

# Содержание

- адский полудрафт: правила** ..... 3
- Адская библиотека** ..... 3
  - Что это? ..... 3
  - Когда оттуда брать? ..... 3
    - В начале игры ..... 3
    - В процессе игры ..... 3
  - Как оттуда брать? ..... 4
  - Сайдборд (sideboard) ..... 4
  - В конце игры ..... 4
  - Эффекты Адских карт ..... 4
    - Поправки на формат ..... 4
  - Общие особенности Hellscube v1.2 ..... 5
    - Ставки (ante) ..... 5
    - Компаньоны ..... 5
    - Заморозка ..... 5
    - Пурпурный и другие цвета ..... 6
    - Зоны ..... 6
    - Числа (numbers) ..... 6
    - Карты-фишки (token cards) ..... 6
    - Фишки существующих карт ..... 7
- Ресурсы** ..... 7
  - Адский полудрафт ..... 7
  - Hellscube ..... 7



# адский полудрафт: правила

[сайта автора оригинальных правил](#)

[актуальная страница-первоисточник](#)

*Адский Полудрафт* – это формат игры, похожий на обычный Constructed, с одним основным отличием – в игре есть *Адская библиотека*.

## Адская библиотека

### Что это?

*Адская библиотека* составляется из сета Hellscube v1.2 – неофициального сборника из 720 карт, который создатели охарактеризовали как “то, что Wizards of the Coast бы не посмели напечатать”, а также 250 базовых земель (по 50 Гор, Равнин, Островов, Болот и Лесов).

В качестве Адской библиотеки используется случайная одна десятая часть из сета (97 карт). Адская библиотека кладётся в начале игры в центр стола.

Как правило, Адская библиотека носит красные протекторы, чтобы отличать карты оттуда от других карт.

### Когда оттуда брать?

#### В начале игры

В начале игры 2 из 7 карт, которые берёт игрок, берутся из Адской колоды.

Mulligan делается по лондонским правилам (см. [MTG Wiki](#)). Карты в Адской библиотеке при этом не перемешиваются, вместо этого старые карты кладутся вниз Адской библиотеки.

В конце mulligan’а карты, которые игрок сбрасывает, кладутся вниз соответствующей библиотеки (Адские – в Адскую, карты игрока – в его библиотеку).

#### В процессе игры

Если игроку нужно взять карту из своей библиотеки, он вместо этого может взять карту из Адской библиотеки. Способности “Когда вы берёте карту” в этом случае также срабатывают.

Эта опция недоступна, если Адская библиотека пуста.

## Как оттуда брать?

Когда игроку нужно взять карту из Адской библиотеки, он смотрит верхнюю карту в ней. Затем происходит следующее:

- Если эта карта – земля, он берёт её себе в руку
  - Если сейчас шаг взятия карты этого игрока, он может немедленно разыграть её. Эта земля не будет учитываться для стандартного лимита в 1 землю/ход
- В ином случае, если эта карта – заклинание и все цвета маны на ней имеются на землях в колоде игрока, он берёт её себе в руку
  - Если сейчас шаг взятия карты этого игрока, он может немедленно разыграть её. Это разыгрывание будет стоить на 2 *generic маны* меньше
  - Двойные/тройные мана-символы считаются присутствующими в колоде, если присутствует хотя бы один из вариантов
  - Фирексианские мана-символы считаются присутствующими всегда
- В ином случае игрок может взять эту карту **или** положить её в сайдборд (рядом с Адской библиотекой)

## Сайдборд (sideboard)

В отличие от сайдбордов в других режимах, сайдборд в Адском полудрафте у всех общий. Стандартные сайдборды колод не используются.

Карта попадает наверх сайдборда, когда игрок отказывается брать осмотренную им карту из Адской библиотеки.

Сайдборд – это зона, она считается частью игры.

Сайдборд открыт и имеет порядок. Верхнюю карту из сайдборда может сыграть любой игрок, как если бы это была карта у него в руке.

Карты, которые перемещаются вовне игры (с помощью каких-либо эффектов), попадают в сайдборд (даже если они не Адские).

## В конце игры

Все Адские карты из всех зон, кроме сайдборда и библиотек, попадают вниз Адской колоды в случайном порядке.

Если в рамках одной игровой сессии происходит несколько игр подряд, то Адская библиотека не перемешивается и не возвращается в исходное состояние, и сайдборд остаётся прежним.

## Эффекты Адских карт

### Поправки на формат

Некоторые эффекты, указанные на Адских картах, работают в этом формате иначе: - Эффекты

“В начале игры, если эта карта у вас в библиотеке” срабатывают, когда игрок берёт эту карту - В том числе выкладывание заговоров - Эффекты “Когда вы драфтите эту карту” срабатывают, когда игрок берёт эту карту **или** отказывается её брать и кладёт её в сайдборд - Эффекты “Когда пак с этой картой оказывается у вас” или “Перед началом драфта” срабатывают, когда игрок осматривает эту карту - Эффекты, действующие до конца пака, вместо этого действуют до конца игры - Игрок может объявить любого из компаньонов в сайдборде своим выбранным в любой момент, если условия соблюдены - Эффекты, влияющие на случайную карту из сайдборда, также перемешивают сайдборд перед этим - Эффекты, которые добавляют карты в драфт-пул, вместо этого добавляют их в сайдборд - Эффекты, которые проверяют присутствие карты в драфт-пуле, вместо этого проверяют её присутствие в сайдборде - Эффекты, которые убирают карту из драфт-пула, вместо этого убирают её из игры - Другие эффекты, взаимодействующие с драфт-пулом, взаимодействуют с Адской библиотекой

Владельцем Адской карты считается первый игрок, переместивший её в зону, отличную от сайдборда или Адской библиотеки. Если такого игрока не было, никто не является владельцем этой карты. В такой случае: - Эффекты, требующие поместить эту карту в библиотеку владельца, помещают её в Адскую библиотеку - Эффекты, требующие поместить эту карту в другую зону её владельца, помещают её в сайдборд

## Общие особенности Hellscube v1.2

### Ставки (ante)

Опциональное правило о ставках включено, с той лишь разницей, что игрок не ставит карту в начале игры. Игрок может поставить карты, только если эффект какой-либо карты заставит его это сделать.

При попытке поставить Адские карты они попадают в сайдборд.

### Компаньоны

Компаньоны работают по старым правилам: один раз за игру можно скастовать своего выбранного компаньона извне игры.

### Заморозка

Некоторые карты *замораживают* стек. Пока стек заморожен, заклинания на нём не разрешаются.

Некоторые карты замораживают заклинания на стеке. Пока заклинания заморожены, они не разрешаются.

Если стек или все заклинания на стеке заморожены, ход продолжается, и заклинания можно разыгрывать, как если бы на стеке ничего не было.

Если какой-либо эффект заставляет разрешить замороженное заклинание, оно разрешается.

Пока заклинание на стеке повёрнуто, оно заморожено.

### **Пурпурный и другие цвета**

*Пурпурный* считается одним из 6 базовых цветов: Белый, Синий, Чёрный, Красный, Зелёный, Пурпурный.

Некоторые карты упоминают цвета, отличные от этих 6. Если такая карта появляется в игре, такой цвет появляется и продолжает существовать до конца игры.

= Туманность (Nebula) =

*Туманность* – базовая земля, добавляющая *фиолетовую ману*.

### **Зоны**

Некоторые карты обращаются к несуществующим зонам. Когда такая карта появляется в игре, такая зона создаётся и продолжает существовать до конца игры.

### **Числа (numbers)**

Некоторые карты взаимодействуют с числами на картах.

*Числа* и *численные слова* (number words) – разные вещи. Числа – 1, 3, 5. Численные слова – “один”, “три”, “пять”. Артикль “а” из английского языка – ни то, ни другое.

И числа, и численные слова – *численные значения* (numerical values).

### **Карты-фишки (token cards)**

Некоторые карты заставляют создать фишку не на поле боя. Такие фишки считаются *картами-фишками*.

На некоторых картах также указано “Фишка” (Token) в качестве супертипа. Такие карты также являются *картами-фишками*.

Эффекты, которые предписывают превратить карту в фишку, превращают её в карту-фишку.

Главное отличие фишек от карт-фишек: карта-фишка может перемещаться между зонами. Она не перестаёт существовать при попытке уйти с поля боя.

Если карта-фишка создаётся в личной зоне, её владельцем становится владелец зоны.

Пока карта-фишка не на поле боя, она считается картой для эффектов и не считается фишкой.

## Фишки существующих карт

Некоторые эффекты создают фишки, основанные на существующих картах.

Если требуется создать фишку двойной/тройной/... карты, такая фишка не имеет никаких характеристик других частей этой карты, кроме названной.

Если требуется создать фишку “[карта1]/[карта2]”, эта фишка считается двойной.

## Ресурсы

### Адский полудрафт

- [Уточнения и генераторы для карт](#)

### Hellscube

- [Reddit](#)
- [Discord](#)
- [Hellfall](#) – реестр Адских карт

From:

<https://wiki.radi0.cc/> - radi0wiki

Permanent link:

[https://wiki.radi0.cc/guides:mtg:hells\\_half\\_draft](https://wiki.radi0.cc/guides:mtg:hells_half_draft)

Last update: **2026/02/12 15:06**

