

Содержание

- раздел 2: элементы игры** 3
- Получение маны** 3
- Заклинания** 4
 - Разыгрывание заклинаний 4
 - Цель 4
 - Действия "В ответ" на заклинание 5
 - Разрешение заклинаний 5
- Способности** 6
 - Статические способности 6
 - Срабатывающие способности 7
 - Активируемые способности 7
 - Ключевые слова 7
- Атака и Блокирование** 8
- Построение колоды** 9
- Золотое правило** 10

раздел 2: элементы игры

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

Получение маны

Почти для всех игровых действий сначала вам необходимо иметь возможность получать ману. Воспринимайте ману как деньги, имеющие хождение в игре Magic. Именно она используется для оплаты большинства стоимостей. Мана может быть одного из пяти цветов Magic или бесцветной. Если для оплаты требуется мана определенного цвета, она указывается цветными символами (W — белая, U — синяя, B — черная, R — красная, G — зеленая). Если для оплаты можно использовать любой тип маны, то на карте указан символ с числом внутри (например, 2).

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

Однако мана не может храниться вечно. В конце каждого шага или фазы хода вся неиспользованная мана в хранилище маны уничтожается. Это происходит достаточно редко, поскольку, как правило, вы производите ману только тогда, когда она нужна вам, чтобы разыграть какое-либо заклинание или активировать способность.



Повернуть карту — значит положить ее набок. Это действие выполняется в случаях, когда земля используется для получения маны, когда существо идет в атаку, или при активации способностей, в стоимости которых есть символ TAP, означающий «поверните этот перманент».



Если перманент повернут, это обычно значит, что он уже был использован в течение хода. Его нельзя повернуть снова: нужно дождаться, пока его можно будет развернуть (положить вертикально).

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

Заклинания

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

Разыгрывание заклинаний

Чтобы разыграть заклинание, выберите из руки нужную карту, покажите ее оппоненту и положите в стек. (Стек — это игровая зона, в которой пребывают заклинания. Обычно она размещается посередине стола.)

Теперь вам предстоит принять несколько решений. Если заклинание является мгновенным заклинанием или волшебством, и в нем указано «Выберите одно —», то вы должны выбрать вариант, который собираетесь использовать. Если заклинание является мгновенным заклинанием или волшебством, и у него есть цель, вы выбираете, что (или кто) станет этой целью. Заклинания-Ауры тоже выбирают своей целью перманенты, которые собираются зачаровать. Если в стоимости заклинания есть символ X, вы должны решить, что это будет за число. Остальные решения принимаются позднее, когда заклинание разрешается.

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

Цель

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

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

При разрешении заклинания или способности происходит проверка — являются ли цели легальными (то есть, они должны быть на месте и соответствовать требованиям, указанным в тексте заклинания или способности). Если оказывается, что одна из целей не является легальной, то заклинание или способность не могут на нее воздействовать. Если легальных целей нет вообще, заклинание или способность отменяются, и ничего не происходит.

Действия "В ответ" на заклинание

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

Разрешение заклинаний

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

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

Примеры заклинаний в стек

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



А если бы Проявление Храбрости было разыграно первым ?

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



Способности

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

Статические способности

Статическая способность — это текстовое указание, которое действует все время, пока карта находится на поле битвы. Например, Величественная Правительница — это существо со способностью «Существа под контролем ваших оппонентов выходят на поле битвы повернутыми». Вам не нужно специально активировать статическую способность. Она действует сама по себе.

Срабатывающие способности

Срабатывающая способность — это текстовое указание, которое начинает действовать, как только в игре происходит определенное событие. Например, Посыльный Дрейк — это существо со способностью «Когда Посыльный Дрейк умирает, возьмите карту».

Все срабатывающие способности начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в начале». Вам не нужно специально активировать срабатывающую способность. Она срабатывает автоматически каждый раз, когда выполняется условие, указанное в первой части способности. Способность идет в стек, как любое заклинание, и разрешается, как это делают заклинания. Если способность срабатывает, но перманент, которому она принадлежит, вслед за этим покидает поле битвы, способность все равно разрешится.

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

Активируемые способности

Активируемая способность — это способность, которую можно активировать когда угодно, при условии что вы можете оплатить ее стоимость. Например, Кровавое Дитя — это существо со способностью «Пожертвуйте другое существо: Кровавое Дитя получает +2/+2 до конца хода».

Каждая активируемая способность записывается так: стоимость, затем двоеточие (« : »), а затем эффект. Активируемые способности активируются точно так же, как разыгрываются мгновенные заклинания, за исключением того, что сама карта не отправляется в стек. Способность идет в стек, как любое заклинание, и разрешается, как это делают заклинания. Если способность активируется, но перманент, которому она принадлежит, вслед за этим покидает поле битвы, способность все равно разрешится.

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

Ключевые слова

Некоторые перманенты обладают способностями, выраженными одним словом или словосочетанием. Для большинства таких способностей приводится краткое напоминание о том, как они действуют.

В базовых выпусках встречаются следующие способности с ключевыми словами: Бдительность, Захват, Зачаровать, Защита, Защитник, Знание земель (например, Знание Болот или Знание Лесов), Неразрушимость, Миг, Первый удар, Полет, Порчеустойчивость, Пробивной удар, Смертельное касание, Снарядить, Ключевые слова и Цепь жизни. Большинство из них — это статические способности, однако способности с ключевыми словами также могут быть как срабатывающими, так и активируемыми.

Атака и Блокирование

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

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

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

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

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

Если повреждения наносятся оппоненту, он теряет соответствующее количество жизней!

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

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

Пример боя

1



Объявление атакующих

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

2



Назначение блокирующих

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

3



Боевые повреждения

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

Построение колоды

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

- Земли. Практический опыт показывает, что карты земель должны составлять 40% колоды. Колода из 60 карт обычно содержит примерно 24 земли.
- Существа. Из 60 карт типичной колоды от 15 до 25 являются существами. Выбирайте существа с разными мана-стоимостями. Существа с низкой стоимостью эффективны в начале игры, тогда как существа с высокой стоимостью, выходя на поле битвы, могут быстро решить исход партии в вашу пользу.
- Другие карты. Артефакты, чары, planeswalker-ы, мгновенные заклинания и заклинания

волшебства гармонично дополняют вашу колоду.

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

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

Золотое правило

Если текст карты Magic противоречит правилам игры, предпочтение отдается карте.

Например, в правилах сказано, что существа выходят на поле битвы неповернутыми. Но Величественная Правительница — это существо, способность которого гласит: «Существа под контролем ваших оппонентов выходят на поле битвы повернутыми». Правила изменяются, пока Величественная Правительница находится на поле битвы.

Одна из причин, по которой игра Magic так интересна — это наличие таких вот карт, позволяющих нарушать практически каждое правило.

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

Permanent link:
<https://wiki.radi0.cc/guides:mtg:part2>

Last update: **2026/02/12 16:53**

