

# MAGIC

The Gathering



РУКОВОДСТВО

# ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в игру **Magic: The Gathering**®, самую лучшую в мире коллекционную карточную игру, первую игру такого рода, которая до сих пор остается самой лучшей и самой обширной.

В игре **Magic**® игроки - могущественные маги, которые сражаются друг с другом за славу, знания и победу. Все ваше оружие - колода карт. В ней находятся все известные вам заклинания, а также существа, которых можно призвать для участия в битве.

В играх с коллекционными и обменными картами, к которым относится и **Magic: The Gathering** TCG, одновременно сочетаются и коллекционирование, и стратегическая игра. Заранее неизвестно, какие именно карты содержатся в бустерах или в турнирных наборах для игры в **Magic**. Вы просто начинаете собирать свою собственную колоду и обмениваться с другими игроками, чтобы получить нужные карты.

Самое увлекательное в игре с коллекционными картами - то, что она непрерывно изменяется. Вы сами придумываете и собираете собственные колоды. Каждая новая игра в **Magic** не похожа на предыдущие. Несколько раз в году выходят новые дополнения к игре **Magic**, в которых постоянно появляются все новые возможности ошеломить и победить оппонентов.

(слова и фразы, набранные зеленым шрифтом, можно найти в словаре. Словарь начинается на странице 30).

# СОДЕРЖАНИЕ

## 2 Раздел 1: Основы

- 2 Что нужно для игры
- 2 Цель игры
- 2 Начало игры
- 2 Части карты **Magic**
- 4 Основные термины и условные обозначения
- 5 Типы карт: Артефакт, Существо, Чары, Мгновенное заклинание, Земля, Волшебство.
- 8 Игровые зоны: Библиотека, Рука, В игре, Кладбище, Стек, Выведены из игры

## 9 Раздел 2: Заклинания, способности и эффекты

- 9 Золотое правило
- 9 Что такое заклинание?
- 9 Что такое способность?
- 11 Как применить заклинание или активировать способность?
- 13 Как применить срабатывающую способность?
- 13 Стек
- 14 Как срабатывают заклинания и способности?
- 15 Что такое эффект?

## 17 Раздел 3: Структура хода

- 17 Начальная фаза
- 17 Главная фаза
- 17 Фаза боя
- 19 Главная фаза (продолжение)
- 19 Завершающая фаза

## 20 Раздел 4: Способности существ

Защитник, Страх, Первый удар, Полет, Ускорение, Знание земель, Защита, Регенерация, Пробивающий удар, Бдительность

## 23 Раздел 5: Пять цветов **Magic**

Белый, синий, черный, красный, зеленый

## 26 Раздел 6: Лиги и турниры

27 Форматы: Сконструированный (Constructed), Ограниченный (Limited)

## 30 Раздел 7: Словарь

## 69 Разработчики и вопросы



# РАЗДЕЛ 1: ОСНОВЫ

## Что нужно для игры

Чтобы играть в **Magic** настоящими картами, вам потребуется колода **Magic**, друг со своей колодой карт и какие-нибудь мелкие предметы для подсчета пунктов жизни.

Чтобы играть в **Magic Online**, вам потребуется завести свою учетную запись в **Magic Online** и колоду **Magic**. (Чтобы научиться играть, не обязательно входить в систему).

## Цель игры

Понизить оппоненту пункты жизни до нуля прежде, чем он сделает то же самое вам! Можно также победить оппонента, если на этапе взятия карты его библиотека пуста.

## Начало игры

Вы начинаете игру с 20 пунктами жизни.

Бросьте кости (или подкиньте монету), чтобы выбрать игрока, который ходит первым. Тот, кому достается первый ход, пропускает первый этап взятия карт (этот игрок не берет карты). Если вы только что закончили предыдущую партию, то проигравший решает, кто ходит первым.

Перетасуйте свою колоду. Затем возьмите семь верхних карт. Если вам не понравилась своя начальная рука, можно запросить пересдачу. При пересдаче надо заново перетасовать все карты и набрать новую руку, но в ней должно быть на одну карту меньше. Можно заказывать пересдачу сколько угодно раз, но каждый раз вы обязаны брать на одну карту меньше.

Игра начинается, когда оба игрока довольны картами в руке.

## Части карты Magic

**Название.** Название карты указано в левом верхнем углу. Если название карты упоминается в текстовом поле, оно относится только к данному экземпляру карты, а не ко всем картам в игре.



**Стоимость маны.** Каждый символ в правом верхнем углу означает цену за применение этого заклинания. Если на карте указана стоимость маны **1 \***, то, чтобы сыграть эту карту, надо заплатить одну единицу белой маны (например, произведенную равнинами) и еще одну ману любого цвета.

**Тип карты.** Он указывает, к какому типу относится карта: артефакт, существо, чары, мгновенное заклинание, земля или волшебство. Если это существо, то тип этого существа (например, Гоблин или Солдат) указан рядом со словом "Существо". Если это тип чар, которые накладываются на другую карту, то будет указано "Чары - Аура". Типы перманента, к которым применяются чары, указаны в текстовом поле. На странице 7 более подробно описываются разные типы карт.

**Символ выпуска.** Символ показывает, к какому выпуску **Magic** относится данная карта (например, символ выпуска *Девятой редакции*<sup>™</sup> - это ). Цвет символа указывает на редкость карты: черный - обычные карты, серебряный - необычные карты, золотой - редкие.

**Текстовое поле.** В нем перечисляются способности карты. Здесь также может находиться художественный текст, он выделен курсивом (*курсив выглядит вот так*); в нем содержатся сведения о мире **Magic**. Художественный текст никак не влияет на ход игры. На некоторых картах со способностями имеются подсказки курсивом, напоминающие, что это за свойство.



**Коллекционный номер.** С помощью коллекционного номера проще отслеживать состояние своей коллекции. Например, “12/350” означает, что карта является 12-ой из 350 карт этого выпуска.

**Сила и здоровье.** На каждой карте существа есть специальное поле с обозначением силы и здоровья. Они помогают определить, какое существо победит в бою.

## Основные термины и условные обозначения

**Мана.** Воспринимайте ману как деньги, имеющие хождение в игре **Magic**. Именно она используется для уплаты большинства стоимостей. Земли (и некоторые другие карты) производят ману, которая поступает в ваш запас маны. Мана хранится в нем, пока вы ее не потратите.

Однако она не может храниться вечно. В конце каждой фазы вы теряете 1 пункт жизни за каждую неиспользованную единицу маны, и она уничтожается. Это называется сгоранием маны.

Мана может быть одного из пяти цветов **Magic** или бесцветной. Если для уплаты требуется мана определенного цвета, она указывается цветными символами (\* белая, ♠ синяя, ♣ черная, ♡ красная, ♠ зеленая). Если для уплаты можно использовать любой тип маны, то на карте указан символ с числом внутри (например, 2).

**Перманент.** Артефакты, существа и чары входят в игру после того, как они сработали. Земли также остаются в игре после того, как их разыграли. Эти карты называются перманентами потому, что они остаются в игре постоянно, пока их не удалят. (Мгновенные заклинания и волшебство после срабатывания отправляются на кладбище).

**Поворот.** Поворот карты в игре **Magic** показывает, что карта была использована. Карта при этом поворачивается набок. В начале



каждого хода вы разворачиваете повернутые карты, чтобы использовать их вновь.

Символ “**♣**” означает “поверните эту карту”. Обычно он указывается в стоимости активации.

**Цель.** Если описание заклинания или свойства содержит слово “цель”, то при розыгрыше этой карты необходимо выбрать, на что она действует. Например, карта Арбалетчики имеет следующую способность: “**♣**: Арбалетчики наносят 1 повреждение целевому атакующему или блокирующему существу”. Применяя эту способность, надо выбрать атакующее или блокирующее существо, которому Арбалетчики нанесут 1 повреждение.

## Тип карты

Имеется 6 типов карт **Magic**:

### Артефакт

Артефакты - бесцветные перманенты, представляющие собой волшебные предметы. Их можно разыгрывать только во время *вашей* главной фазы при пустом стеке. (О фазах и стеке будет рассказано позже).

Карта типа “Артефакт - Снаряжение” означает оружие, доспехи или иной предмет, который могут использовать существа. Когда Снаряжение уже имеется в игре, можно заплатить определенную стоимость, чтобы снарядить им существо под вашим контролем или переместить с одного существа на другое.



### Существо

Существа - это перманенты, которые могут нападать и блокировать. Разыгрывать существа можно только во время *вашей* главной фазы при пустом стеке.

В правом нижнем углу карт существ указаны числа. Число слева от косой черты показывает силу существа. Оно означает количество



повреждений, которые это существо наносит в бою. Число справа от косой черты показывает здоровье существа. Оно означает количество повреждений, которые уничтожат существо.

Существо не может нападать и нельзя использовать какие-либо способности существа, требующие поворота карты ♣ в стоимости, если существо не находилось в игре под вашим контролем с самого начала хода. (Если карта не повернута, то существо можно использовать для блокирования, а также использовать другие его способности).

Артефактное существо может нападать и блокировать, как обычное существо. На артефактное существо можно воздействовать всем, что влияет на артефакты, а также всем, что влияет на существа.

## Чары

Чары - перманенты, представляющие собой магические ресурсы. Вы можете применить их только во время *вашей* главной фазы при пустом стеке.

Большинство чар присутствуют в игре как самостоятельные карты, совсем как артефакты и существа. Однако чары Аура (в типе карты указано “Чары - Аура”) применяются по-другому. Они могут существовать в игре, только будучи прикрепленными к другим перманентам.



Когда вы разыгрываете Ауру, она нацелена на перманент, который нужно зачаровать. Это значит, что необходимо выбрать, на что именно вы хотите наложить Ауру. В текстовом поле Ауры указано, на что ее можно наложить (“зачаровать существо”, “зачаровать землю” и т.п.)

Если перманент с наложенной Аурой выходит из игры, Аура помещается на кладбище своего владельца. Она не может просто “витать в воздухе”, сама по себе.

## Мгновенное заклинание

Мгновенные заклинания можно применять в любое время, когда у вас есть приоритет, даже во время хода оппонента или в ответ на другое заклинание (о приоритете мы расскажем далее). Мгновенные заклинания не остаются в игре. После срабатывания они отправляются на кладбище своего владельца.



## Земля

Земли отличаются от других карт, поскольку они не считаются заклинаниями. Это значит, что их нельзя прервать, и при розыгрыше земель стек не используется.

Большинство земель - это перманенты, обладающие способностью создания маны (т.е. они способны производить ману). Земли обычно применяются для оплаты заклинаний и способностей. За каждый свой ход можно выложить только одну землю и только во время *вашей* главной фазы при пустом стеке.



Каждый тип базовой земли может создавать одну единицу маны определенного цвета. Базовые земли выглядят так:

В текстовом поле каждой карты земли находится символ, обозначающий тип производимой маны при повороте карты. Любая другая земля является небазовой.

## Волшебство

Заклинания волшебства можно применять только во время *вашей* главной фазы при пустом стеке. Заклинания волшебства не остаются в игре. После срабатывания они отправляются на кладбище владельца.



## Зоны

Словом “зона” в мире **Magic** обозначается часть игрового поля. Карты могут находиться в одной из шести зон:

**Библиотека.** Это ваша основная колода, из которой вы берете карты.

Никто не может посмотреть, какие карты находятся в вашей библиотеке, но всегда можно узнать, сколько карт имеется в библиотеке каждого игрока. Колода лежит рубашкой вверх, и карты остаются в том же порядке, в каком они были в начале игры.

**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. На этапе очистки, если у вас на руках больше семи карт, необходимо сбросить лишние карты и оставить только семь.

**В игре.** Это зона перед вами, где располагаются ваши перманенты. 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.

**Кладбище.** Сюда попадают отыгравшие карты. Ваши мгновенные заклинания и заклинания волшебства после срабатывания также попадают на ваше кладбище. Карты попадают на кладбище после того, как они скинуты, уничтожены, принесены в жертву или отправлены туда эффектом. Карты на кладбище всегда лежат лицевой стороной вверх, и любой игрок может просмотреть их в любой момент.

**Стек.** Именно сюда попадают заклинания и способности, когда вы их разыгрываете. Здесь они ожидают момента срабатывания, пока оба игрока не закончат свои действия. Затем заклинания и способности, находящиеся в стеке, рассматриваются и срабатывают по порядку, сверху вниз (последнее сыгранное - сверху). Все игроки используют один стек. См. страницу 13, чтобы больше узнать о стеке.

**Выведены из игры.** Сюда отправляются ваши карты после того, как заклинание или способность удалит их из игры. Карты, выведенные из игры, обычно лежат лицевой стороной вверх.



# РАЗДЕЛ 2: ЗАКЛИНАНИЯ, СПОСОБНОСТИ И ЭФФЕКТЫ

## Золотое правило

Если текст на карте противоречит правилам игры, предпочтение отдается тексту карты. Например, в каждом ходе у вас имеется только одна фаза боя, но текст на карте Неутомимая атака гласит: “После этой главной фазы идет дополнительная фаза боя, а за ней - дополнительная главная фаза”. Это опровергает правило, что на один ход приходится только одна фаза боя.

## Что такое заклинание?

Карта является заклинанием с момента ее розыгрыша до момента сбратывания. После сбратывания заклинание отправляется на кладбище владельца (если это мгновенное заклинание или волшебство) или входит в игру (это все остальные заклинания). Даже карты существ во время розыгрыша являются заклинаниями. Например, когда вы разыгрываете карту Шипастый вурм, вы на самом деле разыгрываете заклинание Шипастый вурм. Если это заклинание сработало, то оно вводит в игру существо Шипастый вурм (заклинание становится перманентом).

Из этого правила есть одно исключение: карты земель никогда не являются заклинаниями. Они просто входят в игру.

## Что такое способность?

Способность - нечто вроде заклинания, указанного на перманенте. У многих способностей есть стоимость, и большинство из них сбратывают точно так же, как и заклинания. После того как способность сыграна, судьба ее источника не имеет значения. Например, если вы применили способность существа Арбалетки, а потом это существо было уничтожено, то примененная способность все равно работает.

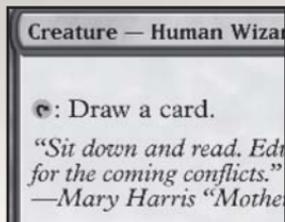
Имеется три типа способностей:



### Активируемая способность. Чтобы

применить активируемую способность, необходимо оплатить ее стоимость. В надписи, описывающей эту способность, всегда имеется двоеточие (“:”).

Стоимость активации указывается перед двоеточием. После двоеточия описывается эффект, срабатывающий после уплаты стоимости. Например, “♣: Возьмите карту” означает, что, повернув перманент с этой способностью, вы берете новую карту.



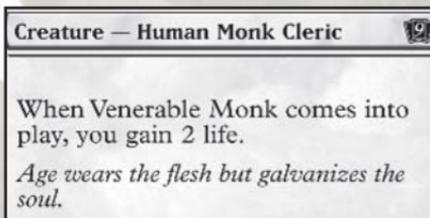
Обычно способности, активируемые поворотом ♣, применяются лишь один раз за ход, поскольку повернутый перманент нельзя повернуть еще раз. Активируемые способности, для которых в описании стоимости не указан поворот ♣, можно применять многократно - до тех пор, пока вы можете оплатить их стоимость.

Активируемую способность можно разыгрывать тогда же, когда и мгновенные заклинания (если у вас есть приоритет). Она направляется в стек и точно так же, как и мгновенное заклинание, ожидает момента срабатывания.

Вы можете разыгрывать активируемые способности только тех перманентов, которые находятся под вашим контролем.

**Срабатывающая способность.** Способность, описание которой начинается со слов “когда”, “как только”, “в” и “при”, называется срабатывающей способностью. Вам не нужно самостоятельно разыгрывать срабатывающую способность. Она автоматически направляется в стек, если происходит событие, вызывающее срабатывание.

Например, на карте Почтенный монах сказано: “Если Почтенный монах входит в игру, вы получаете 2 пункта жизни”. Условием срабатывания является вход в игру карты Почтенный монах. Как только это происходит, способность карты Почтенный монах направляется в стек. После ее срабатывания



вы получаете 2 пункта жизни (если именно вы разыграли карту Почтенный монах).

Срабатывающую способность нельзя проигнорировать или отложить до другого раза. Если условие срабатывания наступает несколько раз подряд, способность попадает в стек по одному разу на каждое выполнение условия.

**Статическая способность.** В отличие от других двух типов способностей, они не разыгрываются и не отправляются в стек для срабатывания. Когда перманент со статической способностью входит в игру, эффект способности просто “включается”. Он продолжает действовать все время, пока этот перманент остается в игре. (Статические способности создают постоянные эффекты).

У большинства чар есть статические способности.

Например, текст карты Телепатия гласит: “Ваши оппоненты играют с открытыми руками”. Пока карта Телепатия остается в игре, вам не придется платить за то, чтобы противник показал свою руку. Рука оппонента будет открыта до тех пор, пока карта Телепатия не покинет игру.

Enchantment
Your opponents play with their hands revealed. “Secrets? What secrets?”

## Как применить заклинание или активировать способность?

Заклинания и способности можно применять только при следующих условиях:

- идет ваша главная фаза,
- стек пуст
- и у вас имеется приоритет.

Исключение составляют мгновенные заклинания и активируемые способности. Их можно разыгрывать во время хода оппонента, а также при наличии в стеке других заклинаний или способностей, ожидающих срабатывания. Их можно разыгрывать во всех случаях, когда у вас есть приоритет.



Когда у вас есть приоритет? **Активный игрок** (игрок, чей ход длится в данный момент) получает приоритет в начале каждого этапа и в начале каждой главной фазы, за исключением этапа разворота и этапа очистки. (см. *Раздел 3: Структура хода* для более подробного описания этапов и фаз).

Если у вас есть приоритет, можно разыграть заклинание или способность или пасовать. Если вы пасуете, приоритет получает оппонент. Затем, после срабатывания заклинания или способности, активный игрок снова получает приоритет. Если он пасует, приоритет снова переходит к оппоненту. Так продолжается, пока оба игрока подряд не пасуют. (Это на самом деле не так сложно, как кажется. Просто запомните, что во время вашего хода у вас есть право первым совершать различные действия).

Заклинания и активируемые способности применяются в три этапа:

1. Скажите оппоненту, какое заклинание или способность вы разыгрываете. Если это заклинание, возьмите карту из руки и покажите ее оппоненту.
2. Если заклинание или способность содержит слово “цель”, выберите для него цель (или цели). Если текст заклинания или способности начинается со слов “Выберите один —”, сделайте выбор. Если заклинание - это чары типа Аура, выберите перманент, на который вы хотите наложить чары.
3. Для заклинания уплатите стоимость маны. Для активируемых способностей уплатите стоимость активации. Если для заклинания или способности указана стоимость  $X$ , надо выбрать значение  $X$  и уплатить это количество маны.
4. Вот и все! Заклинание или способность считается разыгранным и переходит в стек, ожидая срабатывания. Смотрите далее разделы “Стек” и “Как срабатывают заклинания и способности?” - там описывается, что происходит с заклинанием или способностью после того, как вы ее разыграли.



# Как применить срабатывающую способность?

Срабатывающие способности не разыгрываются. Срабатывающая способность срабатывает при наступлении определенного условия. При этом способность автоматически попадает в стек, как только любой из игроков получает приоритет.

Как только срабатывающая способность попадает в стек, игрок, под чьим контролем находится перманент с этой способностью, делает необходимый выбор и определяет цель (или цели). После того, как срабатывающая способность была помещена в стек, приоритет вновь переходит к прежнему игроку.

Что произойдет, если одновременно срабатывает сразу несколько срабатывающих способностей? Сперва в стек попадают способности, разыгранные активным игроком в выбранном им порядке. Затем в стек попадают способности, разыгранные оппонентом в выбранном им порядке.

## Стек

В стек помещаются заклинания и способности, ожидающие срабатывания. Они находятся в стеке в том порядке, в каком они были туда помещены.

Что при этом происходит? Игрок, обладающий приоритетом, применяет заклинание или способность, которые попадают в стек. Этот игрок может добавить в стек дополнительные способности или заклинания, либо спасовать. В последнем случае приоритет переходит к оппоненту, и тот может добавить в стек свои заклинания и способности либо спасовать. Приоритет переходит от одного игрока к другому до тех пор, пока оба подряд не спасуют.

После того, как оба игрока спасовали, срабатывает заклинание или способность, находящееся *на верху стека* (добавленное туда последним). После срабатывания очередного заклинания и способности приоритет снова переходит к активному игроку.

Пример. Вы контролируете Искателя славы, существо 2/2. Ваш оппонент применяет Шок, чтобы нанести вашему существу 2 пункта повреждения. Шок помещается в стек. Вы отвечаете на



Шок заклинанием Исполинский рост, которое добавляет вашему существу +3/+3 до конца хода. Исполинский рост помещается в стек *поверх заклинания Шок*. Это значит, что Исполинский рост срабатывает первым, и показатели существа Искатель славы составляют 5/5 до конца хода. Затем срабатывает Шок, но повреждений от него недостаточно, чтобы уничтожить ваше “накачанное” существо.



Перечисленные ниже действия *не* попадают в стек:

- Если способность производит ману, она не попадает в стек. Вы получаете ману немедленно.
- Статические способности не попадают в стек. Они просто “включаются” в тот момент, когда перманент с этой способностью входит в игру.
- Когда вы разыгрываете землю, она просто входит в игру. Карты земель не являются заклинаниями, поэтому они не попадают в стек.

## Как срабатывают заклинания и способности?

1. Необходимо проверить каждую цель заклинания или способности и убедиться, что цель все еще остается *допустимой*. (Если заклинание или способность не имеют целей, проверку не производят). Цель является недопустимой, если она вышла из игры. Цель также является недопустимой, если она больше не соответствует требованиям заклинания или способности. Если же *ни одна* из целей не является допустимой в момент срабатывания заклинания или способности, такая способность или заклинание прерываются. В прочих случаях при срабатывании заклинания или способности недопустимые цели просто игнорируются.
2. Возникает эффект заклинания или способности. При этом необходимо выполнить действия, описанные в тексте

заклинания или способности, в порядке их перечисления (эффекты замены могут изменить ваши действия). Если текст требует выбрать какие-либо иные цели, помимо выбранных в соответствии с требованием “Выберите один —”, необходимо сделать указанный выбор.

3. Это касается способностей. Что касается заклинаний, карта входит в игру (для артефактов, существ и чар) или отправляется на кладбище владельца (для мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства).

## Что такое эффект?

При срабатывании заклинаний и способностей они образуют эффекты. Имеется четыре основных типа эффектов:

### Одноразовый эффект

Одноразовые эффекты выполняют только одно действие - скажем, наносят повреждения или уничтожают существо. Например, на карте Вести сказано: “Возьмите четыре карты”. После срабатывания эффект пропадает.

### Постоянный эффект

Постоянные эффекты действуют на протяжении некоторого времени.

Постоянный эффект от заклинания, активируемой способности или срабатывающей способности действует столько, сколько сказано в тексте заклинания. Например, на карте Исполинский рост сказано: “Целевое существо получает +3/+3 до конца хода”. Эффект этого заклинания длится с момента срабатывания заклинания до конца хода.

Постоянный эффект от статической способности действует до тех пор, пока перманент с этой способностью остается в игре. Например, на карте Нечистая сила сказано: “Зачарованное существо получает +2/+1”. Оно действует на зачарованное существо до тех пор, пока остается наложенным на него.

### Эффект замены

Эффекты замены ожидают наступления определенного события, а затем каким-либо образом его изменяют. Они “заменяют” один эффект другим. В тексте, описывающем такие эффекты, всегда



имеется слово “вместо”.

Например, на карте Горнило Рата сказано: “Если источник должен нанести повреждения существу или игроку, вместо этого он наносит двойные повреждения этому существу или игроку”. Этот эффект поджидает, пока игроку или существу не будут нанесены повреждения, а затем изменяет их на удвоенные.

## Эффект предотвращения

Эффекты предотвращения ожидают наступления определенного события (обычно это повреждение) и предотвращают его. В тексте, описывающем такие эффекты, всегда имеется слово “предотвратите”.

Эффекты предотвращения действуют как щит. После того, как срабатывает заклинание или способность, дающие эффект предотвращения, этот эффект остается в игре до тех пор, пока не будет нанесено повреждение. Затем он частично или полностью предотвращает повреждение.

Например, на карте Святой день сказано: “Предотвратите все боевые повреждения, которые будут нанесены в этот ход”. Вы можете разыграть Святой день задолго до боя, но его эффект будет длиться до конца хода. Затем, если существа попытаются нанести в этот ход боевые повреждения, Святой день их предотвратит.

Предотвращающие “щиты” остаются в силе, пока не будут использованы. Например, на карте Искусный целитель сказано: “**☛**: Предотвратите 4 следующих повреждения, которые будут нанесены целевому существу или игроку во время этого хода”. Эта способность создает эффект, предотвращающий до 4 пунктов повреждений в течение хода. Если предотвращено 1 повреждение, эффект может предотвратить еще 3.



# РАЗДЕЛ 3: СТРУКТУРА ХОДА

Каждый ход состоит из пяти фаз. Каждая фаза наступает даже в том случае, если во время нее ничего не происходит. Если у вас в конце фазы осталась неизрасходованная мана, она сгорает.

## 1. Начальная фаза

Эта фаза состоит из трех этапов:

### а. Этап разворота

Во время этапа разворота надо развернуть все свои повернутые карты. Во время этого этапа нельзя разыгрывать заклинания и способности.

### б. Этап поддержки

Способности, срабатывающие в начале этапа поддержки, помещаются в стек. Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности.

### с. Этап взятия карты

Этап начинается с того, что из библиотеки берется карта. Затем игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности.

## 2. Главная фаза

Во время этой фазы активный игрок может разыгрывать любые заклинания и способности, а его оппоненты - только мгновенные заклинания и активируемые способности. Во время этого этапа можно разыграть землю, но помните, что за каждый ход выкладывается только одна земля.

## 3. Фаза боя

Эта фаза делится на пять этапов:

### а. Этап начала боя

На этом этапе игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности (хотя обычно этого не делают).



## **в. Этап объявления нападающих**

Решите, какие из ваших существ будут нападать. (Можно вообще не нападать). Если существо объявляется нападающим, поверните его. Существа со свойством **Защитник**, существа, которые уже повернуты, и существа, которые не находились под вашим контролем с самого начала хода, нападать не могут. Помните, что ваши существа могут нападать только на оппонента. Вы не можете приказать им нападать на конкретное существо.

После того, как объявление нападающих будет закончено, игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности.

## **с. Этап объявления блокирующих**

Ваш оппонент решает, какие из его существ будут блокировать ваших нападающих существ. Каждое блокирующее существо может блокировать лишь одного нападающего, но при этом на блокирование одного нападающего можно назначить несколько блокирующих существ одновременно. Повернутые существа блокировать не могут.

После того, как оппонент закончит объявлять блокирующих, игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности.

## **д. Этап боевых повреждений**

Боевые повреждения наносятся именно на этом этапе.

- Незаблокированные нападающие наносят обороняющемуся игроку повреждения, равные их силе.
- Заблокированные существа наносят повреждения блокирующим их существам. Если нападающее существо было заблокировано несколькими существами, нападающий игрок решает, как распределить повреждения среди блокирующих.
- Блокирующие существа наносят повреждения блокируемым существам. Если существо было повернуто после того, как оно было объявлено блокирующим, оно все равно наносит соответствующие повреждения.

Если нападающее существо было заблокировано на этапе объявления блокирующих, оно не наносит повреждений обороняющемуся игроку. Это правило работает и в том случае, если все блокирующие выбыли из игры.

После того, как игроки распределяют все игровые повреждения, они помещаются в стек. После этого повреждения как бы фиксируются. Они будут нанесены даже в том случае, если некоторые существа покинут игру.

Затем игроки могут разыграть мгновенные заклинания и активируемые способности. Только после их срабатывания на деле применяются повреждения, назначенные в бою. Если существо пытается нанести повреждения другому существу, которое уже покинуло игру, эти повреждения не считаются.

#### **е. Этап завершения боя**

Во время этого этапа игроки могут разыгрывать заклинания и активируемые способности, но обычно в этом нет смысла.

## **4. Главная фаза (продолжение)**

Ваша вторая главная фаза протекает точно так же, как и первая. Активный игрок может разыгрывать любые типы заклинаний и способностей, а оппонент может разыгрывать только мгновенные заклинания и активируемые способности. Кроме того, во время этого этапа можно разыграть землю, если вы еще не сделали этого во время своей первой главной фазы.

## **5. Завершающая фаза**

Эта фаза состоит из двух этапов:

#### **а. Этап конца хода**

Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности.

#### **б. Этап очистки**

Если у вас на руках находится больше семи карт, выберите и сбросьте лишние карты. После этого все повреждения с существ снимаются, и прекращается действие всех эффектов, длящихся “до конца хода”.

На этом этапе нельзя применять заклинания или способности, кроме случаев, когда срабатывают срабатывающие способности. Впрочем, это случается редко.



# РАЗДЕЛ 4: СВОЙСТВА СУЩЕСТВ

У некоторых существ есть способности, которые не полностью описываются на карте. Для большинства таких способностей приводится краткое напоминание о том, как они действуют. Ниже полностью описаны наиболее распространенные способности существ:

## Защитник

Существа со свойством **Защитник** не могут нападать. Зато это отличные блокирующие, и, как правило, у них отменное здоровье.

## Страх

Существо со свойством **Страх** не может быть заблокировано никем, кроме артефактных существ и/или черных существ. Страх имеет значение только при нападении существа с этой способностью.

## Первый удар

Существа со способностью **первого удара** наносят боевые повреждения прежде существ без этой способности. Когда наступает этап **боевых повреждений**, и какие-либо нападающие или блокирующие существа имеют способность **первого удара**, специально для них создается дополнительный этап **боевых повреждений**. На этом этапе все происходит так же, как и во время обычного, за исключением того, что существа без **первого удара** не наносят **боевых повреждений**.

Когда заканчивается первый этап **боевых повреждений**, начинается обычный этап **боевых повреждений** для остальных выживших существ. (У некоторых существ имеется способность **двойного удара**. Она позволяет им наносить повреждения *дважды*: один раз во время дополнительного этапа **боевых повреждений**, созданного для **первого удара**, и второй раз во время обычного этапа **боевых повреждений**).

## Полет

Существо со способностью **полета** не может быть заблокировано обычными существами, не обладающими способностью к полету. Летающие существа могут блокировать других летающих существ. Они также могут “пикировать” и блокировать нелетающих существ.

## Ускорение

Существа со способностью ускорения могут нападать в тот же ход, когда они попали под ваш контроль. Можно также применять их активируемые способности, в стоимость которых входит **♣**. Другими словами, когда существо со способностью ускорения попадает в игру, оно может действовать в тот же самый ход (обычные существа этого не могут).



## Знание земель

Знание земель определяет целую группу способностей: знание равнин, знание островов, знание болот, знание гор и знание лесов. Нападающее существо со знанием определенной земли становится **неблокируемым**, если у обороняющегося игрока есть хотя бы одна земля этого типа. Способности знания земель не отменяют друг друга. Например, ваше существо со знанием лесов нападает на игрока, контролирующего лес. Оппонент не сможет блокировать ваше существо с этой способностью, даже если у него есть собственные существа со знанием лесов.

## Защита

Защита - это способность, которая защищает определенный перманент от каких-либо свойств и способностей.

Карта существа со способностью защиты всегда содержит слова “Защита от”. После этих слов указывается, от чего именно защищено существо. Например, там может стоять “защита от красного” или “защита от белого”. Защита срабатывает на нескольких уровнях.

- Она предотвращает все повреждения от источников того самого цвета, от которого защищен данный перманент.
- Перманент нельзя зачаровать чарами Ауры того цвета, от которого он защищен.
- Перманент нельзя заблокировать существами того цвета, от которого он защищен.
- Перманент нельзя назначить целью заклинаний и способностей того цвета, от которого он защищен.



Защита не всегда связана с цветом. Например, существо может иметь “защиту от артефактов” или “защиту от Гоблинов”.

## Регенерация

Регенерация может предотвратить уничтожение существ. Эффект регенерации действует наподобие щита. После срабатывания заклинания или способности, создающей эффект регенерации, он остается в силе до тех пор, пока не будет сделана попытка уничтожить существо. Если повреждения могут уничтожить существо, этот эффект его спасает (регенерация является эффектом замены).



После регенерации существо остается в игре. Также остаются в игре все Ауры, Снаряжение и счетчики, примененные на существо. При использовании регенерации происходят три события:

- Карта существа поворачивается.
- Если существо участвует в бою, оно выводится из боя.
- С него снимаются все повреждения.

## Пробивающий удар

Пробивающий удар дает существу способность наносить повреждения обороняющемуся игроку, если сила этого существа превышает здоровье блокирующего.

Когда существо с пробивающим ударом блокируется, надо распределить очки повреждений между блокирующими существами; они должны быть уничтожены. Если после этого остаются очки повреждения, они наносятся обороняющемуся игроку.

## Бдительность

Существа со свойством Бдительность при нападении не поворачиваются. Даже если вы нападаете существом с этим свойством, при следующем ходе оппонента его можно будет назначить для блокировки, поскольку карта остается неповернутой.



# РАЗДЕЛ 5: ПЯТЬ ЦВЕТОВ MAGIC

Каждый из пяти цветов в игре **Magic** означает владение определенными способностями и заклинаниями. Только от вас зависит, решите ли вы освоить все пять цветов или всего лишь один.

## Белый

Широкие равнины, где обитают воины, духовные лица и ангелы, производят белую ману. В мире **Magic** белый цвет - это цвет закона и упорядоченности. Он может остановить нападающее существо на ходу, объяснив ему, что оно заблуждается. Белая магия защищает и лечит. Белые маги предпочитают послать в бой армии из не слишком могучих существ, но порой для того, чтобы проучить врага, нужен один герой, внушающий благоговейный трепет.



## Синий

Синюю ману производят острова - это цвет морской глубины и бескрайних небес. Синяя магия основана на обмане и подтасовке. Синие маги орудуют скрытно, они строят козни и воруют чужие секреты, они всегда добиваются полного контроля над обстановкой, прежде чем сделать решительный шаг. Синие способности и заклинания строятся вокруг “одадживания” карт оппонента и вытягивания нужной карты в нужное время. С помощью синей магии можно призвать волшебников и потусторонних созданий, обитающих в воздухе и в океанах, и заставить их служить себе.



## Черный

Черная мана идет из сырых болот, где все гниет и разлагается. Смерть, болезнь, эгоизм, власть любой ценой - вот что Тьма ставит превыше всего. Черная магия могущественна, и освоить ее легко, но цена этому знанию высока. Ее способности и заклинания могут искажать разум, отравлять землю и превращать существ в ничто. Черные прислужники, живые мертвецы и неопишущий ужас - вот уроженцы болот. Но они так же эгоистичны и вероломны, как и управляющие ими маги.



## Красный

Красная мана приходит с гор, это огненное сердце самого мира. Красная магия наполнена огнем, неистовством, камнепадами и потоками лавы. Ее существа воинственны и опасны, и воинство ее разнообразно - от могучих драконов до буйных орд гоблинов. Маги предпочитают красную магию, нетерпеливы и не слыхком-то утонченны. Они действуют быстро и дерзко. Красные маги могут направлять свой необузданный гнев на то, чтобы разрушить саму вашу землю под ногами или сделать бушующий огонь своим клинком.



## Зеленый

Изобильные леса переполнены зеленой маной - это биение пульса природы. Зеленая магия вся нацелена на рост, жизнь и силы природы. Зеленые маги понимают, что мир подчиняется законам джунглей. Здесь каждый - либо хищник, либо жертва. Порою зеленые существа - обильные живые источники маны. Ни в каком другом цвете вы не найдете столь же могущественных существ. Зеленые создания крупнее и сильнее всех других. Это и высоченные элементали природных стихий, и хищные вурмы.



## РАЗДЕЛ 6: ЛИГИ И ТУРНИРЫ

Пожалуй, самое увлекательное в **Magic: The Gathering** - это состязания с другими игроками. В хорошо разработанной игровой системе **Magic** есть множество способов доказать свои умения. Прежде чем присоединиться к турнирным играм, надо ознакомиться с несколькими основными правилами и типами турниров, в которых можно принимать участие.

Как правило, в большинстве состязаний вы с оппонентом играете серию игр (матч), из которой один выходит победителем. В основном матчи состоят из трех игр, и игрок, выигравший две игры, выигрывает матч.

Лиги - более упрощенный способ игры при сохранении соревнования между игроками Лигу Arena™ можно найти в ближайшем магазине или можно нажать ссылку игровой комнаты **Leagues (Лиги)** в **Magic Online**.

Самый популярный вид соревнования - турниры. Турниры делятся на протяжении многих раундов, но обычно заканчиваются в тот же день. Матчи в турнире ограничены временем. Как правило, они длятся около часа. Организатор турнира разбивает игроков на пары, т.е. определяет ваших оппонентов в каждом раунде. В большинстве турниров используется одна из двух систем разбиения на пары: кубковая или швейцарская.

Кубковая, или игра “на выбывание” - самый простой способ определить пары игроков в турнире. Если вы проигрываете матч, вы выбываете из турнира. В турнире с кубковой системой проводится несколько раундов, чтобы определить последнего выигравшего, который и становится победителем.





## Кубковая система

Швейцарка позволяет игрокам продолжить игру в турнире даже после проигрыша матча. Это означает, что в турнире можно победить, даже проиграв один или два матча. Игроки с одинаковым результатом всегда играют друг против друга. После швейцарских раундов лучшие 8 игроков обычно переходят к игре на выбывание.

### Форматы

Формат определяет тип колоды, которыми вам позволено играть, и которые вы можете собирать сами. Для сконструированных форматов надо принести свою собственную колоду, собранную из ваших карт **Magic**. При ограниченных форматах каждый игрок начинает с одинаковым количеством неоткрытых бустеров или турнирных наборов и должен построить колоду только из этих карт.

### Турниры со сконструированной колодой

При турнире с использованием сконструированной колоды свою колоду надо составить заранее. (После начала турнира менять колоду нельзя). Можно составлять колоду из любых своих карт, однако в большинстве форматов можно использовать карты только из определенных выпусков.

В сконструированной колоде содержится по меньшей мере 60 карт, и в ней не должно быть больше 4 копий одной карты, за исключением базовых земель. В сконструированном формате можно использовать вспомогательную колоду (Sideboard), состоящую из 15 карт. После первой игры матча можно поменять некоторые карты из основной колоды на карты из вспомогательной колоды. Таким образом можно улучшить свою колоду и получить дополнительный шанс против другого игрока.

Два самых обычных сконструированных формата - стандартный и блочный

**Стандартный формат (Standard).** Стандартный формат - самый популярный формат в мире. В нем используется основная редакция и два самых новых блока. С выходом каждого нового набора карт этот формат изменяется. Новейшие данные можно получить на веб-странице **MagicTheGathering.com** или обратиться к местному организатору турнира.

**Блочный формат (Block constructed).** В блочном формате используются карты только из одного блока: основной выпуск и два его небольших дополнения (по мере выхода). Например, в блочных колодах Камигавы (Kamigawa) используются только карты из блока Камигавы (Kamigawa™). Сюда входят выпуски *Чемпионы Камигавы (Champions of Kamigawa™)*, *Изменники Камигавы (Betrayers of Kamigawa™)* и *Спасители Камигавы (Saviors of Kamigawa™)*.

### **Ограниченный формат**

На соревнованиях по ограниченному формату построение своей собственной колоды является частью соревнования. Надо построить колоду только из карт, выдаваемых в ходе соревнования, и все эти карты необходимо бередь.

Обычно на построение колоды отводится ограниченное время. **В колоде ограниченного формата должно быть по меньшей мере 40 карт.** Можно использовать сколько угодно копий одной и той же карты. В игре ограниченного формата все карты, не входящие в вашу основную колоду, помещаются во вспомогательную колоду. После первой игры матча колоду можно изменить, но к началу каждого нового матча необходимо вернуть колоду в первоначальное состояние.

Самые распространенные ограниченные форматы - это запечатанная колода и отбор бустеров.

**Запечатанная колода (Sealed Deck).** Запечатанная колода - самый простой формат для начинающих игроков. Вы просто вскрываете карты и собираете из них колоду по своему усмотрению. В большинстве турниров с запечатанной колодой вам дается турнирный набор и два бустера.

**Отбор бустеров (Booster draft).** Отбор бустеров немного сложнее, чем запечатанная колода. В отборе бустеров обычно участвует восемь игроков. Каждый игрок за столом начинает с тремя неоткрытыми бустерами. Вместо того чтобы распечатать карты и собрать колоду, вы и другие игроки за столом должны выбирать карты для своих колод.

В начале отбора бустеров каждый игрок открывает бустер и выбирает 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 выбраны 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. В конце отбора у каждого игрока должно быть по 45 карт для построения колоды (дополнительные базовые земли предоставляются организаторами турнира).



# РАЗДЕЛ 7: СЛОВАРЬ

## 1, 2, 3 и т.п.

Это стоимость, которую можно уплатить любым типом маны.

Например, 2 обозначает, что нужно заплатить два пункта маны любого типа, включая бесцветную ману (♾ и ♣, ♠ и ♠, и т.п.).

Некоторые карты производят бесцветную ману. Например, земля может обладать способностью, добавляющей 1 (1 пункт бесцветной маны) в ваш запас маны. Бесцветную ману нельзя использовать для оплаты цветной стоимости маны.

## \* Белая мана

Один пункт белой маны. Поворот равнин дает \*.

## ♠ Синяя мана

Один пункт синей маны. Поворот острова дает ♠.

## ♣ Черная мана

Один пункт черной маны. Поворот болота дает ♣.

## ♠ Красная мана

Один пункт красной маны. Поворот гор дает ♠.

## ♣ Зеленая мана

Один пункт зеленой маны. Поворот леса дает ♣.

## ↺ Поворот

Этот символ означает “верните эту карту”. Он включается в стоимость активации. Если карта уже повернута, стоимость ↺ уплатить нельзя. Кроме того, помните, что если способность существа требует уплаты ↺, ее нельзя разыгрывать в тот же ход, когда существо поступает под ваш контроль.

См. также Активируемая способность. Ускорение.





Сила и здоровье некоторых существ определяются их способностями. Например, сила и здоровье Кошмара равны количеству болот, находящихся под вашим контролем. Если в момент розыгрыша Кошмара под вашим контролем находится одно болото, показатели будут равны 1/1. Если затем вы выложите второе болото, они станут 2/2.

## Х

Если в стоимости маны или стоимости активации стоит Х, это значит, что надо выбрать определенное число.

Например, заклинание колдовства Ослепительный свет стоит  $x \text{ ⚡}$ . В тексте карты сказано: “Ослепительный свет наносит Х повреждений целевому существу или игроку”. Разыгрывая Ослепительный свет, вы выбираете, чему будет равен Х. Например, если вы выбрали четыре, Ослепительный свет наносит 4 повреждения и стоит  $4 \text{ ⚡}$ . Если вы выбрали один, Ослепительный свет наносит 1 повреждение и стоит  $1 \text{ ⚡}$ .

## Активный игрок

Игрок, чей ход длится в данный момент. Активный игрок всегда получает приоритет.

*См. также* Приоритет.

## Активируемая способность

Способность, за применение которой необходимо уплатить стоимость активации. Активируемые способности записываются с двоеточием (“:”). Стоимость активации указывается перед двоеточием. После двоеточия указывается способность или эффект. Например, “ $2 \text{ ⚡} :$  Взять карту” означает, что если вы уплатите  $2 \text{ ⚡}$ , вы сможете взять новую карту.

Активируемые способности можно применять тогда же, когда и мгновенные заклинания (когда у вас имеется приоритет). Способность при этом помещается в стек и ожидает момента срабатывания. Можно применять активируемые способности лишь тех перманентов, которые находятся под вашим контролем.

*См. также* Стоимость активации. Поворот.



## Артефакт

Это бесцветный перманент, представляющий собой волшебный предмет. Самое ценное свойство артефактов - то, что их можно оплачивать маной любого цвета, то есть их можно включать в любую колоду.

Пока они находятся в руке, в библиотеке и на кладбище, это просто карты артефактов. Во время розыгрыша они являются артефактными заклинаниями. Когда они попадают в игру, они становятся артефактами.

Артефактное заклинание можно разыгрывать только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

*См. также* Артефактное существо. Снаряжение.

## Артефактное существо

Это бесцветный перманент, представляющий собой волшебное существо. Артефактные существа имеют силу и здоровье, которые указываются в правом нижнем углу карты.

На артефактные существа можно воздействовать всем, что действует на артефакты, и всем, что действует на существа. Они могут нападать и блокировать, как и обычные существа.

*См. также* Артефакт. Существо.

## Аура

Особый вид чар, которые накладываются на перманент. Правила чар Ауры начинаются со слова “зачаровать” (“зачаровать существо”, “зачаровать землю” и пр.). Второе слово указывает на тип зачаровываемого перманента.

Во время применения Ауры необходимо выбрать один из перманентов указанного типа, на который накладываются чары. (Заклинание имеет целью перманент. После входа Ауры в игру у нее нет цели).

Когда Аура срабатывает, она накладывается на выбранный перманент. Чары остаются наложенными, пока их не уничтожат, или пока зачарованный перманент не покинет игру. Вы не можете переместить их на другой перманент позднее. Если зачарованный перманент выходит из игры, карта Ауры перемещается на ваше кладбище.

*См. также* Чары. Покидает игру. Перманент. Подтип.

## Базовая земля

Имеется пять типов базовых земель:

Равнины производят ✪.

Острова производят ♠.

Болота производят ♣.

Горы производят ⚔.

Леса производят ♠.

Все остальные земли называются небазовыми.

Несмотря на то, что в текстовом поле базовой земли имеется лишь большой символ маны, земли обладают активируемой способностью, которая заставляет их производить один пункт маны соответствующего цвета в зависимости от типа земли. Например, если какую-либо землю превратить в болото, при повороте она будет производить ♣.

*См. также* Земля. Небазовая земля. Подтип.

## Бдительность

Свойство существ, при котором они могут нападать, не поворачиваясь. Поскольку при нападении существа со свойством “бдительность” не поворачиваются, их всегда можно назначать блокирующими.

## Бесцветный

Артефакты и земли бесцветны. “Бесцветный” - это не цвет. Если от вас требуется выбрать цвет, бесцветные карты выбрать нельзя.

*См. также* Цвет.

## Библиотека

Отсюда вы берете карты. В начале игры **Magic** надо перетасовать свою колоду и положить рубашкой вверх. Это и есть ваша библиотека на время текущей игры.

У каждого игрока своя библиотека. Игроки не могут изменять порядок карт в библиотеке, а также просматривать ее (за исключением случаев, когда это позволено заклинанием или способностью).

*См. также* Взять.

## Блок

Чтобы нападающие существа не нанесли вам повреждений, можно перехватить удар с помощью блокирующих существ под вашим контролем.

Во время нападения оппонента каждое из развернутых существ может блокировать одно нападающее существо. Можно также назначить несколько блокирующих на одного нападающего.

Если нападающее существо заблокировано, оно наносит повреждения блокирующему существу, а не вам.

*См. также* Блокирующее существо. Бой.

## Блокирующее существо

Существо, назначенное блокировать нападающее существо.

Если существо блокирует нападающего, тот наносит повреждения блокирующему существу, а не вам. Блокирующее существо остается таковым до окончания боя. Понятие “блокирующее существо” действительно только во время фазы боя.

*См. также* Боевые повреждения.



## Блокирующий

См. Блокирующее существо.

## Бой

Бой включает нападение, блокирование и все остальные события, происходящие во время фазы боя.

См. также Нападение. Блок. Фаза боя.

## Боевые повреждения

Боевые повреждения - это прямые повреждения, наносимые существами во время этапа боевых повреждений. Повреждения, получаемые от применения способностей существ, не являются боевыми. Например, применение способности существа Арбалетчики наносит одно повреждение. Но в случае, если существо Арбалетчики нападает, оно наносит 1 боевое повреждение (поскольку его сила равна 1).

## Бусидо

Это способность, которой обладают существа в блоке Камигавы. Существо с бусидо получает бонус всякий раз, когда оно блокирует или его блокируют. Например, существо с бусидо 1 получает +1/+1 до конца хода всякий раз, когда оно блокирует или его блокируют, а существо с бусидо 5 получает +5/+5! Если у существа есть несколько способностей бусидо, они срабатывают отдельно друг от друга.

## Бустер

Упаковка с пятнадцатью случайно выбранными картами **Magic**. Именно ее вы получаете, когда решите пополнить свою коллекцию.

## В

Это слово на карте способности означает, что данная способность условная (например, “в начале этапа взятия карты”).

См. также Срабатывающая способность. Событие, вызывающее срабатывание.

## Ввести в игру

Поместить что-либо в игру. Если заклинание или способность требуют ввести что-либо в игру, это не то же самое, что разыграть карту. Вы просто вводите это “что-то” в игру, не уплачивая его стоимость.

Например, на карте Буйный рост указано: “Найдите в своей библиотеке базовую землю и введите ее в игру повернутой”. Как известно, за ход можно разыграть только одну землю. Однако если уже разыграли какую-то землю, а затем разыгрываете Буйный рост, вы получаете возможность ввести в игру еще одну землю. При этом считается, что новая земля не разыгрывается. Таким образом можно обойти правило о разыгрыше одной земли за ход.

## Взять карту

Взять верхнюю карту библиотеки и поместить ее в свою руку.

За ход берется одна карта, это происходит в начале этапа взятия карты. Если заклинание или способность позволяют вам взять дополнительные карты, это не влияет на обычное взятие карты в течение хода.

Помещение карты в руку считается взятием лишь в том случае, если в тексте заклинания или способности говорится “возьмите”. Например, карта Дьявольский наставник гласит: “Найдите нужную карту в своей библиотеке и поместите ее в руку. Затем перетасуйте библиотеку”.

Несмотря на то, что вы добавляете себе карту в руку, это не считается взятием, потому что в тексте заклинания нет слова “возьмите”.

*См. также* Этап взятия карты.

## В игре

Карта или фишка в игре являются перманентами. В игре могут находиться только артефакты, существа, чары и земли. Карты в руке, библиотеке и на кладбище не рассматриваются как находящиеся в игре.

*См. также* Перманент.

## 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).

*Сравните:* Контролирующий.

## Вместо

Это слово означает, что заклинание или способность дает эффект замены.

*См. также* Эффект замены.

## Волшебство

Заклинание, делающее что-либо однажды и затем отправляющееся на кладбище владельца. Заклинания волшебства можно разыгрывать только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

*См. также* Приоритет. Стек.

## Все

Если на карте заклинания или способности написано, что она влияет на “все”, это действительно так. Например, на карте Гнев божий написано “Уничтожьте все существа”. Это означает, что при этом уничтожаются все существа в игре, даже находящиеся под вашим контролем.



## Вступает в игру

Определенные типы заклинаний после срабатывания вступают в игру в качестве перманентов. Это касается артефактов, артефактных существ и чар. Земли также вступают в игру как перманенты.

Многие срабатывающие способности начинаются со слов “Когда [что-либо] вступает в игру”. Такие способности срабатывают только лишь после того, как перманент действительно вступает в игру. Если заклинание прерывается, оно вообще не срабатывает. Если вы захватываете перманент, находящийся под контролем оппонента, это не считается вступлением в игру.

Некоторые карты вступают в игру повернутыми. В отличие от большинства карт, они уже повернуты на момент вступления в игру, и в ход вступления развернуть их нельзя.

*См. также* Срабатывающая способность.

## Вы

Слово “вы” на карте **Magic** всегда относится к игроку, контролирующему карту.

*См. также* Контроль. Контролирующий.

## Выберите один

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

## Вывести карту из боя

Если существо выведено из боя, оно уже не может нападать или блокировать. Если до своего вывода из боя оно блокировало нападающее существо, это нападающее существо остается заблокированным, так что оно не наносит повреждений защищающемуся игроку. Если боевые повреждения этого существа были занесены в стек до его вывода из боя, эти повреждения все равно будут нанесены.

## Вывести карту из игры

Если карта выводится из игры, она откладывается в сторону до конца игры. После окончания игры ее нужно снова поместить в колоду. Вывести карту из игры - не то же самое, что поместить ее на кладбище.

## Выигрыш

Есть два способа выиграть:

- Уменьшить жизнь оппонента до 0 (или меньше).
- Подождать, пока оппонент должен будет взять новую карту, но не сможет.

Кроме того, вы выигрываете, если оппонент сдается. Если жизнь обоих игроков одновременно падает до 0 или ниже, игра заканчивается вничью - никто не выигрывает. Игра заканчивается ничьей и в том случае, если оба игрока должны взять новую карту, но не могут.

## Герои

Игровая механика в блоке Камигава. Героев легко узнать по необычной рамке карты. В верхней части каждой карты героев указаны обычное название карты, тип и параметры. В текстовом поле описана способность, которая позволяет существу “перевернуться” при выполнении определенных условий. Дополнительные сведения помещены “вверх ногами” на карте. Именно они используются, когда карта переворачивается.

- Когда вы переворачиваете существо “вверх ногами”, в игру вступает вторая половина карты.
- Обратно перевернуть героя нельзя!
- Любые заклинания Ауры и любое Снаряжение, прикрепленное к герою, остаются при нем и после того, как он перевернулся (при условии, что их можно прикрепить к этому перманенту).
- Обычно герои не являются легендарными, но их перевернутые варианты, как правило, легендарные.

*См. также:* Аура. Снаряжение. Легендарный

## Главная фаза

На протяжении каждого хода имеется две главные фазы: до и после боя. Только во время вашей главной фазы вы можете разыгрывать артефакты, существа, чары и заклинания волшебства. Вы также можете разыграть землю, но только один раз за ход. Можно также разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности

## Двоеточие

Наличие двоеточия (“:”) в описании способности указывает на то, что это активируемая способность. Двоеточие стоит между стоимостью активации и описанием активируемой способности.

*См. также* Активируемая способность. Стоимость активации.

## Двойной удар

Способность существа наносить боевые повреждения дважды. Существо со способностью двойного удара наносит боевые повреждения и на этапе первого удара, и на обычном этапе боевых повреждений.

*См. также* Первый удар. Этап боевых повреждений.

## Допустимая цель

Разрешенный выбор для заклинания или способности. Иногда



заклинания и способности могут влиять лишь на карты, отвечающие определенным условиям. Например, на карте Темное изгнание сказано: “Уничтожьте целевое нечерное существо”. Допустимыми целями в данном случае будут лишь существа не черного цвета.

При розыгрыше и при срабатывании заклинаний и способностей необходимо каждый раз проверять допустимость целей. Если при какой-либо проверке оказывается, что цель не является допустимой, то заклинание или способность не могут на нее воздействовать. Если ни одна из целей заклинания или способности в момент срабатывания не является допустимой, такая способность или заклинание считаются прерванными.

Например, вы применяете Темное изгнание на зеленое существо, но до срабатывания заклинания оно становится черным. Темное изгнание будет прервано, поскольку ни одна из его целей (а она у него одна) не является допустимой.

*См. также* Цель. Прервать.

## Жертвоприношение

Способность существа в выпуске *Изменники Камигавы (Betrayers of Kamigawa)*. Можно разыгрывать существо со способностью жертвоприношение всякий раз, когда можно разыграть мгновенное заклинание, при условии, что будет принесено в жертву существо определенного типа. При этом стоимость розыгрыша такого существа снижается на величину мановой стоимости существа, принесенного в жертву. Цвет маны при этом учитывается.

## Жизнь

Каждый игрок начинает игру с 20 пунктами жизни. Повреждения, наносимые эффектами или незаблокированными существами, вычитаются из жизни игрока. Если ваша жизнь падает до 0 или ниже, вы проигрываете. Если жизнь обоих игроков одновременно падает до 0 и ниже, игра заканчивается вничью.

*См. также* Потеря жизни. Уплата жизни. Выигрыш.

## Заблокированное существо

Нападающее существо, заблокированное по крайней мере одним существом.

Заблокированное существо остается таковым до конца фазы боя, даже если блокирующее его существо покидает игру. Иными словами, заблокированное существо не может нанести повреждения обороняющемуся игроку (кроме случаев, когда оно обладает пробивающим ударом).

*См. также* Нападающее существо. Боевые повреждения. Пробивающий удар.

## Завершающая фаза

Последняя фаза каждого хода. Она состоит из двух этапов: этап конца хода и этап очистки.

*См. также* Этап очистки. Этап конца хода.

## Заклинение

Все типы карт, кроме земель, являются заклинаниями в момент розыгрыша. Например, Искатель славы - это карта существа. Когда вы ее разыгрываете, она является заклинанием. После того, как она сработала, она становится существом.

Мгновенные заклинания и волшебство после срабатывания отправляются на кладбище владельца. Все остальные типы заклинаний после срабатывания становятся перманентами.

*См. также* Стек. *Сравните:* Перманент.

## Запас маны

Здесь хранится мана, пока вы ее не потратите. Мана, добавленная в запас, остается там до момента, когда вы ее потратите, или до конца фазы.

*См. также* Мана. Сгорание маны.

## Зачарованный

Если способность гласит “зачарованное существо”, или “зачарованный артефакт”, или “зачарованная земля” и т.п., это значит “существо, к которому прикреплена Аура”.

Например, на карте Регенерация указано: “♣: Регенерировать зачарованное существо”. Вы можете регенерировать только существо, на которое наложена Регенерация. Вы не можете применять эту способность на другие существа.

*См. также* Аура, Чары.

## Защита

Защита - это способность, которая защищает перманент от каких-либо свойств и способностей.

Карта существа со способностью защиты всегда содержит слова “защита от”. После этих слов указывается, от чего именно защищено существо. Например, там может стоять “Защита от красного” или “Защита от белого”.

Существо получает защиту от ряда воздействий.

- Защита предотвращает все повреждения от источников того самого цвета, от которого защищено данное существо.
- Его нельзя зачаровать чарами Ауры того цвета, от которого оно защищено.
- Его нельзя заблокировать существами того цвета, от которого оно защищено.



- Оно не может быть назначено целью заклинаний и способностей того цвета, от которого оно защищено.

Защита не всегда связана с цветом. Например, существо может иметь “защиту от артефактов” или “защиту от гоблинов”.

## Защитник

Способность существа, не позволяющая ему нападать. Защитники - хорошие блокирующие.

## Здоровье

Число справа от косой черты в правом нижнем углу карты существа. Оно означает количество повреждений, которые необходимо нанести существу (за один ход), чтобы уничтожить его. Только существа обладают здоровьем.

*См. также* Сила.

## Земля

Тип перманента, символизирующий ваши владения. Обычно земли обладают способностью производить ману - магическую энергию, используемую при розыгрыше заклинаний. Имеется пять базовых типов земель: Равнины, Остров, Болото, Горы и Лес. Все остальные земли являются небазовыми.

В каждый ход можно разыграть только одну землю, и только во время одной из своих главных фаз при пустом стеке. Земли не являются заклинаниями, поэтому их нельзя прервать.

*См. также* Базовая земля. Способность создания маны. Небазовая земля.

## Знание болот

Способность существа, делающая его неблокируемым, если под контролем обороняющегося игрока имеется хотя бы одно болото.

*См. также* Знание земель.

## Знание гор

Способность существа, делающая его неблокируемым, если под контролем обороняющегося игрока имеется хотя бы одна гора.

*См. также* Знание земель.

## Знание земель

Обобщенное название ряда способностей существ, которые делают их неблокируемыми, если под контролем оппонента находится земля соответствующего вида. Знание земель включает знание равнин, знание островов, знание болот, знание гор и знание лесов.

Способности знания земель не отменяют друг друга. Например, ваше существо со знанием лесов нападает на игрока, контролирующего лес. Оппонент не сможет блокировать ваше существо с этой способностью, даже если у него есть собственные существа со знанием лесов.

## Знание лесов

Способность существа, делающая его не блокируемым, если под контролем обороняющегося игрока имеется хотя бы один лес.

*См. также* Знание земель.

## Знание островов

Способность существа, делающая его неблокируемым, если под контролем обороняющегося игрока имеется хотя бы один остров.

*См. также* Знание земель.

## Знание равнин

Способность существа, делающая его неблокируемым, если под контролем обороняющегося игрока имеется хотя бы одна равнина.

*См. также* Знание земель.

## Золотое правило

Если текст карты **Magic** противоречит правилам игры, предпочтение отдается карте. Например, по правилам за каждый ход у вас имеется одна фаза боя. Однако текст на карте Неутомимая атака гласит: “После этой главной фазы идет дополнительная фаза боя, а за ней - дополнительная главная фаза”. Карта Неутомимая атака изменяет правило для хода, в котором она разыгрывается. Одна из причин, по которой игра в карты **Magic** так интересна - такие вот карты, позволяющие нарушать практически каждое правило.

## Зона

Каждый участок игрового поля в **Magic** называется зоной. Карты могут находиться в одной из следующих зон: библиотека, кладбище, рука, в игре, стек, или быть удаленной из игры.

## Игрок

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

## Источник

Причина возникновения боевых повреждений или эффектов. Когда боевые повреждения или эффекты отправляются в стек, то они срабатывают даже в том случае, если их источник удаляется. Например, если боевые повреждения от существа были занесены в стек, а само оно покинуло игру, повреждения все равно будут нанесены.

*См. также* Стек.



## Как если бы

Если в тексте карты сказано “как если бы”, это значит, что карта действует так, будто она обладает определенными свойствами, которых она на самом деле не имеет. Например, текст на карте Гигантский паук гласит: “Гигантский паук может блокировать, как если бы он обладал способностью полета”. На самом деле Гигантский паук не обладает способностью полета, зато может блокировать летающие существа.

## Кладбище

Это отыгравшие карты. Карты попадают на кладбище после того, как они скинуты, уничтожены, принесены в жертву или отправлены туда эффектом. У каждого игрока есть свое собственное кладбище. Карты на кладбище всегда лежат лицевой стороной вверх. Можно просматривать кладбище оппонента.

## Когда, как только

Если на карте способности написано “когда” или “как только”, это срабатывающая способность. Часть предложения, начинающаяся со слов “когда”, “как только”, является событием, вызывающим срабатывание. Именно при наступлении этого условия способность сможет сработать и перейти в стек.

*См. также* Событие, вызывающее срабатывание. Срабатывающая способность.

## Карта

Это картонные прямоугольники в настоящей колоде либо их виртуальные версии в *Magic Online*. (Фишка существа не считается картой).

*См. также* Тип карты.

## Коллекционный номер

Два числа в нижней части карты **Magic**, упрощающие коллекционирование карт. Первое число определяет номер карты в выпуске, а второе - общее количество этих карт в выпуске.

## Колода

Хорошо перетасованный набор карт (по меньшей мере 40), подобранный по вашему выбору. После того, как вы научитесь играть и начнете собирать собственные колоды **Magic**, в колоде должно быть по меньшей мере 60 карт на ваш выбор. Когда вы садитесь играть в **Magic**, ваша колода становится вашей библиотекой.

В некоторых видах турниров соблюдаются особые правила построения колоды. Дополнительную информацию смотрите в *разделе 6: Лиги и турниры*.

*См. также* Построение колоды. Библиотека.

## Контролирующий

Игрок, разыгравший заклинание или способность. Контролирующим перманент считается игрок, разыгравший его, кроме случаев, когда другое заклинание или способность перехватывает контроль и передает его оппоненту.

*См. также* Контроль. *Сравните:* Владелец.

## Контроль

Вы контролируете заклинания, разыгрываемые вами, и перманенты, вступающие в игру 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 применять его способности. Даже если вы наложили чары на существо оппонента, именно вы контролируете эти чары и их способности. Например, вы наложили на существо оппонента чары Духовная связь (“Когда зачарованное существо наносит боевые повреждения, вы получаете столько же пунктов жизни”). Ваш оппонент не получает жизнь от чар Духовная связь, зато ее получаете вы.

Некоторые заклинания и способности позволяют получить контроль над перманентом. В большинстве случаев это значит, что карта переходит от оппонента к вам. Однако Аура или Снаряжение, наложенные на карты, не переходят от одного игрока к другому. Например, вы перехватили контроль над чарами Духовная связь вашего оппонента. Теперь вы будете получать жизнь за счет этих чар, но они остаются на том же существе.

Контроль относится только к заклинаниям в момент розыгрыша и к перманентам в игре.

*См. также* Контролирующий. *Сравните:* Владелец.

## Легендарный

Надтип перманента, подчиняющийся специальным правилам. В *Девятой редакции* легендарных перманентов не имеется, но их можно встретить в других выпусках **Magic**. Название надтипа (например, “базовый” или “легендарный”) указывается первым словом на строке названия карты, например, “Легендарное существо - Человек Чародей”.

В каждый момент игры в ней может находиться только один перманент надтипа “легендарный”. Если в игру вступает другой перманент того же названия, оба перемещаются на кладбища своих владельцев (к ним нельзя применять регенерацию).

## Локальные чары

Чары любого типа, наложенные на другой перманент. На картах с локальными чарами тип карты обозначается как “Чары — Аура”, а их текст правил начинается со слов “Зачаровать существо”, “Зачаровать



землю” и т.п. Второе слово указывает на тип перманента, на который могут накладываться чары.

*См. также* Аура, Чары. *Сравните:* Глобальные чары.

## Мана

Магическая энергия, используемая для розыгрыша заклинаний и некоторых способностей. Обычно мана порождается при повороте земель. Мана бывает пяти цветов: \* (белая), ♠ (синяя), ♣ (черная), ♠ (красная) и ♣ (зеленая). Существует также бесцветная мана.

*См. также* Способность создания маны. Сгорание маны. Стоимость маны. Запас маны. Бесцветная мана.

## Мгновенное заклинание

Тип заклинания, который можно применить практически в любое время. После срабатывания мгновенное заклинание дает эффект и отправляется на кладбище, как и заклинания волшебства. В отличие от волшебства, мгновенное заклинание можно разыгрывать всегда, когда у вас имеется приоритет - в том числе и во время хода оппонента. Их также можно разыгрывать в ответ на другие заклинания, и, согласно правилам действия стека, мгновенное заклинание сработает до заклинания, разыгранного перед ним.

*См. также* Приоритет. Стек.

## Многоцветная карта

Карта, в стоимость которой входит более одного цвета маны. Например, карта со стоимостью маны 2 ♣ ♠ одновременно является и черной, и красной. В *Ninth Edition* таких карт нет, но их можно найти в других выпусках **Magic**. У многих многоцветных карт фон золотой.

## Модульный

Игровая механика в выпуске *Темная сталь (Darksteel™)*. Артефактное существо, в тексте которого значится “Модульный X” (где X - любое указанное на карте число), входит в игру с X количеством счетчиков +1/+1. Если модульное существо попадает на кладбище, можно поместить его счетчики +1/+1 на любое целевое артефактное существо.

## Название

Заголовок карты в ее левом верхнем углу.

Если название карты упоминается в текстовом поле, оно относится только к данному экземпляру карты, а не ко всем картам с этим же названием. Например, на карте Свита Оракула сказано: “♣: Все повреждения, которые в этот ход наносятся целевому существу со стороны выбранного вами источника, вместо этого будут нанесены Свите Оракула”. При розыгрыше этой способности повреждения наносятся только тому экземпляру Свиты Оракула, которого вы разыграли, а не какому-либо иному экземпляру Свиты Оракула по вашему выбору.

## Нападающее существо

Существо, предпринимающее нападение.

Существа становятся нападающими на этапе объявления нападающих, как только вы их объявите. Чтобы существо напало, его необходимо повернуть (если существо уже повернуто, оно не может нападать).

Существо считается нападающим с момента объявления и до конца боя, если только оно не было выведено из сражения с помощью эффекта (например, регенерации). Понятие “нападающее существо” действительно только во время фазы боя.

## Нападающий

См. Нападающее существо.

## Нападение

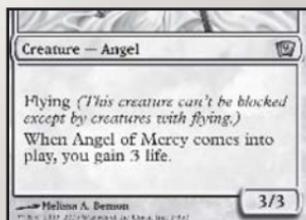
Именно в ходе нападения ваши существа наносят оппоненту повреждения. Существа могут нападать только на оппонента. Они не могут нападать на другие существа.

В каждом ходе есть одна фаза боя. Именно в эту фазу происходит нападение. Выберите нападающих существ. Нападать могут только неповорнутые существа. Когда вы назначили нападающих, они поворачиваются и нападают на оппонента. Оппонент получает возможность блокировать их, применить мгновенные заклинания и активируемые способности.

См. также Нападающее существо. Блокирующее существо. Бой.

## Напоминание

Текст, набранный курсивом (*курсив выглядит так*) в текстовом поле, напоминающий о правиле. Напоминания не предназначены для описания всех правил. Это просто шпаргалка о том, как работает игровая механика. Если все-таки неясно, как они работают, поищите более подробные данные в этом руководстве.



## Начальная фаза

Первая фаза каждого хода. Начальная фаза включает этап разворота, этап поддержки и этап взятия карты. Не следует путать начальную фазу с этапом начала боя.

См. также Этап взятия карты. Этап разворота. Этап поддержки.

## Не-

Если в тексте заклинания или способности упоминается “карта неземли” или “нечерное существо” и т.п., это означает “карта, не являющейся землей”, “существо, не являющееся черным” и т.п.

## Небазовая земля

Любая земля, кроме равнин, островов, болот, гор и лесов. В колоде не может быть больше четырех одинаковых карт небазовой земли.

См. также Базовая земля. Земля.

## Неблокируемый

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

## Незаблокированный

Незаблокированным может быть лишь нападающее существо, которое обороняющийся игрок решил не блокировать.

## Необычный

См. Редкость.

## Неразрушимый

Неразрушимые перманенты нельзя уничтожить повреждениями или заклинаниями, в тексте которых упоминается слово “уничтожить”. Уничтожение для них просто не срабатывает. Тем не менее неразрушимые перманенты можно принести в жертву, их можно прервать, вернуть в руку владельца либо удалить из игры.

## Ниндзя

Игровая механика в выпуске *Изменники Камигавы (Betrayers of Kamigawa)*. Если одно из ваших существ нападает и не заблокировано, можно показать карту со способностью ниндзя из своей руки, уплатить стоимость этой способности и вернуть незаблокированное существо в свою руку. Затем существо-ниндзя входит в игру повернутым и уже атакующим.

## Ничья

Игра, в которой нет победителя. Например, если способность наподобие Крово-огненный колосс (“: Принесите Крово-огненный колосс в жертву: кроваво-огненный колосс наносит 6 повреждений каждому существу и каждому игроку”) наносит столько повреждений игрокам, что они оба проигрывают, игра заканчивается ничью.

## Обороняющийся игрок

Игрок, на которого нападают.



## Общая мановая стоимость

Общее количество маны, указанной в стоимости, независимо от цвета. Например, общая мановая стоимость для карты со стоимостью маны 3 ♠ ♠ равняется 5. У карты со стоимостью 2 ♠ общая мановая стоимость равняется 2.

*Сравните:* Стоимость маны.

## Обычные

*См.* Редкость.

## Одноразовый эффект

Эффект, применяющийся в игре только один раз. Например, на карте Вести сказано: “Возьмите четыре карты”. После срабатывания эффект пропадает.

Одноразовые эффекты отличаются от постоянных, которые длятся некоторое время.

*Сравните:* Постоянный эффект.

## Оппонент

Игрок, против которого вы играете. Если в тексте карты упоминается “оппонент”, имеется в виду оппонент игрока, контролирующего карту.

## Ответить. В ответ

Разыграть мгновенное заклинание или активированную способность сразу после розыгрыша другого заклинания или способности. Заклинания и способности в стеке срабатывают сверху вниз. Поэтому если вы разыграли мгновенное заклинание или активированную способность в ответ на заклинание или способность оппонента, ваши заклинания сработают раньше.

*См. также* Стек.

## Отпечаток

Игровая механика в блоке *Мирродин (Mirrodin)*. Перманенты со способностью Отпечаток могут удалять другие карты из игры и затем использовать характеристики этих удаленных карт для повышения собственных способностей.

## Пасовать

Отказаться от действия, когда у вас есть приоритет. Срабатывание заклинаний и способностей в стеке начинается лишь после того, как оба игрока подряд пасуют.

*См. также* Приоритет. Стек.

## Первый удар

Эта способность позволяет существу наносить боевые повреждения



раньше других существ.

Если в нападении или блокировании участвуют несколько существ, обладающих способностью первого удара, специально для них создается дополнительный этап боевых повреждений перед основным. Затем, во время обычного этапа боевых повреждений остальные существа (выжившие после первого этапа), наносят свои боевые повреждения.

*См. также* Этап боевых повреждений. *Сравните:* Двойной удар

## Пересдача

В начале игры **Magic** вы берете семь верхних карт из своей библиотеки. Это ваша начальная рука. Если вам не понравилась своя начальная рука (например, в ней нет земель), можно запросить пересдачу.

При пересдаче надо заново перетасовать все карты и набрать новую руку, но в ней должно быть на одну карту меньше. (Вы не обязаны показывать свою руку оппоненту перед пересдачей). Можно заказывать пересдачу сколько угодно раз, но каждый раз вы обязаны брать на одну карту меньше. Игра начинается, когда оба игрока довольны картами у себя на руках.

## Переселение душ

Это способность, которой обладают существа в блоке Камигава. Если контролируемое вами существо с этой способностью отправляется на кладбище из игры, можно вернуть в вашу руку с кладбища другую карту существа-Духа меньшей стоимости.

## Перманент

Карта или фишка существа в игре. Перманентами могут быть артефакты, существа, чары или земли.

После того, как перманент вошел в игру, он остается там, пока не будет каким-нибудь образом уничтожен, принесен в жертву или удален другим способом. Перманент нельзя удалить из игры просто по своему желанию, даже если вы его контролируете.

За исключением земель, перманенты в момент их розыгрыша практически всегда являются заклинаниями. Например, вы разыгрываете заклинание существа, и после срабатывания оно становится существом.

Заклинания и способности всегда влияют на перманенты, если не указано иное. Например, на карте Эвакуация сказано: “Вернуть все существа в руки владельцев”. Это касается всех существ в игре, а не карт существ на кладбищах и в иных зонах.

Помните, что если перманент покидает игру, а затем возвращается, он не “помнит” ничего из того времени, когда он последний раз был в игре.

*См. также* В игре. Покидает игру.

## Поворот

Повернуть карту набок. Если перманент повернут, это обычно значит, что он уже был использован в течение хода. Повернутую карту нельзя

повернуть снова: нужно дождаться, пока ее можно будет развернуть.

При нападении существа поворачиваются. Поворот земель дает ману. У многих перманентов есть активируемые способности, в стоимость которых входит  (символ  означает “поверните этот перманент”).

Некоторые эффекты тоже могут поворачивать перманент. В этом случае не срабатывает эффект, который вы могли бы получить, повернув перманент сами.

См. также Активируемая способность. Оплата стоимости.

## Повреждения

Повреждения - это то, что уменьшает жизнь игрока и уничтожает существ. Нападающие и блокирующие существа наносят повреждения. Некоторые заклинания и способности также наносят повреждения. Повреждения могут быть нанесены только существам и игрокам. Если за один ход существо наносится повреждения, равные его здоровью или превышающие его, существо уничтожается. Повреждения, нанесенные игроку, вычитаются из его жизни.

Повреждения - это не то же, что потеря жизни. Например, карта Пир души гласит: “Целевой игрок теряет 4 пункта жизни, а вы получаете 4 пункта жизни”. Такая потеря жизни не является повреждением, поэтому ее нельзя предотвратить.

## Подсмотреть

Режим срабатывания карт в наборе *Пятый рассвет (Fifth Dawn™)*. Когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства с указанием “подсмотреть 2”, вы смотрите верхние две карты своей библиотеки и затем решаете, куда их поместить. Можно положить обе карты или на самый верх, или в самый низ вашей библиотеки (в любом порядке), либо можно положить одну карту на самый верх, а другую в самый низ.

## Подтип

У всех типов карт есть подтипы. Подтипы указаны после тире на строке типа карты. Подтипы существ 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.

Большинство подтипов сами по себе ничего не значат, но для некоторых подтипов действуют особые правила:

- **Снаряжение** - тип артефакта, который можно прикрепить к одному из ваших существ. Можно перемещать **Снаряжение** с одного существа на другое; кроме того, оно остается в игре даже после того, как снаряженное им существо покинуло игру.
- **Аура** - тип чар, который входит в игру прикрепленным к другому перманенту. Если зачарованное существо покидает игру, Аура помещается на кладбище владельца.
- Имеется пять базовых типов земель: Равнины, Остров, Болото, Горы и Лес. Землю любого из этих типов можно поворачивать



и получать ману соответствующего цвета, даже если эта способность не указана на карте. Например, если землю превратили в Горы после какого-либо эффекта, она автоматически приобретает способность “☉: Добавить ☹ в запас маны”.

*См. также* Аура. Базовая земля. Тип существа. Снаряжение. Тип.

## Показать

Если вы показываете карту, ее нужно показать всем игрокам.

## Покидает игру

Если на карте имеются слова “покидает игру”, то не имеет значения, куда попадает перманент, покидающий игру. Из игры он может вернуться в руку игрока, направиться на кладбище либо переместиться в другую зону.

Если карта покидает игру, а затем возвращается, она считается новой. Она не “помнит” ничего из того времени, когда она последний раз была в игре.

## Полет

Существа с этой способностью труднее блокировать. Существа без способности к полету не могут блокировать летающих существ, но летающие существа могут блокировать как других летающих существ, так и существ без способности полета.

## Посвящение в тайну

Игровая механика в блоке Камигава. Некоторые карты мгновенных заклинаний и заклинаний колдовства в блоке Камигава относятся к подтипу Тайна. Сами по себе они не обладают особым действием, но зато они могут взаимодействовать с другими картами. При уплате определенной стоимости текст на карте со способностью “посвящение в тайну”, находящейся у вас в руке, добавляется к разыгрываемому вами заклинанию Тайна. Таким способом можно получить более мощное и действенное заклинание.

- К одному заклинанию Тайна можно добавлять сразу несколько карт со способностью “посвящение в тайну” из своей руки. При этом необходимо показать все такие карты сразу, в один прием. Можно выбрать порядок, в котором произойдут эффекты добавления тайного знания, и затем уплатить стоимость всех добавлений.
- Нельзя добавлять тайное знание одной карты в руке несколько раз к одному и тому же заклинанию.
- При этом карты с этим свойством не покидают вашей руки - их надо просто показать; позже их можно разыграть обычным порядком либо добавить их тайное знание к другому заклинанию.
- К тайному заклинанию прибавляется только текст с карты добавления тайного знания. Другие характеристики (например, цвет или тип) ему не передаются.

## Постоянный эффект

Эффект, длящийся в течение определенного времени. Он отличается от одноразового эффекта, который действует лишь один раз.

Длительность постоянных эффектов указана в описании заклинания или способности, порождающей этот эффект. Например, эффект может длиться “до конца хода”. Если постоянный эффект порождается статической способностью, он длится все время, пока перманент с этой способностью остается в игре.

*См. также* Статическая способность.

## Построение колоды

Если вы начали играть лишь недавно, собрать колоду с нуля может оказаться непросто. Попробуйте такой вариант: выберите два любимых цвета. Например, красный и зеленый. Возьмите 12 гор и 12 лесов. Затем добавьте 10 красных и 10 зеленых существ. Добавьте 12 красных или зеленых мгновенных заклинаний или заклинаний волшебства. Напоследок добавьте 2 артефакта и 2 карты чар. Теперь перетасуйте колоду и играйте!

После того, как вы немного поиграете с такой колодой из 60 карт, можно начать изменять ее по своему вкусу. Выньте карты, которые вам кажутся неудачными, и добавьте новые карты, которые вам хотелось бы попробовать. Пока в колоде не меньше 60 карт, и в ней нет больше четырех копий одной карты, кроме базовых земель, можно изменять ее как угодно.

Лучше всего использовать лишь один или два цвета, и положить примерно 24 земли в колоду из 60 карт. При таком составе у вас будет достаточно земель, чтобы разыгрывать остальные карты. Лучшее в играх с коллекционными картами - то, что можно играть с абсолютно любыми картами, так что вперед, дерзайте!

Для получения новых советов и идей посетите наш сайт [MagicTheGathering.com](http://MagicTheGathering.com).

*См. также* Тематическая колода.

## Потеря жизни

Потеря жизни отличается от получения повреждений. Например, карта Пир души гласит: “Целевой игрок теряет 4 пункта жизни, а вы получаете 4 пункта жизни”. Такая потеря жизни не является повреждением, поэтому заклинаниями, предотвращающими повреждения, ее предотвратить нельзя.

*Сравните:* Повреждения. Уплата жизни.

## Предотвратить

Способность или заклинание, в описании которых имеется слово “предотвратить”, обладают эффектом предотвращения.

*См.* Эффект предотвращения.



## Предотвращение повреждений

См. Эффект предотвращения.

## Прервать

Отменить заклинание, чтобы оно не произвело эффекта. Помните, что заклинания существуют лишь в стекe. После начала их сбрасывания прервать их уже нельзя. Также помните, что земли не являются заклинаниями. Их розыгрыш нельзя прервать.

## Принести в жертву

Выбрать один из перманентов в игре и поместить его на кладбище. Приносить в жертву можно только свои перманенты. Принесение перманента в жертву - не то же, что его уничтожение, поэтому пожертвованное существо нельзя регенерировать. Приносить перманент в жертву можно только тогда, когда этого требует заклинание или способность.

Помните, что принесение в жертву отличается от сброса карты. Сбрасывать карты можно только со своей руки.

*Сравните:* Уничтожить. Сбросить.

## Приоритет

Разыгрывать заклинание или способность можно только тогда, когда у вас есть приоритет. Активный игрок получает приоритет в начале большинства фаз и этапов. Когда приоритет у вас, вы можете либо разыграть заклинание или способность, либо спасовать. Если вы пасуете, приоритет получает оппонент. Также активный игрок получает приоритет после сбрасывания заклинания или способности. Если он пасует, приоритет получает оппонент.

См. также Стек. Активный игрок.

## Пробивающий удар

Это способность, которая позволяет существу наносить повреждения игроку при нападении, если сила этого существа превышает здоровье блокирующего.

Если существо с пробивающим ударом блокируется, необходимо нанести блокирующим существам достаточно повреждений, чтобы всех их уничтожить. Оставшиеся повреждения наносятся непосредственно обороняющемуся игроку.

См. также Боевые повреждения.

## Проигрыш

См. Выигрыш.

## Развернуть

Расположить повернутую карту вертикально. В начале каждого хода на этапе разворота вы разворачиваете все свои перманенты. Некоторые эффекты также могут разворачивать перманенты.

Развернутые перманенты можно использовать вновь.

*См. также* Этап разворота.

## Разыграть заклинание или способность

Для розыгрыша заклинания или способности следует поступать в таком порядке:

- объявить оппоненту, какое заклинание или способность вы разыгрываете. Если это заклинание, возьмите карту с руки и покажите ее оппоненту.
- Если заклинание или способность включают слово "цель", выберите для него цель (или цели). Если текст заклинания или способности начинается со слов "Выберите один —", сделайте выбор.
- Для заклинания уплатите стоимость маны. Для активируемых способностей уплатите стоимость активации. Если в стоимости заклинания или способности указано X, надо выбрать значение X и уплатить это количество маны.

После этого заклинание или активируемая способность попадает в стек и ожидает срабатывания.

Вам не нужно самостоятельно разыгрывать срабатывающие способности. Когда срабатывающие способности срабатывают, они автоматически попадают в стек, хотите вы этого или нет. Статические способности также не разыгрываются. Они просто "включены" на протяжении всего времени, пока перманент с этой способностью остается в игре.

*См. также* Срабатывающая способность. Стек. Статическая способность.

## Разыгрывать

Для земли: использовать единственную в течение хода возможность положить землю на стол (вести в игру) из своей руки. 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.

Для заклинания: поместить заклинание в стек. Разные типы заклинания могут быть разыграны в разное время, но последовательность действий всегда одинакова: объявить заклинание, выбрать цели и оплатить его стоимость.

Для активируемой способности: занести способность в стек, уплатив стоимость ее активации. Активируемая способность применяется так же, как и заклинание: нужно ее объявить, выбрать цели и оплатить стоимость активации.



См. также Активируемая способность. Земля. Заклинание. Сравните: В игру. Ввести в игру.

## Регенерация

Способность существа, помогающая ему уберечься от уничтожения. Эффект регенерации действует наподобие щита. После срабатывания заклинания или способности, создающей эффект регенерации, он остается в силе до тех пор, пока не будет сделана попытка уничтожить существо. Если повреждения могут уничтожить существо, этот эффект его спасает. (Регенерация является эффектом замены).

После регенерации существо остается в игре. Также остаются в игре все чары, снаряжение и счетчики на этом существе. Кроме того, происходит три события:

- Существо поворачивается.
- Если оно участвует в бою, оно выводится из боя.
- С него снимаются все повреждения.

См. также Эффект замены. Вывести из боя.

## Редкий

См. Редкость.

## Редкость

Ваши шансы получить определенную карту. Карты **Magic** делятся на три категории редкости: обычные, необычные и редкие. Легче всего получить обычные карты. Труднее всего - редкие.

См. также Символ выпуска.

## Родство

Игровая механика в блоке *Мирродин (Mirroдин™)*. Заклинание с родством к определенному типу карт стоит на **1** меньше за каждую карту такого типа. Родство не может уменьшить количество цветной маны, уплачиваемой за заклинания, и не может снизить стоимость заклинания до отрицательной.

## Рука

Карты, которые вы взяли, но еще не разыграли. Никто не может смотреть карты в вашей руке, кроме вас. Максимальное количество карт в руке - семь. Во время этапа очистки нужно сбросить с руки лишние карты, пока их не останется семь.

См. также Этап очистки.

## Руководство

Это та книга, которую вы сейчас читаете. Не обязательно читать ее с начала и до конца. Можно просто иногда в нее заглядывать в поисках ответов на вопросы.

Если вы хотите научиться мастерски играть в **Magic**, скачайте полный текст Сводных правил **Magic** с нашего сайта **MagicTheGathering.com**. Имейте в виду, что полный текст Сводных правил *очень* специализирован.

## Сбросить

Взять карту из руки и поместить ее на кладбище.

Если заклинание или способность заставляет вас сбросить карты, в нем указывается, должны ли вы сбросить карту на свое усмотрение либо “случайным образом”.

*См. также* Случайным образом.

## Сгорание маны

Мана не остается в вашем запасе вечно. В конце каждой фазы вы теряете всю непотраченную ману, а также по одному пункту жизни за каждый непотраченный пункт маны. (Эта потеря не относится к повреждениям, и ее нельзя предотвратить). Это и называется сгорание маны. Так что не поворачивайте земли, если не сможете использовать ману!

*См. также* Мана. Запас маны.

## Сдаться

Если вы видите, что проигрываете, можно сдаться в любой момент. Если вы сдаетесь, вы проигрываете игру.

*См. также* Выигрыш.

## Сила

Цифра слева от косой черты в правом нижнем углу карты существа. Сила определяет повреждения, которые существо может нанести в бою. Только существа обладают силой. Существо с силой 0 или меньше не наносит боевых повреждений.

*См. также* Здоровье.

## Символ выпуска

Символ, расположенный под иллюстрацией в правой части карты. Он обозначает выпуск **Magic**, к которому принадлежит карта. Символ выпуска *Девятой редакции* -  .

Символы выпуска бывают трех цветов: черный обозначает обычные карты, серебряный - необычные, золотой - редкие. (На картах, выпущенных до середины 1998 года, применялся только черный цвет выпуска).

*См. также* Редкость.

## Случайным образом

Эта фраза означает, что ни один из игроков не может выбирать. Например, какое-нибудь заклинание может требовать сбросить с руки карту случайным образом.



## Снаряжение

Тип артефакта, представляющий собой оружие, доспехи или иной предмет, который могут использовать существа. Когда вы разыгрываете карту снаряжения, она входит в игру как любой другой артефакт. Когда она уже вошла в игру, можно уплатить указанную стоимость и прикрепить ее к любому контролируруемому вами существу. Тогда снаряжение начинает оказывать определенный эффект на это существо. Если существо со снаряжением покидает игру, снаряжение как бы “падает на землю” и остается в игре, пока вы не прикрепите его к другому существу.

- Снаряжение можно разыгрывать тогда же, когда и заклинания волшебства.
- Можно перемещать контролируемое снаряжение с одного существа на другое, уплатив указанную стоимость, но нельзя открепить его совсем.
- Если вы приобретаете контроль над существом со снаряжением, это не дает вам контроль над самим снаряжением. Снаряжение остается прикрепленным к существу, но только контролирующей снаряжение может использовать его способности.

См. также Артефакт.

## Событие, вызывающее срабатывание

Первая часть срабатывающей способности. Событие, вызывающее срабатывание, указывает, когда именно нужная способность должна сработать и направиться в стек. Например, событие, вызывающее срабатывание, может звучать так: “Когда существо вступает в игру” или “В начале боя.”

См. также Срабатывающая способность.

## Солнечная вспышка

Игровая механика выпуска *Пятый рассвет (Fifth Dawn)*. Артефактное существо с солнечной вспышкой входит в игру со счетчиком +1/+1 для каждого цвета маны, использованного для оплаты его стоимости. Артефакты-несущества с солнечной вспышкой вместо счетчиков +1/+1 получают счетчики зарядов.

## Сплетение

Игровая механика в блоке *Мирродин (Mirrodin)*. Когда вы разыгрываете заклинание, в тексте которого говорится “Выбрать один —”, обычно при этом следует выбрать только один из возможных эффектов заклинания. Но если вы разыгрываете заклинание со сплетением, можно получить оба эффекта, уплатив стоимость сплетения заклинания.

## Способность

Текст в текстовом поле карты, обозначающий определенный эффект (художественный текст и напоминающий текст не берутся в расчет). Способности могут применяться лишь в том случае, если перманент

находится в игре. Имеется три типа способностей: активируемые, статические и сбрабатывающие.

Когда способность разыгрывается, она сбрабатывает, если не прерывается. Когда способность попадает в стек, уже не важно, что происходит с источником этой способности.

*См. также* Активируемая способность. Статическая способность. Сбрабатывающая способность.

## Способность создания маны

Это любая способность, добавляющая ману в ваш запас маны.

Способности создавать ману могут быть активируемыми или сбрабатывающими. При их розыгрыше они не направляются в стек - вы получаете ману немедленно.

*См. также* Мана. Запас маны.

## Способность уклонения

Так игроки **Magic** называют любую способность, затрудняющую блокирование существа. Наиболее распространенной способностью этого вида является способность к полету.

## Сбрабатывание

Когда вы применяете заклинание или способность, они не действуют моментально. Прежде всего они идут в стек. Только после того, как все заклинание в стеке рассмотрено, возникает эффект: оно сбрабатывает. Если заклинание или способность прерывается, либо ни одна из целей на момент рассмотрения не является допустимой, заклинание или способность вообще не сбрабатывает.

*См. также* Прервать. Стек. Цель.

## Сбрабатывающая способность

Тип способности, который автоматически направляется в стек, если имеется условие сбрабатывания. Вам не нужно самостоятельно разыгрывать сбрабатывающую способность, она просто помещается в стек, как только осуществляется событие, вызывающее сбрабатывание.

Например, на карте Почтенный монах сказано: “Если Почтенный монах входит в игру, вы получаете 2 пункта жизни”. Событием, вызывающим сбрабатывание, является вход в игру карты Почтенный монах. Как только это происходит, способность карты Почтенный монах направляется в стек. После ее сбрабатывания вы получаете 2 пункта жизни

В тексте сбрабатывающих способностей всегда имеются слова: “когда”,



“как только”, “при” или “в” (например, “в начале боя”). Срабатывающую способность нельзя проигнорировать или отложить до другого раза. Когда она попадает в стек, она срабатывает.

*См. также* Событие, вызывающее срабатывание. Вступает в игру.

## Статическая способность

Тип способности, которая остается “включенной” все время, пока перманент с этой способностью остается в игре. Например, текст карты Телепатия гласит: “Ваши оппоненты играют с открытыми руками”.

Статические способности не разыгрываются, и для их срабатывания не нужны никакие условия. Они никогда не помещаются в стек. Они просто начинают влиять на игру, как только перманент с этой способностью вступает в игру. Статические способности практически всегда дают постоянный эффект.

*См. также* Постоянный эффект.

## Стек

Когда вы еще только учитесь играть в **Magic**, Вы просто разыгрывает карту, и она дает эффект. Но при более сложной игре **Magic** можно разыгрывать множество мгновенных заклинания и активированных способностей даже во время хода оппонента - именно это делает игру такой интересной. И все это благодаря стеку.

Как известно, разыгрывать заклинания и способности можно лишь тогда, когда у вас есть приоритет. При розыгрыше карты она попадает на верх стека и ожидает срабатывания. Срабатывающие способности также помещаются в стек, если произошло условие их срабатывания. Когда оба игрока закончили разыгрывать свои заклинания и способности, все накопившиеся заклинания в стеке срабатывают *сверху вниз*. Каждый раз после срабатывания очередного заклинания в стеке игроки получают приоритет; это дает возможность пополнить стек.

Пример. Вы контролируете существо Искатель славы с параметрами 2/2. Ваш противник применяет Шок, чтобы нанести вашему существу 2 очка повреждения. Шок перемещается в стек. Вы отвечаете на Шок заклинанием Исполинский рост, которое добавляет вашему существу +3/+3 до конца хода. Исполинский рост помещается в стек *поверх заклинания Шок*. Это значит, что Исполинский рост срабатывает первым, и показатели существа Искатель славы составляют 5/5 до конца хода. Затем срабатывает Шок, но повреждений от него недостаточно, чтобы уничтожить ваше “накачанное” существо.

Что случилось бы, если бы заклинание Исполинский рост было разыграно первым? Шок помещается на вершину стека, так что оно срабатывает первым. Шок наносит 2 повреждения существу Искатель славы — вполне достаточно, чтобы уничтожить его! Когда Исполинский рост пытается сработать, оказывается, что его цель вышла из игры, поэтому заклинание прерывается.

*См. также* Способность. Приоритет. Заклинание.



## Стоимость

Стоимость определяет плату за применение заклинания или способности.

*См. Стоимость активации. Стоимость маны.*

## Стоимость активации

Стоимость активации указывается перед двоеточием (“:”) в тексте активируемой способности. Если стоимость активации включает , вы можете уплатить ее только в том случае, если перманент со способностью развернут. Это значит, что обычно она применяется один раз за ход. Если стоимость активации не включает , можно уплативать стоимость сколько угодно раз. При этом способность будет срабатывать каждый раз.

*См. также Активируемая способность. Поворот.*

## Стоимость маны

Это мана, которую необходимо уплативать при розыгрыше заклинания. Она указывается в правом верхнем углу карты.

Каждый символ в стоимости маны обозначает, какой вид маны нужно заплатить. Например, символ  означает “один пункт красной маны”, а символ  означает “два пункта маны любого типа”. Стоимость маны неартефактных заклинаний включает по меньшей мере одну ману определенного цвета.

Символ маны в стоимости карты определяет ее цвет. Например, если в стоимость маны входит , карта является красной.

Не путайте стоимость маны и общую мановую стоимость. Общая мановая стоимость - это общее количество маны в стоимости, независимо от цвета.

*См. также Общая мановая стоимость. Мана.*

## Страх

Существ с этой способностью труднее блокировать. Существо со свойством Страх не может быть заблокировано никем, кроме артефактных существ и/или черных существ.

## Существо

Это тип перманента, представляющий персонажа, животное или монстра, сражающегося за вас. Существа могут нападать на оппонента и блокировать нападающих существ. В правом нижнем углу каждой карты существа указаны его сила и здоровье. У многих существ есть особые способности.

Существа существуют только пока они находятся в игре. В руке, в библиотеке и на кладбище это просто карты существ. В момент их розыгрыша они становятся заклинаниями существ. Когда они попадают в игру, они становятся существами.

Применять заклинание существа можно лишь в ходе ваших главных фаз при пустом стеке.



## Счетчик

Некоторые заклинания и способности потребуют поместить на карту счетчик. Счетчик обозначает изменения перманента, которые сохраняются, пока перманент остается в игре. Обычно счетчик изменяет силу и здоровье существа. В качестве счетчиков можно использовать любые мелкие предметы: монеты, бусинки и т.д.

## Тасовать

Сделать порядок карт в колоде случайным. В начале каждой игры в **Magic** необходимо перетасовать колоду. Кроме того, при розыгрыше некоторых карт возникают эффекты, заставляющие перетасовать колоду (как правило, потому, что такие карты позволяют просмотреть свою библиотеку).

## Текстовое поле

Прямоугольник в нижней половине карты. В текстовом поле находятся описание способностей, художественный текст и напоминания (текст, напоминающий правило). Помните, что слова, выделенные курсивом (*курсив выглядит вот так*) не влияют на ход игры.

*См. также* Художественный текст. Напоминание.

## Тематическая колода

Готовая к игре колода, содержащая карты из определенного выпуска (или выпусков). Тематические колоды можно использовать для игры сразу же, как только вы их вынули. В *Девятой редакции* имеется пять тематических колод, по одной для каждого цвета. В каждом дополнительном выпуске для опытных игроков тоже есть тематические колоды. Пока вы еще только начинаете осваивать игру, лучший способ научиться составлять свою колоду - это **изменять состав тематических колод Magic**.

## Тип

Большинство явлений в **Magic** подразделяется на типы. Имеется шесть типов карт, четыре типа перманентов, три типа способностей, пять типов базовых земель и множество различных типов существ.

*См. также* Тип карты. Тип существа. Тип перманента.

## Тип карты

Имеется шесть типов карт: артефакт, существо, чары, мгновенный эффект, земля и волшебство. Тип карты указан под иллюстрацией. Некоторые карты, например, артефактные существа, принадлежат к нескольким типам.

У некоторых карт есть подтипы, например “Гоблин” и “Воин” для карты “Существо — Гоблин Воин”.

*См. также* Подтип.

## Тип перманента

Имеется несколько типов перманентов: артефакт, существо, чары и земля.

Перманент может относиться сразу к нескольким типам. Например, на карте Единение с природой написано: “До конца хода все земли становятся существами 2/2, которые при этом остаются землями”. В течение хода, когда разыграна карта Единение с природой, на земли оказывает влияние все, что оказывает влияние на существ, а также все, что оказывает влияние на земли.

## Тип существа

Он указывает 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 способности и заклинания влияют на всех существ определенного типа. Например, на карте Король гоблинов сказано: “Все Гоблины получают +1/+1 и знание гор”. Этот бонус получают все существа в игре, относящиеся к типу Гоблин.

Артефакт не является типом существа, но некоторые артефактные существа относятся к определенным типам существ.

## Турнирный набор

Упаковка из 75 карт **Magic**. В турнирном наборе содержится 30 карт базовых земель (по 6 каждого типа) и 45 случайно собранных карт. В большинстве турниров с запечатанной колодой вам нужно будет собрать собственную колоду из карт одного турнирного набора и двух бустеров. В наборе *Девятой редакции* нет турнирных наборов, но они входят в большие выпуски **Magic**.

## Уничтожить

Вывести перманент из игры и поместить его на кладбище владельца. Мгновенные заклинания и заклинания волшебства нельзя уничтожить, поскольку они не являются перманентами.

Существо считается уничтоженным, если оно получило повреждения, равные его здоровью или превышающие его. Кроме того, многие заклинания и способности могут уничтожить перманент, не нанося ему повреждений.

Если существу угрожает уничтожение, можно использовать заклинания и способности регенерации, чтобы оставить его в игре.

Помните, что уничтожить перманент - не то же, что сбросить карту. Сбрасывать карты можно только из руки, а не из игры.

*См. также* Регенерация. *Сравните:* Сбросить.

## Уплата жизни

Иногда в стоимости заклинания или способности встречается требование уплатить часть жизни. Нельзя уплатить больше жизни, чем у вас есть. Уплата жизни не является повреждением, поэтому ее нельзя предотвратить.

*См. также* Жизнь. Потеря жизни.

## Уплата стоимости

Когда вы уплатили стоимость маны или активации, ее уже нельзя вернуть, даже если заклинание или способность были прерваны.

Стоимость нельзя уплачивать, если вы не можете оплатить ее всю целиком. Например, если активируемая способность велит вам сбросить карту, но в руке у вас карт нет, вам даже не стоит пытаться ее разыгрывать.

Помните, что нельзя уплачивать стоимость активации существа, включающую **☛**, если существо не находилось под вашим контролем с самого начала хода.

Если эффект оказывает на перманент действие, напоминающее оплату стоимости за применение способности, это не считается оплатой.

Например, на карте Ледяной манипулятор сказано: “**1**, **☛**: Поверните целевой артефакт, существо или землю”. Способность Королевского убийцы гласит “**☛**: Уничтожьте целевое повернутое существо”. Если вы примените Ледяной манипулятор для поворота Королевского убийцы, это не заставит Королевского Убийцу уничтожить целевое существо.

*См. также* Стоимость активации. Стоимость маны.

## Ускорение

Способность существа нападать в тот же ход, когда оно попало под ваш контроль. Ускорение позволяет уплатить стоимость активации **☛** таких карт в тот же ход, когда существо попало под ваш контроль.

Имейте в виду, что эта способность (как и любая другая) может сыграть на руку оппоненту, если он перехватит контроль над вашим существом со способностью ускорения.

*См. также* Стоимость активации.

## Фаза

Часть хода. Ход делится на пять фаз:

1. Начальная фаза
2. Главная фаза
3. Фаза боя
4. Главная фаза (продолжение)
5. Завершающая фаза

Некоторые фазы разделены на этапы (см. *Раздел 3: Структура хода* для дополнительной информации).

В конце каждой фазы уничтожается неиспользованная мана из запаса игрока (происходит сгорание маны).

*См. также* Сгорание маны. Стек.

## Фаза боя

Это третья фаза хода. В этой фазе происходит нападение и блокирование. Фаза боя состоит из пяти этапов (все они перечислены в этом словаре):

- a. Этап начала боя
- b. Этап объявления нападающих
- c. Этап объявления блокирующих
- d. Этап боевых повреждений
- e. Этап завершения боя

На первом и последнем этапах обычно ничего не происходит. Фаза боя наступает, даже если активный игрок решает не нападать. После фазы боя активный игрок переходит ко второй главной фазе хода.

## Фишка

*См.* Фишка существа.

## Фишка существа

Некоторые заклинания и способности позволяют создавать существ. Эти существа обозначаются фишками. В качестве фишки можно использовать любой предмет, которым можно обозначить поворот.

Фишки во всех отношениях являются обычными существами, за исключением того, что при выходе из игры они полностью исчезают.

На фишки существ действуют все правила, заклинания и способности, действующие на существ, но они не являются “картами” (даже если карта используется в качестве фишки).

## Ход

Ход делится на фазы, а большинство фаз - на этапы. Ниже перечислены все фазы и этапы по порядку:

### 1. Начальная фаза

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

### 2. Главная фаза

### 3. Фаза боя

- a. Этап начала боя
- b. Этап объявления нападающих
- c. Этап объявления блокирующих
- d. Этап боевых повреждений



е. Этап завершения боя

#### 4. Главная фаза (продолжение)

#### 5. Завершающая фаза

а. Этап конца хода

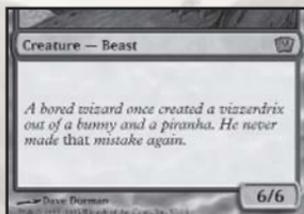
б. Этап очистки

Описание каждого этапа приводится в этом словаре.

## Художественный текст

Текст, набранный курсивом (*курсив выглядит примерно так*) в текстовом поле карты.

Художественный текст создает определенный настрой или описывает кусочек магического мира карты. Текст в круглых скобках просто напоминает правило и не является художественным. Художественный текст не влияет на ход игры.



## Цвет

В **Magic** имеется пять магических цветов: белый, синий, черный, красный и зеленый. Если заклинание или способность требуют выбрать цвет, необходимо выбрать один из этих пяти цветов.

Цвет карты определяется стоимостью маны. Например, если стоимость карты 1 , это синяя карта. Поскольку для артефактов не требуется цветной маны, они являются бесцветными (“бесцветный” - это не цвет). У земель также нет цвета.

## Цель

Если в тексте заклинания или способности имеется слово “цель”, необходимо выбрать одну или более целей, на которые должно подействовать это заклинание или способность. Чаще всего потребуется выбирать определенные разновидности, как, например, “целевой красный перманент” или “целевое существо или игрок”.

Цели для заклинания или способности выбираются в момент розыгрыша. После этого нельзя изменить свое решение. При срабатывании заклинания или способности происходит проверка - является ли цель допустимой. Если допустимых целей нет, заклинание или способность считаются прерванными.

*См. также* Допустимая цель. Сработать.

## Чары

Чары - это перманенты, представляющие собой магические ресурсы. Их можно разыгрывать только во время *ваших* главных фаз при пустом стеке.

Большинство чар существуют в игре как самостоятельные карты, совсем

как артефакты и существа. Однако чары Аура (в типе карты указано “Чары — Аура”) применяются по-другому. Их можно вводить в игру, только прикрепив к другим перманентам.

Когда вы разыгрываете Ауру, она нацелена на перманент, который нужно зачаровать. Это значит, что необходимо выбрать, на что именно вы хотите наложить Ауру. В текстовом поле Ауры указано, на что ее можно наложить (“зачаровать существо”, “зачаровать землю” и т.п.).

Если перманент с наложенной Аурой выходит из игры, Аура помещается на Кладбище своего владельца. Она не может просто “витать в воздухе”, сама по себе.

См. также Аура. Зачарованный.

## Эпический

Игровая механика выпуска *Спасители Камигавы (Saviors of Kamigawa)*. Когда срабатывает эпическое заклинание, контролирующий заклинание игрок уже не может разыгрывать другие заклинания до конца игры. Вместе с тем игрок получает бесплатную копию эпического заклинания в начале каждого этапа поддержки.

## Этап

Большинство фаз хода разделено на этапы. На определенных этапах происходят определенные события. Например, на этапе разворота вы разворачиваете свои перманенты. На этапе взятия карты вы берете карту. Во время большинства этапов что-либо происходит, а затем игроки получают приоритет для розыгрыша заклинаний и способностей.

Каждый этап описан в словаре. См. *Раздел 3: Структура хода* для получения детальной информации о фазах и этапах хода.

См. также Фаза.

## Этап боевых повреждений

Четвертый этап фазы боя. На этом этапе нападающие и блокирующие существа наносят прямые повреждения.

- Незаблокированные существа наносят повреждения обороняющемуся игроку.
- Заблокированные существа наносят повреждения существам, которые их блокируют.
- Блокирующие существа наносят повреждения заблокированным ими существам.

Если нападающее существо заблокировано более чем одним существом, контролирующий его игрок распределяет повреждения между блокирующими на свое усмотрение.

После распределения игроками повреждений между существами боевые повреждения всех существ переходят в стек. После этого судьба существ не влияет на рассмотрение повреждений в стеке. Находящиеся в стеке повреждения будут нанесены, даже если нанесшее их существо вышло из игры.

После помещения боевых повреждений в стек игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности.  
*См. также* Фаза боя.

## Этап взятия карты

Последний этап начальной фазы. В начале этого этапа вы берете из библиотеки карту. Затем игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности.

*См. также* Взять.

## Этап завершения боя

Последний этап фазы боя. Обычно на этом этапе ничего не происходит. Завершается действие эффектов, длящихся “до конца боя”, и игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности.

*См. также* Фаза боя.

## Этап конца хода

Первый этап завершающей фазы. Обычно на этом этапе ничего не происходит. Срабатывают способности, в условии которых сказано “в конце хода”, и игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности. Новые способности “в конце хода” не срабатывают, если этап уже начался. Они сработают при наступлении следующего этапа конца хода.

*См. также* Завершающая фаза.

## Этап начала боя

Первый этап фазы боя. На этом этапе обычно ничего не происходит, но игроки могут при желании разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности.

*См. также* Фаза боя.

## Этап объявления блокирующих

Третий этап фазы боя. В начале этого этапа необходимо решить, будете ли вы блокировать нападающих на вас существ. Затем решите, каких нападающих существ вы будете блокировать, и какими именно существами (только развернутые существа могут блокировать). Блокирующие существа при блокировании не поворачиваются.

Каждое существо может блокировать только одно нападающее существо, однако можно объединять несколько для блокирования одного нападающего.

После того, как вы объявили блокирующих, оба игрока могут применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

*См. также* Фаза боя.

## Этап объявления нападающих

Второй этап фазы боя. Прежде всего в начале каждого этапа объявления нападающих надо решить, будете ли вы нападать. Если будете, то решите, какими именно существами (нападать могут только развернутые существа, которые находились под вашим контролем на начало вашего хода). Затем эти существа поворачиваются и становятся нападающими существами.

Помните, что ваши существа могут нападать только на оппонента, а не на других существ.

После того, как вы объявили нападающих, оба игрока могут применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

*См. также* Фаза боя.

## Этап очистки

Второй (и последний) этап завершающей фазы. Во время этапа очистки происходит следующее:

- в свой ход вы сбрасываете лишние карты, пока в руке не останется семь карт;
- со всех существ снимаются повреждения;
- завершается действие эффектов “до конца хода”.

На этом этапе игроки не могут разыгрывать заклинания или способности, если это не срабатывающие способности конца хода.

## Этап поддержки

Второй этап начальной фазы. Этап поддержки наступает после этапа разворота. Способности, условие срабатывания которых наступает на этом этапе, помещаются в стек, а игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активируемые способности.

После того, как способности и заклинания разыграны, наступает этап взятия карты.

## Этап разворота

Первый этап начальной фазы. Вы разворачиваете свои перманенты и как бы “перезаряжаете” их. На этом этапе нельзя разыгрывать заклинания и способности.

*См. также* Развернуть.

## Эффект

Это то, что заклинание или способность порождает после срабатывания.

Имеется несколько типов эффектов: одноразовые, постоянные, эффекты предотвращения и замены (все они описаны в этом словаре).

*См. также* Способность. Заклинание.



## Эффект замены

Эффект замены ожидает, пока произойдет конкретное событие, а затем заменяет его другим.

Например, на карте Горнило Рата сказано: “Если источник должен нанести повреждения существу или игроку, вместо этого он наносит двойные повреждения этому существу или игроку”. Этот эффект поджидает, пока игроку или существу не будут нанесены повреждения, а затем изменяет их на удвоенные.

*См. также* Вместо. Эффект предотвращения.

## Эффект предотвращения

Эффект, останавливающий наносимые повреждения. Эффект предотвращения действует как щит. После срабатывания заклинания или способности, дающих эффект предотвращения, этот эффект остается в игре и ждет, пока не будет нанесено повреждение, а затем останавливает это повреждение (это разновидность эффекта замены).

Например, на карте Святой день сказано: “Предотвратите все боевые повреждения, которые будут нанесены в этот ход”. Вы можете разыграть Святой день задолго до боя, но его эффект будет длиться до конца хода. Затем, если существа попытаются нанести в этот ход боевые повреждения, Святой день их предотвратит.

*См. также* Эффект замены.



# РАЗРАБОТЧИКИ

## Создание оригинального дизайна

**Игры Magic:** Richard Garfield

**Дизайн игры:** Brian Schneider  
(ведущий) и Aaron Forsythe

**Разработка игры:** Brian Schneider  
(ведущий), Aaron Forsythe, Matt  
Place, и Henry Stern, при участии Paul  
Barclay, Randy Buehler Jr., John Carter,  
Brady Dommermuth, Mark L. Gottlieb и  
Jonathan Tweet

**Основная игра:** John Carter, Elaine  
Chase, Matt Place, Mike Turian, Jonathan  
Tweet и Justin Webb

**Редактирование:** Del Laugel и Justin  
Webb

**Magic R&D Leads:** Randy Buehler Jr.  
(директор), Mark Rosewater (дизайн) и  
Brian Schneider (разработка)

**Правила:** John Carter

**Творческий руководитель:** Brady  
Dommermuth

**Художественный текст:** Tyler Bielman,  
Brandon Bozzi, Brady Dommermuth,  
Scott Johns, Jessica Kristine, Jay  
Moldenhauer-Salazar и Brian Tinsman  
Художественный руководитель: Jeremy  
Cranford

**Графический дизайн:** Mia Brooks,  
Yasuyo Dunnett и Keven Smith

**Верстка:** Chel Bieze

**Производство:** Lee Hanahan и Kris  
Walker

**Дизайн и иллюстрации руководства  
по игре:** Stan Shaw

**Создание оригинального дизайна  
“Magic”:** Jesper Myrfors, Lisa Stevens и  
Christopher Rush

**Менеджмент торговой марки:** Wendy  
Wallace, Kyle Murray, Alexandra Tinsman  
и Justin Ziran

Благодарим всех членов группы и всех остальных, кто внес свой вклад в эту игру  
- слишком многочисленных, чтобы их здесь перечислять.

Особо благодарим читателей [MagicTheGathering.com](http://MagicTheGathering.com).

## ВОПРОСЫ?

Свяжитесь с ближайшим представителем фирмы.

США, Канада, Тихоокеанская

Азия и Латинская Америка

Email: [custserv@wizards.com](mailto:custserv@wizards.com)

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707 U.S.A.

Тел: 1-800-324-6496 (в США)

1-206-624-0933

(за пределами США)

Факс: 1-425-204-5818

Великобритания,

Ирландия и Южная

Африка

Wizards of the Coast, Inc.

Отдел по работе с

клиентами

P.O. Box 43, Caswell Way

Newport NP19 4YD

GREAT BRITAIN

Тел: + 800 22 427276

Факс: + 44 1633 282693

Email: [wizards@hasbro.co.uk](mailto:wizards@hasbro.co.uk)

Все остальные страны Европы

Wizards of the Coast, Inc.

p/a Hasbro Belgium

† Hofveld 6D, B-1702 Groot-

Bijgaarden

BELGIUM

Тел: +32.70.233.277

Факс: +32.2.464.09.59

Email: [custserv@hasbro.co.uk](mailto:custserv@hasbro.co.uk)

Посетите наш сайт! [www.magicthegathering.com](http://www.magicthegathering.com)

©2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. СДЕЛАНО В США. Имена персонажей, их свойств и все торговые марки (в том числе символы выпусков, символы \*♦♣♠, пятиугольник цветов) являются собственностью Wizards в США и других странах. Иллюстрация обложки: Greg Staples. U.S. Pat. No. RE 37,957. В Европе: Hasbro Consumer Services Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent, NP9 0YH, GREAT BRITAIN. Сохраните этот адрес на будущее.

30095081000003 RU



# ЛУЧШИЙ ВЕЧЕР НЕДЕЛИ

**FNM**  
fridaynightmagic™



Иллюстрация  
Paolo Parente

ВЫГРЫВАЙТЕ ПРИЗОВЫЕ КАРТЫ. ЗНАКОМЬТЕСЬ С НОВЫМИ ИГРОКАМИ.

[WWW.MAGICTHEGATHERING.COM](http://WWW.MAGICTHEGATHERING.COM)