прикрепленные к другим картам, не снимаются с карт даже при смене контролирующего игрока.

Легендарный

Легендарный — это супертип, который указывается в строке типа перед типом карты. Если игрок контролирует два или больше легендарных перманента с одним и тем же именем, он выбирает один из них, который останется на поле битвы, а остальные кладет на кладбище их владельца. (Разные игроки могут контролировать легендарные перманенты с одним и тем же именем.) 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 сбрабатывающими. При активации или сбрабатывании они не отправляются в стек — вы получаете ману немедленно.

Мана-стоимость

См. «Элементы карты», стр. 5. См. также статью «Конвертированная мана-стоимость» в данном словаре терминов.

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. 6.

Миг

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

Модерн

Набирающий популярность формат с Собранной колодой. В формате «Модерн» используются карты из базовых и обычных выпусков начиная с *Eighth Edition* и *Mirrodin* по настоящее время. Дополнительную информацию см. на сайте Wizards.com/MagicFormats.

Напоминание

Текст, набранный курсивом и заключенный в скобки (*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.

Начальный набор

Набор, в который входит готовая для игры колода с картами из определенного выпуска, а также два дополнительных бустера по 15 карт. Колоды из начальных наборов можно использовать для игры сразу же, как только вы достали их из упаковки. В базовом выпуске *Magic 2014* имеется пять начальных наборов. 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-сайте Wizards.com/Locator.

Не-

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



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.

Незаблокированный

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

Неразрушимость

Неразрушимые 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 терминов.

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 («лимитед»)

Ряд игровых форматов, в которых используются карты из бустеров, вскрываемых непосредственно перед игрой. См. «Ограниченные форматы», стр. 19.

Одноразовый эффект

Эффект, применяющийся в игре только один раз и считающийся после этого завершенным. Например, на карте Прорицание сказано: «Возьмите две карты». После разрешения эффект пропадает. Одноразовые эффекты отличаются от постоянных, которые действуют 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. «Действия «в ответ» на заклинание», стр. 10.

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.

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. Если по какой-то причине вам не понравились карты в этой 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 целевое существо, находящееся на поле битвы, а не карту существа на кладбище или в иной зоне.

Повернуть

Положить карту набок. См. «Поворот карт», стр. 9.

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 наноситься только существам, planeswalker-ам и игрокам. Если за один ход существу наносится повреждение, 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, Темное Покровительство — это Аура с недостатком «Когда Темное Покровительство выходит на поле битвы, вы теряете 1 жизнь». Такая потеря жизней 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 терминов. 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. 8.

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 стоимостей.

Порчеустойчивость

Способность с ключевым словом, встречающаяся у перманентов. Перманент с Порчеустойчивостью не может быть целью заклинаний и способностей, находящихся под контролем оппонента. Однако игрок, контролирующий перманент с Порчеустойчивостью, все равно может выбирать его целью заклинаний и способностей.

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 пьют, что в результате их действия вы теряете жизнь. Такая потеря жизни не является повреждением, поэтому ее нельзя предотвратить.

Предотвратить

Заклинания и способности, 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 (тот, 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 пасуют.

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 блокирующему существу нанесены повреждения, равные как минимум его выносливости, любое количество оставшихся повреждений от атакующего существа можно нанести атакуемому игроку или planeswalker-у.

Развернуть

Положить повернутую карту вертикально, чтобы можно было снова ее использовать. См. «Поворот карт», стр. 9.

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. 10.

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.



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 терминов.

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. 8.

Сбросить

Взять карту из своей руки и поместить ее на свое 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. 5.

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 «падает 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. В Собранной 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). Стандартный формат — самый популярный в игре с Собранной колодой.

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. «Активируемые способности», стр. 12.

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. 12.

Стандартный формат

Самый популярный формат в игре с Собранной колодой. В нем используются только недавно вышедшие карты. В Стандартной колоде легально могут содержаться карты из текущего блока, блока, который вышел в предыдущем октябре, и самого последнего базового выпуска. Дополнительную информацию см. на сайте Wizards.com/MagicFormats.

Статическая способность

Один из трех типов способностей, которые могут быть у перманента. См. «Статические способности», стр. 12.

Стек

Одна из игровых зон. См. «Стек», стр. 8.

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.

Строка типа

См. «Элементы карты», стр. 5.

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 Воин» 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. 6.

Тасовать

Перемешивать карты в колоде. В игре **Magic** в начале каждой партии 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. 5.

Тип PLANESWALKER-a

Подтип planeswalker-a. Если игрок контролирует двух или больше planeswalker-ов с одним и тем же типом planeswalker-a, он выбирает одного из них, который останется на поле битвы, а остальных кладет на кладбище их владельца. (Разные игроки могут контролировать planeswalker-ов с одинаковым типом planeswalker-a.)

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 вашу кладбище маны».

Тип земли

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

Тип карты

У любой карты в вашей колоде есть по крайней мере один тип: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, planeswalker, существо или чары. 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, у Хищной Щепки есть способность «Существа-Щепки под вашим контролем получают +1/+1». Бонус получат все существа под вашим контролем, у которых есть тип существа «Щепка», включая саму Хищную Щепку.

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.

Умирает

Если сказано, что существо «умирает», это значит, что оно попадает с поля битвы на кладбище.

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 под контролем одного игрока или два planeswalker-а с одинаковым подтипом под контролем одного игрока 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. Если по окончании шага или фазы у игрока остается непогращенная мана, то эта мана пропадает. См. «Части хода», стр. 17.

Фаза боя

См. «Части хода», стр. 17.

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. 17.

Части хода

1. Начальная фаза

- Шаг разворота
- Шаг поддержки
- Шаг взятия карты

2. Главная фаза

3. Фаза боя

- Шаг начала боя
- Шаг объявления атакующих
- Шаг объявления блокирующих
- Шаг боевых повреждений
- Шаг завершения боя

4. Главная фаза (снова)

5. Завершающая фаза

- Заключительный шаг
- Шаг очистки

Хранилище маны

Здесь хранится мана, 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, который добавляет в игру колорита. Художественный текст создает определенную атмосферу или описывает кусочек магического мира карты. Если текст в крутых скобках, то он просто напоминает правило и не является художественным. Художественный текст никак 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 **1** является синей, а карта со стоимостью **2** 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 заклинания или 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. «Цель», стр. 10.

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. 6.

Шаг

Все фазы, за исключением главной, делятся на шаги. Во время определенных шагов происходят определенные события. Например, перманенты разворачиваются во время шага разворота. Если по окончании шага или фазы у игрока остается непотраченная мана, то эта мана пропадает. См. «Части хода», стр. 17.

Шаг боевых повреждений

См. «Части хода», стр. 17.

Шаг взятия карты

См. «Части хода», стр. 17.

Шаг завершения боя

См. «Части хода», стр. 17.

Шаг объявления атакующих

См. «Части хода», стр. 17.

Шаг объявления блокирующих

См. «Части хода», стр. 17.

Шаг поддержки

См. «Части хода», стр. 17.

Шаг разворота

См. «Части хода», стр. 17.

Эмблема

У некоторых planeswalker-ов есть способности, которые создают эмблему, оказывающую длительное воздействие на игру. После того как эмблема создана, она не может быть уничтожена и ее способности действуют до конца партии.

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 терминов.

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 втащите его в библиотеку его владельца вместо этого». Этот эффект заменяет попадание Колосса Темной Стали на кладбище другим действием — втащиванием 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.



ВОПРОСЫ?

ООО "Хасбро Раша"
Wizards of the Coast
Россия, 141400
Московская область, г. Химки
Ленинградская ул., вл. 39, стр. 6
Тел.: +32 (0)70 233-277
Эл. почта: WPN_ru@hasbro.co.uk

РАЗРАБОТЧИКИ ПРАВИЛ

Оригинальный дизайн игры **Magic**: Ричард Гарфила

Составление правил: Мэтт Табак

Редакторы: Дел Лаутел и Келли Диггз

Художественный руководитель: Лиза Хэнсон

Оригинальный графический дизайн игры **Magic**: Джеспер Майрфорс, Лиза Стивенс и Кристофер Раш

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

Настоящие правила были опубликованы в июле 2013 г.

©2013 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Официальный представитель: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Сохраните данные нашей компании на случай необходимости. Magic: The Gathering, Wizards of the Coast, Magic и их логотипы, Mirrodin, отличительный облик персонажей, пентаграмма цветов и символы * ♦ ♣ ♠ являются собственностью Wizards of the Coast LLC в США и других странах. Патент США № RE 37957. 300Z1804001 RU





FRIDAY NIGHT MAGIC

ВАШИ ВЕЧЕРА
ПО ПЯТНИЦАМ

Присоединяйтесь к сообществу игроков Magic, устраивающему турниры каждую пятницу!

#MTGFNM

WIZARDS.COM/FNM