

Содержание

| | |
|--------------------------------------|---|
| раздел 1: основы | 3 |
| <i>Пять цветов маны</i> | 3 |
| <i>Элементы карты</i> | 4 |
| <i>Типы карт</i> | 4 |
| <i>Игровые зоны</i> | 6 |

раздел 1: основы

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

Пять цветов маны

В статье мана обозначается буквенно:

- W - Белый
- U - Синий
- B - Чёрный
- R - Красный
- G - Зелёный
- C - colorless

Лишь одно объединяет несметные миры Мультивселенной — мана, энергия, питающая все виды магии. Земля насыщена маной пяти цветов, и Planeswalker-ы, связанные особыми узами с тем или иным местом, могут воззвать к его мане издалека, через безбрежный океан Эфира, заполняющий пространство между мирами.

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



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

Синяя магия основана на хитрости и манипуляциях. Синюю ману производят Острова — это цвет морских глубин и бескрайних небес. Действуя незаметно, вы получаете полный контроль

над ситуацией, прежде чем сделать решающий шаг.

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

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

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

Элементы карты

The diagram illustrates the components of a Magic card using the 'Шиванский Дракон' (Shivan Dragon) card as an example. The card is shown in the center, with callouts pointing to various parts of its design and text.

Имя карты
The name of the card is 'Шиванский Дракон' (Shivan Dragon).

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

Текстовое поле
В нем перечисляются способности карты. Здесь также может размещаться художественный текст, выделенный курсивом (вот так) и содержащий сведения о мире Magic.
Художественный текст никак не влияет на ход игры. Для некоторых способностей имеется выделенное курсивом напоминание, объясняющее, как работает способность.

Мана-стоимость
Мана — это основной ресурс в игре. Она производится землями, и ее можно потратить на разыгрывание заклинаний. Символы в правом верхнем углу карты означают цену за применение этого заклинания. Если на карте указана мана-стоимость $\{4\}$, то чтобы ее разыграть, нужно заплатить четыре маны любых цветов и еще две красные маны (произведенные двумя Горами).

Символ выпуска
Он обозначает выпуск Magic, к которому принадлежит карта. Этот вариант карты Шиванский Дракон — из базового выпуска Magic 2014. Цвет символа указывает на редкость карты: черный — обычные, серебряный — необычные, золотой — редкие, а красно-оранжевый — раритетные карты.

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

Коллекционный номер
С помощью коллекционного номера проще отслеживать состояние своей коллекции. Например: «154/249» означает, что карта является 154-й из 249 карт этого выпуска.

Типы карт

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

Волшебство — это своего рода магическая формула. Вы можете разыгрывать заклинания

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

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

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

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

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

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

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

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

Артефактные существа являются одновременно и артефактами и существами. Начиная с выпуска Терос, в строке типа таких карт будет указано «Артефакт Существо». Обычно они бесцветны, как остальные артефакты, но могут атаковать и блокировать, как обычные существа. На артефактное существо оказывает действие все, что действует на артефакты, а также все, что действует на существа.

Planeswalker-ы — могучие союзники, сражающиеся на вашей стороне. Planeswalker-а можно разыграть только при возможности разыгрывать заклинания волшебства. Они являются перманентами, и каждый из них выходит на поле битвы с определенным количеством жетонов верности, указанным в правом нижнем углу карты.

У каждого planeswalker-а есть несколько способностей верности, для активации которых требуется либо добавлять, либо удалять эти жетоны. Например, символ Loyalty +1 означает: «Положите один жетон верности на этого planeswalker-а», а символ Loyalty -3 означает: «Удалите три жетона верности с этого planeswalker-а». Вы можете активировать одну из этих способностей только при возможности разыгрывать волшебство и только при условии, что ни одна из способностей верности этого planeswalker-а еще не была активирована в этом ходу.

Существа противника могут атаковать ваших planeswalker-ов (в таком случае вы можете блокировать как обычно), и оппоненты могут наносить им повреждения вместо вас с помощью заклинаний и способностей. Когда planeswalker получает какие-либо повреждения, он теряет соответствующее количество жетонов верности. Если у planeswalker-а нет жетонов верности, то он отправляется на ваше кладбище.

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

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

У каждого типа базовой земли есть мана-способность, позволяющая создавать одну ману определенного цвета. Равнины производят белую ману (W), Острова производят синюю ману (U), Болота производят черную ману (B), Горы производят красную ману (R), а Леса производят зеленую ману (G). Все остальные земли являются небазовыми землями.

Игровые зоны

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



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

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

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

Поле битвы - В начале игры эта зона пуста, но именно в ней будут разворачиваться основные

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

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

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

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.radi0.cc/guides:mtg:part1>

Last update: **2026/02/12 15:22**

