

Содержание

- раздел 3: как играть** 3
- Наличие колоды** 3
- Наличие оппонента** 3
- Начало игры** 3
- Части хода** 4
- 1. НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА 4
- 2. ПЕРВАЯ ГЛАВНАЯ ФАЗА 4
- 3. ФАЗА БОЯ 4
- 4. ВТОРАЯ ГЛАВНАЯ ФАЗА 5
- 5. ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА 5
- Следующий ход** 5
- Бесконечно разнообразная игра** 5

раздел 3: как играть

Теперь, когда вы уже познакомились с элементами игры и научились выполнять основные действия, пришло время подробно рассмотреть, как протекает ход. В этом разделе мы расскажем, что происходит на разных этапах хода. В типичной игре многие из этих этапов пропускаются (так, например, во время шага «начало боя» обычно ничего не происходит). Несмотря на кажущуюся сложность структуры игры, партии в Magic протекают без особых формальностей.

Наличие колоды

Вам потребуется собственная колода Magic. Вам также потребуется выбрать способ учета количества жизней обоих игроков и иметь при себе какие-нибудь небольшие предметы, которые можно использовать в качестве жетонов и фишек.

Когда вы только начинаете играть, имеет смысл приобрести уже готовую для игры колоду, например, начальный набор или продвинутую колоду Event Deck, или же позаимствовать колоду у друга. А когда ваша коллекция станет более внушительной, попробуйте собрать свою собственную колоду, руководствуясь принципами, изложенными в разделе "[Построение колоды](#)".

Наличие оппонента

Чтобы начать играть, вам потребуется оппонент. Он играет против вас картами своей собственной колоды.

Начало игры

В начале игры у каждого игрока есть 20 жизней.

Чтобы одержать победу, вы должны сократить количество жизней оппонента до нуля. Можно также победить оппонента, если он должен взять карту, а его колода пуста, или если заклинание или способность объявляет вас победителем.

Определите, кто из игроков будет делать первый ход. Если вы только что закончили предыдущую партию с этим же оппонентом, то проигравший решает, кто ходит первым. В противном случае, бросьте кубик или подкиньте монету, чтобы выбрать игрока, который примет это решение.

Каждый игрок тасует свою колоду и набирает руку из семи карт, чтобы начать игру. Если вам не понравилась ваша начальная рука, можно запросить пересдачу. Втакуйте карты обратно в колоду и наберите новую руку, уже из шести карт. Так можно поступать до тех пор, пока вас не устроят взятые карты, но при каждой пересдаче в новой руке должно быть на одну карту меньше.

Части хода

Ниже перечислены части хода. Каждый ход протекает в одной и той же последовательности. Каждый раз, когда начинается новый шаг или фаза, все срабатывающие в этом шаге или фазе способности срабатывают и помещаются в стек. Активный игрок (игрок, чей ход идет в данный момент) первым разыгрывает заклинания и активирует способности, а затем это делает второй игрок. Когда оба игрока подряд решают больше ничего не предпринимать, и ничто не должно разрешиться, в игре начинается следующий шаг или фаза.

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

1. НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

1. Шаг разворота: Разверните все ваши повернутые перманенты. Если это первый ход в данной партии, то перманентов у вас пока нет, поэтому просто пропустите этот шаг. Во время этого шага нельзя разыгрывать заклинания и активировать способности.
2. Шаг поддержки: Этот этап хода часто упоминается в тексте карт. Если что-то должно произойти всего лишь один раз в ходу, в самом начале, то способность срабатывает «в начале вашего шага поддержки». Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.
3. Шаг взятия карты: Возьмите одну карту из вашей библиотеки. (Игрок, который ходит первым, пропускает шаг взятия карты во время своего первого хода, поскольку у него и так есть преимущество.) Теперь игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

2. ПЕРВАЯ ГЛАВНАЯ ФАЗА

Можно разыграть любое количество заклинаний волшебства, мгновенных заклинаний, существ, артефактов, чар и planeswalker-ов, а также активировать способности. Во время этой фазы можно разыграть землю, но помните, что за один ход выкладывается только одна земля. Ваш оппонент может разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

3. ФАЗА БОЯ

1. Шаг начала боя: Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности. У оппонента есть последняя возможность разыграть заклинания или активировать способности, пресекающие атаку со стороны ваших существ.
2. Шаг объявления атакующих: Вы принимаете решение, будут ли ваши неповернутые существа атаковать, и если да, то какие из них, а также какого игрока или planeswalker-а они будут атаковать. После этого они атакуют. При этом атакующие существа поворачиваются. Теперь игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.
3. Шаг объявления блокирующих: Ваш оппонент решает, будут ли его неповернутые существа блокировать ваши атакующие существа, и если да, то какие из них; после этого они начинают блокировать. Если одного и того же атакующего блокируют несколько существ, то вы упорядочиваете блокирующих в той последовательности, в которой они будут получать повреждения. Теперь игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания

и активировать способности.

- Шаг боевых повреждений: Каждое атакующее и блокирующее существо, все еще находящееся на поле битвы, наносит боевые повреждения защищаемому игроку (если оно атакует этого игрока и не было заблокировано), planeswalker-у (если оно атакует этого planeswalker-а и не было заблокировано), одному или нескольким блокирующим его существам или же заблокированному им существу. Если атакующее существо заблокировано несколькими существами, вы распределяете между ними наносимые им боевые повреждения таким образом, чтобы на первое блокирующее существо было выделено, как минимум, достаточное количество повреждений, чтобы его уничтожить, прежде чем выделить повреждения следующему существу в порядке очередности, и т. д. После того как игроки распределяют, как существа под их контролем будут наносить боевые повреждения, все эти повреждения наносятся одновременно. Теперь игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.
- Шаг завершения боя: Игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.

4. ВТОРАЯ ГЛАВНАЯ ФАЗА

Вторая главная фаза протекает точно так же, как и первая. Вы можете разыгрывать любые типы заклинаний и активировать способности, а оппонент может разыгрывать только мгновенные заклинания и активировать способности. Во время этой фазы можно разыграть землю, если вы еще не сделали этого во время вашей первой главной фазы.

5. ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА

- Заключительный шаг: Способности, срабатывающие «в начале вашего заключительного шага», отправляются в стек. Теперь игроки могут разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности.
- Шаг очистки: Если у вас в руке больше семи карт, выберите и сбросьте лишние карты, пока не останется ровно семь. После этого все повреждения с существ снимаются, и прекращается действие всех эффектов, длящихся «до конца хода». Разыгрывать мгновенные заклинания или активировать способности нельзя, кроме случаев, когда во время этого шага срабатывают срабатывающие способности.

Следующий ход

Теперь начинается ход вашего оппонента. Он разворачивает свои перманенты и выполняет ту же самую последовательность действий. По окончании хода оппонента снова наступает ваш ход. Так продолжается до тех пор, пока количество жизней одного из игроков не снизится до нуля. Как только количество жизней какого-либо игрока становится 0, партия немедленно прекращается, и другой игрок выходит победителем!

Бесконечно разнообразная игра

Пожалуй, один из самых захватывающих аспектов игры Magic заключается в том, что каждый

ход в ней не похож на предыдущий, и сами карты могут изменять общие правила игры. Играя, вы увидите, что есть карты, не являющиеся землями, но тем не менее обладающие способностями производить ману, а также земли, способные не только снабжать вас маной, но и давать другие эффекты. Вы обнаружите, что есть существа со способностью Ускорения, которая позволяет им атаковать, как только они выходят на поле битвы. Вы встретите существа со способностями Полета и Пробивного удара, изменяющие правила боя. Вы узнаете, что есть карты, способности которых действуют из кладбища. Вы убедитесь в том, что способности некоторых карт лучше разыгрывать в тандеме, потому что получаемый эффект во много раз мощнее, чем если бы они разыгрывались по одной (например, комбинация карт «Неуемный Мертвец» и «Зомби, Глодающий Кости»). В этой игре вас ждут открытия, сюрпризы, сражения и хитрые уловки. Вас ждет настоящая магия!

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.radi0.cc/guides:mtg:part3>Last update: **2026/02/12 17:31**