

ПРЕДИСЛОВИЕ

Предисловие от Salvatore La Terra, главного менеджера Руководства.

Когда потенциальные кандидаты связывались со мной и сообщали о своём желании стать судьёй, я всегда затруднялся помочь им с подходящими ресурсами.

Полные Правила очень объёмные и сложны в освоении. Указывая кандидатам на массивный, слишком техничный документ на иностранном языке, я понимал, что вряд ли увижу их снова, если вообще когда-нибудь.

С другой стороны, если я предлагал им для обучения Базовые Правила, созданные (и переведённые) Wizards of the Coast для начинающих игроков, то наблюдал полный провал в письменном тесте.

Я чувствовал, что программе необходим документ, предоставляющий нечто среднее. Дружелюбный, приятный для чтения, лёгкий для понимания, но в то же время обучающий начинающих судей всему, что необходимо для проведения ежедневных турниров в клубах.

Так как я не нашёл подобного документа в судейской программе, я сделал то, чего любой сознательный человек постарался бы *избежать любой ценой*: я решил написать его. Конечно, я бы не смог сделать что-то столь масштабное самостоятельно, так что я попросил о помощи своих коллег-судей: десятки выдающихся судей вызвались волонтёрами для работы над проектом. На сегодняшний день, если вы хотите нам помочь с поддержкой, развитием и переводом Руководства, присоединяйтесь на [странице проекта в Judge Apps](#).

Спасибо им за всё время, потраченное на создание **Руководства Кандидата**; и спасибо вам, дорогие читатели, за то, что проводите время, становясь лучшими судьями.

ВВЕДЕНИЕ

Цель этого документа — простыми словами и с большим количеством примеров научить вас правилам, необходимым для судейства на турнирах. Мы организовали правила в том порядке, который выглядит наиболее логично для обучения, опустив некоторые запутанные неоднозначные ситуации, и сопроводили все объясняемые правила примерами.

Не пытайтесь учить правила Магии простым запоминанием всех приведённых здесь примеров. Это, вероятно, худший способ, который вы можете попробовать (и я пишу «попробовать», потому что вы не преуспеете!)! В Магии более десяти тысяч разных карт и невероятное количество возможных взаимодействий. Вам стоит стремиться к пониманию общей логики и подхода в каждом примере и не особо загружать себя конкретными картами и решениями. Судья должен быть способен решать реальные игровые ситуации, которые никогда раньше не встречались ей или ему, и единственный способ научиться этому — понять, почему в примере такое решение и как его можно использовать в решении других задач.

Эта книга состоит из четырёх **разделов**:

- **Основы игры** объясняют фундаментальные понятия игры: что обозначает каждая часть карты, — с особым вниманием к цвету, мановой стоимости и типу, — и золотые правила игры.
- **Структура игры** объясняет базовые механики Магии: структуру хода, разыгрывание заклинаний и атаку существами.
- **Способности и эффекты** подробнее раскрывают предыдущую тему, рассказывая о разных видах способностей карт и как эффекты заклинаний и способностей взаимодействуют друг с другом и с игрой.
- **Игра в замедленной съёмке** разбирает систему регламента событий, — невидимую, но влияющую на всю игру.

Каждый раздел поделён на **главы**, и каждая глава состоит из одной или более **страниц**. Вы можете использовать ссылки внизу каждой страницы, чтобы листать вперёд или назад, или вернуться к началу главы. Как вариант, вы всегда можете переместиться к нужной секции или перейти к содержанию по ссылкам вверху каждой страницы.

Иногда мы осознавали необходимость выйти за рамки базовых правил, чтобы описать ситуации, которые, хотя и сложно усваиваются, тем не менее довольно часто встречаются в турнирной Магии. Если вы готовитесь к тесту, спокойно пропускайте весь текст в рамках с пометкой **Для знатоков**. Когда встретите пометку **Hic sunt dracones** (Здесь водятся драконы. — лат.), прекратите чтение и переходите к следующей странице.

Без дальнейших разглагольствований, давайте перейдём к содержанию и затем погрузимся в чтение!

Содержание

1. Основы игры: начинать надо здесь!
 1. Карты и токены: части карты
 2. Easy as (Color) Pie: мана и цвета
 3. Типы карт: всё о перманентах и заклинаниях
 1. Земли
 2. Существа
 3. Мгновенные заклинания и волшебство
 4. Чары
 5. Артефакты
 6. Planeswalker-ы
 4. Золотые правила
2. Структура игры: разыгрывание заклинаний и атака существами
 1. Игровые зоны: куда класть карты
 2. Фазы и шаги: что делать во время хода
 3. В стеке: разыгрывание и разрешение заклинаний и способностей
3. Больше, чем просто заклинания: способности и эффекты
 1. Способности: как работают карты
 2. Эффекты: что делают способности
 3. Эффекты со специальными правилами
 4. Слои: взаимодействия продолжительных эффектов
4. За кадром: игра в замедленной съёмке
 1. Очередность действий и приоритет: игровые взаимодействия
 2. Подход к триггерным способностям: штуки, которые происходят сами по себе
 3. Действия, вызванные состоянием: канализационная система игры
 4. Специальные действия
5. Об авторах: крутые ребята, которые работали над Руководством

ОСНОВЫ ИГРЫ

Этот раздел описывает фундаментальные правила игры. Полные правила — чрезвычайно продуманный документ: с тысячами карт и сотнями механик, количество возможных взаимодействий почти бесконечно, но несмотря на это, каждый вероятный сценарий порождает только один результат.

Такой результат достигнут благодаря тщательному техническому определению каждого понятия. В первую очередь мы рассмотрим анатомию **карты Магии** и выучим название каждой из её частей.

Мы детально обсудим естественным образом связанные между собой **мановую стоимость и цвет карты**. Затем мы обратим внимание на **строку типа**, подразумевающую определённый набор правил, и обсудим каждый из существующих типов. Наконец мы представим четыре **золотых правила**.

Содержание

1. [Карты](#)
2. [Цвета, мана и стоимости](#)
3. [Типы карты](#)
4. [Золотые правила](#)

КАРТЫ

Карты — основа **Magic: The Gathering**. Каждому игроку для игры нужны карты, и без них никакой Магии не случится. Давайте получше рассмотрим примеры карт и обсудим самые значимые элементы.



Contents

- 1 Имя
- 2 Мановая стоимость
- 3 Строка типа
 - 3.1 Типы
 - 3.2 Подтип
 - 3.3 Супертип
- 4 Сила и выносливость
- 5 Текстовое поле

Имя

Имя каждой карты указано в верхнем левом углу. Имена двух карт считаются одинаковыми, если одинаковы их английские названия.

Example. *Djinn mahâmot* и *Genio Mahamoti* — одна и та же карта, потому что на английском их имя одинаково (*Mahamoti Djinn*).

Example. То же самое касается карт разных выпусков. Здесь вы можете увидеть одну и ту же карту (*Shivan Reef*) из выпусков М15 и 10th Edition. Это одна карта, выпущенная в разных изданиях.

Если карта в тексте обращается к себе по имени, она имеет ввиду только себя, и *никакие* другие карты в игре..

Example. Если вы сбрасываете карту существа, *Vampire Hounds* получает +2 к силе и +2 к выносливости. Это относится только к тем *Vampire Hounds*, для которых вы сбрасываете карту, и ни к какому другим.

В противопоставление, *Shadowborn Apostle* требует пожертвовать «шесть существ с именем Рожденный из Тени Апостол», а не «шесть Рожденных из Тени Апостолов» (что было бы бессмысленной формулировкой).

Если эффект требует, чтобы игрок назвал карту, то игрок должен назвать существующую карту, легальную в формате, в котором происходит игра. Нельзя назвать токен, если его имя не является именем карты.

Пример. Во время игры в формате Модерн, если игрок использует *Pithing Needle*, он обязан назвать карту, легальную в Модерне. Например, он может назвать *Polluted Delta*, но не *Karakas*, так как *Karakas* нелегален в модерне.

Также можно назвать альтернативное имя flip-карты (например, *Erayo's Essence*), одну половины двойной карты (например, *Burn*), и заднюю сторону двухсторонней карты (например, *Insectile Aberration*).

Мановая стоимость

Символы в правом верхнем углу показывают, сколько нужно магической энергии для разыгрывания этого заклинания. Также эти символы определяют цвет карты. Подробнее об этом можно почитать на следующей странице.

Строка типа

Строка типа находится прямо под иллюстрацией, и содержит тип или типы карты (да, карта может иметь больше одного типа). Помимо типа, у карты может быть указано любое количество подтипов и супертипов.

Иногда эффект обращается к объекту только по типу или подтипу. В таких случаях учитываются только **перманенты** этого типа, то есть, карты на **поле битвы**. Карты в **стеке** являются **заклинаниями**, а во всех остальных зонах — просто **картами**.

Example. ***Unsummon** возвращает существо в руку его владельца: так как после типа карты дополнений нет, имеется ввиду карта на поле битвы — «существо» здесь подразумевает «перманент-существо». С другой стороны, **Disturbing Plot** возвращает карту существа из кладбища в руку его владельца.*

Типы

Вот список типов, которые можно найти на актуальных картах:^[1]

- Артефакт
- Существо
- Чары
- Мгновенное заклинание
- Земля
- Planeswalker
- Волшебство

Карты разных типов ведут себя *очень* по-разному в игре. Узнать о них больше можно в разделе **типы карт** далее в этой главе.

Подтип

Иногда после типа можно увидеть тире, за которым следует список подтипов (например: «Земля — Остров»). У карты может быть больше одного подтипа.

Example. *У **Hallowed Fountain** тип Земля и подтипы Равнина и Остров. А у **Delver of Secrets** тип Существо и подтипы Человек и Чародей.*

У каждого типа свои подтипы, но у мгновенных заклинаний и волшебства подтипы общие. Если эффект пытается дать перманенту подтип, не соответствующий типу этого перманента, эффект не имеет результата.

Example. ***Gideon Jura** — существо, и его кусает **Olivia Voldaren** превращая в Вампира. В конце хода Гидеон уже не существо, и так как planeswalker не может иметь тип Существо, он больше не Вампир.*

Некоторые подтипы сопровождаются правилами: только перманенты **Аур** и **Снаряжений** могут быть прикреплены к другим перманентам, и пять **типов базовых земель** дают мановые способности землям, на которых напечатаны. Вы можете прочесть об этом на соответствующих каждому типу страницах. Все остальные подтипы никакими правилами не сопровождаются, но могут упоминаться другими картами.

Пример. У **Goblin Roughrider** подтип Гоблин, но само по себе это ничего не значит. Тем не менее, если у меня есть ещё и **Goblin King**, он сможет смотреть на подтипы существ под моим контролем и давать бонусы тем, у кого подтип Гоблин.


Заметка: Если игрок контролирует двух или более *planeswalker*-ов с одинаковым типом, этот игрок выбирает одного из них и кладёт оставшихся на кладбище во время проверки действий, вызванных состоянием. Почитать об этом можно на странице, посвящённой *planeswalker*-ам.

Супертип

У карт также может быть больше одного супертипа. Список таков:

- Базовый
- Легендарный
- Снежный

Супертипы сопровождаются правилами, а также на них могут ссылаться другие карты:

- Если карта **базовая**, вы можете иметь любое количество её копий в колоде, независимо от правил формата, который вы играете.
- Если перманент **снежный**, вы можете использовать любую создаваемую им ману для оплаты  в стоимости.
- Если перманент **легендарный**, вы можете иметь только одну его копию на поле битвы за раз. Если вы контролируете два или больше легендарных перманента с одинаковым именем, **действия, вызванные состоянием** заставят вас выбрать один, и отправить остальные на кладбище.

Сила и выносливость

Числа в правом нижнем углу карт существ показывают **силу** и **выносливость**, соответственно. Сила обозначает урон, который существо наносит в бою, а выносливость — количество урона, необходимого для уничтожения этого существа. Мы будем подробно говорить об этом на странице [фазы боя](#).

Текстовое поле

В текстовом поле перечисляются специальные способности перманентов и эффекты заклинаний. Вы можете почитать о разных типах способностей на [соответствующей странице](#).

1. ↑ Существуют и другие типы карт, но они или утратили актуальность, или используются в казуальных форматах.






ЦВЕТА, МАНА И СТОИМОСТЬ

Магия вращается вокруг разыгрывания заклинаний: обычно вы делаете это, получая **ману** при помощи ваших земель и используя её для оплаты стоимости, указанной на картах.

Contents

- 1 Мана
- 2 Мановая стоимость
- 3 Цвет объекта
- 4 Конвертированная мановая стоимость

Мана

Всего цветов маны пять, и вы наверняка уже о них слышали: белый, синий, чёрный, красный и зелёный. Каждый цвет отображается довольно узнаваемым символом: , , , , . Но вы могли не знать, что *типов маны* шесть: белая, синяя, чёрная, зелёная и **бесцветная**. Да, «бесцветная» — тип маны, и иногда карты ссылаются на типы.

Example. *Star Compass* может давать ману любого цвета, который может произвести земля под вашим контролем, а вот *Reflecting Pool* даёт только ману того типа, который производит земля под вашим контролем. Это значит, что если у вас есть только *Star Compass* и *Mutavault*, ваш *Star Compass* не может производить ману, так как «бесцветная» это не цвет. Тем не менее, если у вас есть *Reflecting Pool* и *Преображающая Пещера*, ваш *Reflecting Pool* может производить бесцветную ману, так как «бесцветная», безусловно, является типом.

Заметка: Если способность должна произвести **неопределённую** ману, — это может произойти, если, скажем, в ситуации из прошлого примера вы контролируете только *Reflecting Pools* — мана не производится..

Мана производится способностями особого вида, так называемыми **мановыми способностями**, и после создания попадает в место для хранения: **хранилище маны**. Хранилище опустошается в конце каждого шага или фазы, так что постарайтесь не собирать там слишком много маны, если не планируете вскоре её использовать.

Пример. Когда вы поворачиваете *Elvish Mystic*, эффект его способности добавляет в ваше хранилище маны одну зелёную ману, которая может быть потрачена или просто испариться в конце шага или фазы.

Мановая стоимость

Мановая стоимость важна для определения цвета карты. И, будучи стоимостью, она также отображает полезную информацию: сколько маны потребуется, вздумай вы разыграть эту карту.

Мановая стоимость карты определяется символами маны, обычно напечатанными в правом верхнем углу; у некоторых карт из выпуска Future Sight другое оформление, в котором символы маны слева.

Example. Мановая стоимость **Serra Angel** — 3***. Мановая стоимость **Tarmogoyf** в Future Sight напечатана слева, но легко определяется как 1♣. Говорят, можно было и подороже...

Чтобы оплатить мановую стоимость объекта, вы оплачиваете каждый символ цветной маны маной соответствующего цвета, а бесцветную ману — соответствующим количеством маны любого типа. Заметьте, что не у всех объектов есть мановая стоимость; это включает токены (если создавший их эффект не определил обратного), земли и некоторые особые заклинания.

Если у заклинания нет мановой стоимости, вы обычно не можете разыграть его как разыграли бы нормальное заклинание, потому что не можете оплатить его стоимость. Такие заклинания могут быть разыграны другими способами: никому не понравились бы карты, которыми невозможно играть.

Для разыгрывания земли оплачивать ничего не надо, так что отсутствие маны — не проблема.

Example. Чтобы разыграть **Chandra's Outrage**, вам нужно заплатить две красных маны и две маны любого цвета (или даже бесцветных). Чтобы разыграть **Ancestral Vision**... придётся прибегнуть к хитрости, так как разыграть его из руки не получится (Отсрочка может помочь). Чтобы разыграть **Mutavault**, нужно всего лишь положить её на поле битвы во время одной из ваших главных фаз, когда у вас есть приоритет, и стек пуст. Отсутствие мановой стоимости не такая уж проблема, когда ты земля.

Если в стоимость, которую нужно оплатить, входит один или несколько **символов гибридной маны**, вам выбираете половину символа и оплачиваете маной соответствующего цвета. Если выберете половину с числом, можете оплатить маной любого типа.

Example. Вы можете разыграть **Tattermunge Maniac**, оплатив или 2♣, или 1♣. Вы можете разыграть **Spectral Procession**, оплатив её стоимость любым из этих способов: ***, 2 и **, 4 и * или 6.


Символы фирексийской маны в стоимости могут быть оплачены или маной соответствующего цвета, или двумя жизнями. Не связывайтесь с фирексийцами, они кусаются!

В стоимости некоторых объектов может быть один или больше символов X. Вы определяете значение X, когда разыгрываете объект, и оплачиваете соответственно.

Пример. Вы можете разыграть **Chimeric Mass**, заплатив одну, две, пять или даже ноль маны. В тексте карты могут быть отсылки к значению, которое вы выберете — в данном случае, артефакт придёт в игру с количеством жетонов заряда, равным количеству маны, которую вы заплатили.

Цвет объекта

Как уже было сказано, мановая стоимость объекта напрямую связана с его *цветом*; объект имеет тот же цвет, что и символы маны в его мановой стоимости.

Объекты без цветных мана-символов в мановой стоимости бесцветные; объекты с двумя или больше мана-символами разных цветов имеют цвет каждого из этих символов. Символы гибридной маны имеют оба цвета своей маны, а вот символы фирексийской маны отображают соответствующий цвет, хоть и выглядят забавнее:  — всё ещё символ зелёной маны, хоть у него и нет листьев и веток.

Помните: чтобы определить цвет объекта, не смотрите на *рамку*, смотрите только на символы маны.

Example. *Bident of Thassa* — синяя карта, несмотря на то, что это артефакт с соответствующей рамкой, мы смотрим на мановую стоимость, видим синюю ману, и определяем карту как очень даже синюю. В отличие от бесцветного *Staff of the Mind Magus*.

Example. И *Burning-Tree Emissary*, и *Scarwood Goblins* — оба и красные, и зелёные, хотя их рамки заметно различаются.

У некоторых объектов слева от строки типа есть **цветовой индикатор**. Объект обладает всеми цветами этого индикатора; довольно удобно, когда у объекта нет мановой стоимости, но дизайнер всё ещё хочет указать его цвет, не загромождая текстовое поле определениями.

Пример. *Dryad Arbor* зелёное.

Помните, что эффекты могут изменять цвет объекта, таким образом переписывая цвет, заданный мановой стоимостью. Это очень похоже с эффектами, меняющими силу существа или тип перманента.

Для знатоков. Так как у способностей нет мановой стоимости, у них нет и цвета; это не беда, ведь все карты, взаимодействующие со способностями, смотрят на цвет источника.



Конвертированная мановая стоимость

Конвертированная мановая стоимость объекта — число, равное общему количеству маны в его стоимости, независимо от цвета маны.

Example. Конвертированная мановая стоимость *Essence Scatter* равна двум; конвертированная мановая стоимость *Scourge of Valkas* равна пяти.

Если у объекта нет мановой стоимости, его конвертированная мановая стоимость равна нулю.

Example. Помните *Ancestral Vision* и *Mutavault*? Их конвертированная мановая стоимость равна нулю. Более того, конвертированная мановая стоимость всех земель равна нулю, как и конвертированная мановая стоимость токенов, если эффект, создавший их, не указал обратного — обычно такого не происходит, но, на всякий случай, внимательно прочитайте карту.

Как уже было сказано, иногда в стоимости объекта есть один или несколько символов ; для определения конвертированной мановой стоимости, каждый  считается числом, выбранным для него, если объект в стеке, или нулём, если объект не в стеке.

Пример. Если я выбрал заплатить одну зелёную и пять бесцветных ман, пока *Mistcutter Hydra* только заклинание в стеке, конвертированная мановая стоимость моей Гидры будет равна шести. Но как только она окажется на поле битвы, её конвертированная мановая стоимость будет равна одному.

Как насчёт наших старых друзей, символов гибридной и фирексийской маны? Всё довольно просто: конвертированная мана стоимость символа гибридной маны равна большему числу в символе, а вот символ фирексийской маны считается за единицу.

Example. Конвертированная мановая стоимость *Flame Javelin* равна шести (помните: больший компонент каждого символа — в данном случае это два), конвертированная мановая стоимость *Burning-Tree Emissary* равно двум, конвертированная мановая стоимость *Dismember* равна трём.

Иногда в текстах карт попадает предложение «В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этой карты...». Помните, что эта стоимость не является частью мановой стоимости. Эта стоимость, довольно предсказуемо, является **дополнительной стоимостью**.

ТИПЫ КАРТ

Карты, токены, перманенты и заклинания могут обладать типами, супертипами и подтипами. Список типов карт мы уже видели; в этом разделе каждому типу посвящена страница.

Когда тип карты меняется, новый тип переписывает все существующие. Всё, что влияет на объект: жетоны, эффекты и урон — остаётся после смены типа, даже если больше не имеет значения.

Содержание

1. Земли
2. Существа
3. Мгновенные заклинания и волшебство
4. Чары
5. Артефакты
6. Planeswalker-ы

Пример. *Оживлённый **Opal Acrolith** получает в бою два повреждения. Если какой-либо эффект даст ему +3/+3 до конца хода, он станет 5/7. Если я снова сделаю его чарами с помощью последней способности, у меня будут чары без силы и выносливости.*

Если позже в том же ходу он снова станет существом, это будет существо 5/7 с размеченными на нём двумя повреждениями, так как и повреждения, и прокачка остались на объекте, несмотря на то, что он перестал быть существом.


*Повреждения и любые продолжительные эффекты снимутся на шаге очистки, даже если **Opal Acrolith** не будет существом.*

Таким же образом, если один или несколько подтипов объекта меняются, новый подтип заменяет любые существующие подтипы из соответствующего набора, а вот подтипы других наборов останутся нетронутыми. Возможные наборы: типы существ, земель, артефактов, чар, planeswalker-ов или заклинаний.

Example. ***Blood Moon** превращает все небазовые земли в Горы; это значит, что у **Dryad Arbor** она полностью заменит подтип Лес. Тем не менее, останутся нетронутыми типы (так что это всё ещё Земля Существо) и подтипы других наборов (так что это всё ещё Дриада).*

Если тип объекта был удалён, все связанные с ним подтипы тоже будут удалены на всё время его отсутствия. Удаление подтипов никак не влияет на типы.

Example. *Если **Dryad Arbor** зачаровано **Song of the Dryads**, все имеющиеся типы (Земля и Существо) будут заменены новым типом (Земля). Все подтипы, не имеющие отношения к новому типу (Дриада) будут удалены, пока Жилище Дриад остаётся Землёй не-Существом. В итоге это будет Земля — Лес без силы и выносливости.*

Заметка: Только существа подвержены «болезни призыва», правилу, запрещающему атаковать и использовать способности с  в стоимости активации, если существо не находилось под контролем игрока с начала его ближайшего хода. Это значит, что если я разыграю **Dryad Arbor** и сразу же зачарую его **Song of the Dryads**, то сразу смогу повернуть **Dryad Arbor**, ведь это больше не существо; с другой стороны, если я разыграю **Mutavault** и сразу оживлю её, повернуть её для получения маны не получится, ведь теперь это существо.

Заметка: Эффекты, меняющие тип перманента, подчиняются некоторым особым правилам. Вы можете почитать об этом подробнее на странице об [эффектах, меняющих тип](#).

Если инструкция требует, чтобы игрок выбрал подтип, игрок должен выбрать один, и только один, существующий подтип для соответствующего типа карты.

Example. Engineered Plague при выходе на поле битвы требует выбрать тип существа. Возможно выбрать только существующий подтип типа существа — например, Гоблин. Нельзя выбрать *Arcane* (карты с этим типом не переводились на русский язык), так как это подтип заклинания, используемый только для карт мгновенных заклинаний и волшебства. Также нелегально выбрать случайное слово, не связанное с существующими типами существ.

Если на поле битвы **Nature's Revolt**, все **Forest** получают тип Существо Земля — Лес. Несмотря на это, назвать Лес для **Engineered Plague** всё ещё не получится, ведь Лес является подтипом Земли, хоть и появился на перманентах-Существах.

Карта, обладающая одновременно типом Земли и любым другим типом (например, Артефакт Земля) может быть разыграна (played) только как земля. Она не может быть разыграна (casted) как заклинание

ЗЕМЛИ

Земли предоставляют базовый игровой ресурс — ману. Без маны нечем оплачивать заклинания, так что в подавляющем большинстве случаев наличие земель в колоде необходимо для игры. Как только земля разыграна, она становится перманентом и остаётся на поле битвы, давая возможность использования раз в ход.

Чтобы получить ману, землю нужно **повернуть** (tap), то есть просто повернуть на девяносто градусов. Обычно поворот земли добавляет одну ману в хранилище, если не указано иного. После поворота нельзя использовать землю снова, пока не **развернёте** (untap) её, обычно это происходит в начале вашего следующего хода.

Некоторые карты обладают супертипом Базовая. Они известны как **базовые земли**. Все остальные земли — **небазовые**.

Базовые земли

В строке типа базовых земель всегда есть слово «базовая». Помимо этого, там всегда указан один из **типов базовых земель**: Равнина, Остров, Болото, Гора или Лес.

Типы базовых земель подчиняются особым правилам: они автоматически дают карте соответствующую мановую способность, хотя обычно она не напечатана на карте.

- У Равнин: «☼: Добавьте ✨ в ваше хранилище маны.»
- У Островов: «☼: Добавьте 🌊 в ваше хранилище маны.»
- У Болот «☼: Добавьте 🌿 в ваше хранилище маны.»
- У Гор «☼: Добавьте 🏔 в ваше хранилище маны.»
- У Лесов «☼: Добавьте 🌲 в ваше хранилище маны.»

Вы можете добавить любое количество базовых земель в свою колоду.

Изменение типа земли на тип базовой земли удалит все способности этой земли и даст мановую способность, соответствующую новому типу. Подробнее об этом можно прочитать на странице, посвящённой [эффектам, меняющим тип](#).

Небазовые земли

Любая земля без супертипа «базовая» является небазовой. Они всё ещё могут обладать типами базовых земель, но это *не делает* их базовыми.

Пример. У *Hallowed Fountain* нет базового супертипа, что делает его небазовой землёй: вы можете иметь только четыре копии в своей собранной колоде, на него действует *Blood Moon* и так далее. Тем не менее, *Hallowed Fountain* обладает двумя типами базовых земель: это и Равнина, и Остров. Благодаря этому его можно повернуть для получения ✨ или 🏝️, можно найти его с помощью *Polluted Delta* или *Windswept Heath*, он учитывается *Armored Ascension* и *Flow of Ideas*.

Небазовые земли не дают ману, если в тексте карты не указано обратного или если у них нет типов базовых земель. Они также могут иметь другие способности кроме [мановых способностей](#).

Разыгрывание земель

Разыгрывание земель является [специальным действием](#) и не использует стек, таким образом, на него нельзя ответить. На разыгрывание земель действуют следующие ограничения:

- Обычно вы можете разыграть только одну землю за ход. Тем не менее, некоторые продолжительные эффекты могут увеличить это число. Если способность позволяет вам разыгрывать больше одной земли за ход, сравните общее число земель, которое вам можно разыгрывать с количеством уже разыгранных, чтобы определить, есть ли у вас возможность разыграть ещё.
- Разыграть землю можно только во время главной фазы вашего хода, когда стек пуст. Если у вас каким-то образом появилась возможность разыграть землю в другое время^[1], вы сможете сделать это во время других фаз своего хода и даже если стек не пуст, но вы **никогда, НИКОГДА** не сможете разыграть землю в ход другого игрока.

Объект, обладающий одновременно типом Земли и любым другим типом, может быть разыгран (played) только как земля. Он не может быть разыгран (casted) как заклинание. В русском языке всегда уточняется, если земли не могут быть разыграны с помощью заклинания или способности, но при работе с английскими картами стоит иметь в виду, что слово cast, в отличие от play, не позволяет разыгрывать земли.

Example. Способности *Nightveil Specter* и *Daxos of Meletis* в оригинале выглядят похоже, но, если присмотреться, можно заметить, что в тексте Призрака используется слово play, позволяющее нам разыгрывать и земли, и не-земли. А вот у Дакса используется слово cast, что сокращает наш выбор до не-земель.

Заклинания и способности, позволяющие «положить землю на поле битвы» не учитываются как разыгрывание земли за ход, и не подчиняются ограничением на разыгрывание земель.

1. ↑ Например, при помощи комбинации [Teferi, Mage of Zhalfir](#) и вездесущего [Dryad Arbor](#), или благодаря [Djinn of Wishes](#)

Существа

Если вы собираетесь на поле битвы, не помешает призвать армию, верно? Существа — это перманенты, которые будут сражаться за вас и защищать ваш счётчик жизней.


Contents

- [1 Призыв существ](#)
- [2 Сила и выносливость](#)
- [3 Типы Существ](#)
- [4 Нанесение повреждений существам](#)

Призыв существ

Вы можете разыграть карту существа во время одной из своих главных фаз, при пустом стеке, если только у существа нет способности **Миг**. Существ с Мигом можно разыгрывать в любой момент, когда у вас есть приоритет.

А раньше на существах так и писали.

При выходе на поле битвы существо получает так называемую **болезнь призыва**. Существо с болезнью призыва не может атаковать, и его способности с символом  в мановой стоимости не могут быть активированы. Болезнь призыва проходит, если вы контролируете это существо непрерывно с начала вашего прошлого хода.

У некоторых существ есть **Ускорение**, позволяющее избежать болезни призыва. Ускоренные существа могут атаковать и использовать свои активируемые способности независимо от того, как давно вы их контролируете.

Сила и выносливость

Только у существ есть сила и выносливость. **Сила** отображает количество повреждений, которое существо наносит в бою; **выносливость** отображает количество повреждений, необходимых, чтобы это существо уничтожить. Эффекты, влияющие на силу и выносливость существ, очень распространены в **Магии** и подчиняются [специальным правилам](#).

Типы Существ

У Существ тоже есть подтипы. У большинства их два: первый показывает расу, второй — класс. Это обозначается словом «Существо» в строке типа, за которым через тире перечисляются подтипы существа. Например: «Существо — Гоблин Солдат». Подтипы существ обычно называются просто «типами существ». У существа может быть несколько типов.

Нанесение повреждений существам

Только существа могут атаковать и блокировать во время фазы боя. Существо также является одним из двух типов перманентов, способных получать урон. Второй тип — [planeswalker-ы](#).

Когда существо получило повреждения, в бою или из-за эффекта заклинания, эти повреждения **размечаются** на существе. Они останутся размеченными до следующего шага очистки или пока существо не покинет поле битвы или не [регенерируется](#).

Как только количество размеченных на существе повреждений становится равно или превышает его выносливость, это существо получило **летальные повреждения**. Существо, получившее летальные повреждения, уничтожается во время проверки [действий, вызванных состоянием](#), если только оно не регенерирует или не обладает неразрушимостью.

Мгновенные заклинания и волшебство

Мгновенные заклинания и волшебство являются однократными заклинаниями и единственными картами, отправляющимися на кладбище после разрешения. Они никаким способом не могут попасть на поле битвы.

Contents

- 1 Способности заклинаний
- 2 Двойные карты
- 3 Мгновенные заклинания
 - 3.1 Interrupt и mana source
- 4 Волшебство

Способности заклинаний

Способности заклинаний — простейший вид способностей в игре. Это просто инструкции, которые надо выполнить в процессе разрешения мгновенного заклинания или волшебства. Большинство карт мгновенных заклинаний и волшебства обладают только способностями заклинаний, но бывает, что они имеют и **статические**, **триггерные** и **активируемые способности**.

Example. Некоторые мгновенные заклинания и волшебство, например, **Lightning Storm** или **Clear**, имеют активируемые способности. У других, таких, как **Dash Hopes** или **Mind's Desire**, есть триггерные. У некоторых, вроде **Counterflux** или **Kaervek's Torch**, есть статические способности.

Мгновенные заклинания и волшебство не могут обладать **мановыми способностями**.

Example. Мгновенные заклинания и волшебство, добавляющие ману в хранилище маны игрока, делают это с помощью способностей заклинаний. И **Dark Ritual**, и **Deconstruct** являются примерами.

Двойные карты

Некоторые карты мгновенных заклинаний и волшебства — **двойные карты**, то есть, это две отдельные карты, напечатанные на одной. У двойных карт два набора характеристик везде, кроме стека. В стеке половина, которую решили не разыгрывать, игнорируется. Разыгрывая двойную карту, игрок обязан выбрать одну половину для розыгрыша.

Example. *Игрок может разыграть или **Fire** или **Ice**.*

*У всех двойных карт из выпуска Лабиринт Дракона (например, **Turn // Burn**) есть способность слияния, позволяющая разыграть обе половины карты как одно заклинание, но только при розыгрыше из руки.*

Мгновенные заклинания

Мгновенные заклинания уникальны тем, что разыграть их можно в любой момент, когда у игрока есть приоритет. Не-мгновенные заклинания могут быть разыграны только во время главной фазы при пустом стеке. Так что зачастую мгновенные заклинания играют роль ответов, способных, например, изменить цели или отменить другое заклинание в стеке, или боевых хитростей, предназначенных для использования в [фазу боя](#).

Interrupt и mana source

Interrupt и mana source — устаревшие типы карт. Карты с такими типами издавались давно и не переводились на русский язык. Сейчас все подобные карты являются мгновенными заклинаниями.

Example. *Иллюстрации в этом примере показывают образцы карт с устаревшими типами.*

Волшебство

Заклинания волшебства обычно могут быть разыграны только во время главной фазы при пустом стеке. Из-за таких ограничений многие заклинания волшебства имеют способности, считающиеся слишком мощными для мгновенных заклинаний. Многие эффекты, например, уничтожение земель, поиск карты в библиотеке или сбрасывание карт оппонента, имеют такие же ограничения в использовании, как и волшебство.

Некоторые способности содержат указание на то, что могут быть активированы «только при возможности разыгрывать волшебство». Совершенно неважно, есть ли у вас в руке карта волшебства, которую вы можете разыграть и можете ли вы разыгрывать волшебство в целом. Этот текстовый шаблон — просто сокращённое «активируйте эту способность только в главную фазу при пустом стеке». На русском языке не очень похоже на сокращение)

Example. *Способность **Whip of Erebos** может быть активирована только при возможности разыгрывать волшебство. Разыгрывание **Quicken** во время шага конца хода оппонента позволит вам сразу же разыграть волшебство, но не позволит активировать способность **Whip of Erebos**.*

Чары

Чары — это заклинания, которые воздействуют на поле битвы или его часть. Чары могут быть разыграны только во время главной фазы при пустом стеке и на разрешении выходят на поле битвы.

Чары могут иметь подтипы. Один из этих подтипов, Аура, имеет свои правила и должен был рассмотрен подробнее.

Ауры

Ауры обычно представляют из себя чары, помогающие одному из моих существ или ослабляющие одно из существ оппонента. В общем, Аура всегда должна быть прикреплена к другому объекту, который в описании способностей Ауры указывается как **зачарованный <тип объекта>**. Все Ауры обладают способностью **зачарования**, которая описывает, к каким видам объектов они могут быть прикреплены.

Пример. *Разыгрывая **Dragon Mantle**, я целью существа, и Аура выходит на поле битвы прикрепленной к нему. Затем, каждый раз на разрешении своей способности, Аура будет проверять существо, к которому прикреплена, и давать ему +1 к силе.*

Ауры уникальны тем, что являются заклинаниями перманента, требующими цели. Необходимость цели прописана в расшифровке ключевого слова «Зачаровать». Это значит, что заклинания Аур — единственные заклинания перманентов, которые могут [отмениться на разрешении](#).

Пример. *При разыгрывании **Divine Favor** я должен указать цель. Если в ответ на моё заклинание зачарования цель была устранена, Divine Favor отменится на разрешении. Оно не выйдет на поле битвы, а попадёт на кладбище, и жизнью я не получу.*

Если в любой момент Аура оказывается прикрепленной к объекту, который не отвечает её требованиям зачарования, она ни к чему не прикреплена и будет отправлена на кладбище владельца на проверку [действий, вызванных состоянием](#).

Пример. *Оживлённая **Mutavault** может быть целью Ауры, требующей зачаровать существо, — например, **Flight**. Когда Mutavault перестает быть существом в конце хода, требование Ауры «зачаровать существо» больше не выполняется, так что Аура отправляется на кладбище.*

Аура и перманент, который она зачаровывает, могут иметь разных контролеров.

Example. Если существо с **Ordeal of Purphoros** и двумя жетонами +1/+1 украдено с помощью **Portent of Betrayal** и атакует, **Ordeal of Purphoros** положит на него третий жетон и будет пожертвовано. Тем не менее, контролировать сработавший триггер будет контролер Испытания, а не зачарованного существа.

Нис sunt dracones!

В нижеследующем тексте разбирается очень сложная тема, знание которой совершенно не требуется кандидатам. Если вы готовитесь к тесту, мы предлагаем вам пропустить следующую страницу. Если вы уже сертифицировались и хотите расширить свои знания, продолжайте на свой страх и риск.



Если Аура выходит на поле битвы без разыгрывания (и положивший её на поле битвы эффект не уточнил, к чему она будет прикреплена), её контролер должен выбрать перманент, подходящий к её требованиям зачарования, и Аура выйдет на поле битвы, прикрепленной к нему. Заметьте, что это позволяет прикрепить Ауру к объекту, который не может быть поцелен, но не позволяет прикрепить её к объекту, который не может быть ею зачарован.

Example. Моя **Control Magic** выходит на поле битвы без разыгрывания благодаря **Academy Rector**. Я могу выбрать прикрепить её к **Geist of Saint Traft**, потому что в данном случае не целю его. А вот выбрать **Progenitus** оппонента не получится, потому что защита не только запрещает целить объект, но и отдельно не позволяет зачаровывать его.

Если Аура пытается выйти на поле битвы таким образом, но контролер не может выбрать легальный объект для зачарования, или Аура должна выйти прикрепленной к чему-то, что она не может зачаровывать, она остаётся в текущей зоне и никуда не перемещается.

Example. У меня существо на поле битвы и несколько Ауры на кладбище, в том числе **Daybreak Coronet**. Если я разыгрываю **Retether**, все Ауры попытаются одновременно переместиться из кладбища на поле битвы, и я должен буду выбрать для всех легальный объект зачарования. Так как на этот момент моё существо ещё не зачаровано, **Daybreak Coronet** не может быть к нему прикреплен и остаётся на кладбище.

Example. Я могу разыграть **Aura Finesse**, поцелив **Nylea's Presence** и **Nylea's Disciple**. Но так как **Nylea's Presence** не может зачаровывать существо, **Aura Finesse** не сможет его переместить.

Артефакты

Артефакты — это тип перманентов. Никаких специальных характеристик, связанных с типом, у них нет. У большинства нет цветной маны в стоимости, что делает их бесцветными перманентами. Тем не менее, нет прямой связи между артефактами и бесцветностью: артефакты могут быть цветными, а перманенты других типов — бесцветными.

Example. Хотя *Executioner's Capsule* чёрная, в её строке типа указан «Артефакт». Это артефакт.

У бесцветного *Ulamog's Crusher* в строке типа «Артефакт» не указан. Это не артефакт.

Игрок может разыграть артефакт во время своей главной фазы при пустом стеке и наличии приоритета. Когда заклинание артефакта разрешается, контролер кладёт его на поле битвы под своим контролем.

У артефактов может быть один или несколько подтипов. Они указаны в строке типа после тире (например, «Артефакт — Снаряжение»).

Снаряжение

Снаряжения — тип артефактов, который заслуживает отдельного подробного рассмотрения. Они объединяются в подтипе «Снаряжение». Они могут быть прикреплены к существу; снаряжение, прикреплённое таким образом, «снаряжает» существо, и существо считается «снаряженным существом».

Снаряжение не может быть легально прикреплено к объекту, не являющемуся существом. Выходящее на поле битвы Снаряжение ни к чему не прикрепляется в тот же момент, если эффект не утверждает обратного.

Обычно существа снаряжают с помощью ключевой способности «Снарядить». Активация этой способности прикрепляет Снаряжение к целевому существу под вашим контролем. У существа и снаряжения должен быть один контролер для активации способности снаряжения и на разрешении этой способности (иначе снаряжение не перемещается). Есть и другие способности, которые могут прикрепить снаряжение к существу.

Example. Я активирую способность снаряжения моего *Bonesplitter*, целя своего *Runeclaw Bear*. В ответ оппонент разыгрывает *Act of Aggression*, целя того же *Runeclaw Bear*. Таким образом он получает контроль над моим *Runeclaw Bear*. Когда способность снаряжения разрешается, *Runeclaw Bear* больше не является легальной целью, так что способность отменяется. *Bonesplitter* не перемещается.

После того, как Снаряжение прикреплено к существу, уже не важно, одинаковый ли у них контролер. Получение контроля над Снаряжением не даёт контроля над снаряженным существом, и таким же

образом — получение контроля над существом не даёт контроля над прикреплённым у нем Снаряжением.

Example. Я контролирую **Runeclaw Bear**, снаряженного **Cranial Plating**. Оппонент разыгрывает **Zealous Conscripts**, и они разрешаются. Если он поцелит **Runeclaw Bear** триггерной способностью **Zealous Conscripts**, то получит контроль над **Runeclaw Bear**, но не над **Cranial Plating**. Хотя оппонент контролирует **Runeclaw Bear**, я могу активировать любую из активируемых способностей **Cranial Plating**, чтобы снарядить одно из моих существ (хотя временные ограничения всё ещё имеют значения — я не могу активировать способность снаряжения во время хода оппонента).

С другой стороны, если оппонент целит **Cranial Plating** триггерной способностью **Zealous Conscripts**, он получит контроль над Снаряжением, но я всё ещё буду контролировать **Runeclaw Bear**. Он сможет активировать любую из активируемых способностей **Cranial Plating**, чтобы снарядить одно из своих существ.

Если Снаряжение снаряжает нелегальный или несуществующий перманент, оно открепляется во время проверки действий, вызванных состоянием. Оно остаётся на поле битвы. Обычно такое происходит, когда снаряженное существо покидает поле битвы, но защита или эффекты изменения типа тоже могут привести к такому результату.

Example. Я оживляю **Inkmoth Nexus** и снаряжаю его **Cranial Plating**. Я атакую им и передаю ход. На шаге очистки действие эффекта, изменяющего тип **Inkmoth Nexus**, заканчивается, и **Cranial Plating** открепляется.

Пример. Мой **Runeclaw Bear** снаряжен **Bonesplitter**. Я целю его **Apostle's Blessing** и решаю дать защиту от артефактов до конца хода. **Bonesplitter** открепляется на проверке действий, вызванных состоянием.

Если снаряжение становится существом (например, благодаря **March of the Machines** или **Tezzeret, Agent of Bolas**), оно больше не может ничего снаряжать — в том числе себя — и сразу открепляется.

Planeswalker-ы

Карты типа planeswalker были впервые представлены в выпуске **Лорвин** вместе с некоторыми изменениями правил нанесения урона с помощью заклинаний и во время фазы боя. Этот тип карт сопровождается двумя встроенными [эффектами замещения](#). Важно помнить, что это нормальные эффекты замещения, и они [взаимодействуют](#) с другими эффектами такого типа обычным образом.

Заклинания planeswalker-ов могут быть разыграны в любое время, когда игрок может разыграть заклинание волшебства. Если заклинание разрешается, planeswalker выходит на поле битвы с тем количеством жетонов верности, которое указано в правом нижнем углу карты (это первый встроенный эффект замещения).

Верность — характеристика, имеющаяся только у planeswalker-ов. Верность planeswalker-а на поле битвы равна количеству жетонов верности на нём; в любой другой зоне характеристика верности карты planeswalker-а равна числу, напечатанному в углу. Верность planeswalker-а можно изменить несколькими способами: активируя способности planeswalker-ов, нанося им урон или воздействуя на жетоны как таковые.

Contents

- [1 Способности верности](#)
- [2 Сражение с planeswalker-ами](#)
- [3 Counter wars](#)
- [4 Эмблемы](#)

Способности верности

«Естественный» способ изменить количество жетонов верности на planeswalker-е — активировать его способности верности. У каждого planeswalker-а есть несколько таких, это активируемые способности с символами верности в стоимости.

У способностей верности есть особые правила: игрок может активировать способность верности перманента только при возможности разыграть волшебство и только если способности верности этого перманента ещё не были активированы в этом ходу.

Стоимость активации способности верности — добавить или снять определённое количество жетонов верности, как указано на символе верности в стоимости способности.

Пример. Если я разыгрываю **Face, the Mind Sculptor**, он выходит на поле битвы с тремя жетонами верности. Так как после разрешения заклинания я получаю приоритет, я могу сразу же активировать одну из первых трёх его способностей, оплатив стоимость добавлением или удалением указанного возле способности количества жетонов.

Это значит, что если я активирую первую способность верности Джейса, его верность станет равна пяти; если решу использовать третью способность, его верность станет равна двум.

Сражение с planeswalker-ами

Другой способ изменить количество жетонов верности на planeswalker-е — нанесение ему повреждений. Урон, полученный planeswalker-ом, снимает с него соответствующее количество жетонов верности. Так же как и игрок, planeswalker может пострадать от атак существ или ударов молний.

Planeswalkers-ов можно атаковать. Когда игрок назначает атакующих, если защищающийся игрок контролирует хотя бы одного planeswalker-а, атакующий игрок должен указать, кого атакует каждое существо — игрока или planeswalker-а под его контролем.

Если атакующее существо не заблокировано, оно нанесёт боевые повреждения planeswalker-у на [шаге боевых повреждений](#), что, как и было сказано, снимает с planeswalker-а соответствующее количество жетонов верности.

Пример. Если я атакую **Chandra, Pyromaster** с четырьмя жетонами верности своим **Asb Zealot**, и оппонент не блокирует, у Чандры останется два жетона верности после нанесения повреждений.

Planeswalker-ы также могут получать небоевые повреждения, и это очень важно для понимания правила. Игроки не могут целить planeswalker-ов заклинаниями, наносящими урон игрокам^[1], но если игроку должны быть нанесены небоевые повреждения от источника под контролем оппонента, этот оппонент может направить повреждения от этого источника в planeswalker-а под контролем игрока (это второй встроенный эффект замещения).

Решение перенаправить урон в planeswalker-а принимается контролером источника, и не имеет значения, целит источник игрока или наносит повреждения всем оппонентам, или является способностью существа: любой небоевой урон игроку может быть перенаправлен в planeswalker-а.

Example. Я разыгрываю **Lightning Bolt**, целя своего оппонента, под контролем у которого **Liliana Vess** с пятью жетонами верности. На разрешении Удара Молнии я могу перенаправить его урон в Лилиану Весс, снимая с неё три жетона верности.

Важно заметить, что игрок может перенаправить урон *оппоненту* в planeswalker-а под контролем *этого же оппонента*; нельзя перенаправить урон от своего заклинания в одного из своих planeswalker-ов.

Example. У меня под контролем **Garruk Wildspeaker** с четырьмя жетонами верности, и я разыгрываю **Earthquake** с *X* равным 3. Я не могу перенаправить урон от Землетрясения с себя на Гаррука, так как я контролирую источник повреждений и *planeswalker*-а. Я могу перенаправить урон от Землетрясения со своего оппонента на *planeswalker*-а под его контролем. В общем, я не могу спрятаться за своим Гарруком от своего же Землетрясения!

Counter wars

Последний вариант воздействий на верность *planeswalker*-а — действия с жетонами. Например, *Распространение* будет влиять на жетоны верности, и способность **Vampire Hexmage** снизит верность *planeswalker*-а до нуля.

Если верность *planeswalker*-а равна нулю, он кладётся на кладбище на проверке **действий, вызванных состоянием**.

Example. Если у меня под контролем находится **Vampire Hexmage**, а у моего оппонента — **Nicol Bolas, Planeswalker**, я могу активировать способность *Vampire Hexmage*, чтобы удалить все жетоны верности с *Nicol Bolas*, фактически убивая его.

Последнее, что стоит знать о *planeswalker*-ах — у них есть подтипы, которые сопровождаются правилом наподобие *правила легенд*, называемым *правилом уникальности planeswalker-ов*. Подтипы *planeswalker*-ов всегда следуют одним словом после тире: «*Planeswalker* — Джейс». Если игрок контролирует два или больше *planeswalker*-а с одинаковым типом, этот игрок выбирает одного, и кладёт остальных на кладбище владельца.

Example. Я контролирую **Jace, Architect of Thought**, и активирую его вторую способность, не понижая верность до нуля. После разрешения способности, я разыгрываю **Jace, Memory Adept**. Когда заклинание разрешится, у меня будет два *planeswalker*-а с одинаковым подтипом «Джейс», так что мне придётся выбрать одного и отправить другого на кладбище. Если я оставляю нового *Jace, Memory Adept*, я могу активировать одну из его способностей верности в этом ходу, так как это отличный от *Jace, Architect of Thought*.

Эмблемы

Некоторые способности *planeswalker*-ов оказывают на игру постоянный эффект. Они делают это, создавая эмблему в **командной зоне**. Хотя мы можем думать об эмблемах как о «чарах, создаваемых *planeswalker*-ами», эмблемы не являются картами и, более того, — *не являются* перманентами. Они не могут быть уничтожены, с ними нельзя взаимодействовать, у них нет никаких характеристик, кроме способностей от создавшего эмблему эффекта.

- ↑ Существует одно *burn*-заклинание, способное целить *planeswalker*-ов: **Fated Conflagration**.

Золотые Правила

Как и в любой игре, в Магии есть свои правила, но некоторые правила важнее других. Эти правила лежат в основе свода правил **Магии**, и их очень важно усвоить.

Contents

- 1 Карты побеждают правила
- 2 «Нельзя» побеждает «Можно»
- 3 Невозможное игнорируется
- 4 Сначала активный игрок, затем неактивный

Карты побеждают правила

Когда текст карты прямо противоречит правилам, карта имеет преимущество. Карта переопределяет только правило, применяемой в конкретной ситуации. Есть одно исключение: игрок может сдать в любой момент.

Пример. Способность *Sphinx of Jwar Isle* позволяет игроку смотреть верхнюю карту библиотеки, хотя игровые правила говорят, что библиотека является скрытой зоной, карты в которой должны быть лицом вниз и которую никто не может просматривать..

Пример. После того, как оппонент разыграл *Thoughtseize*, игрок понимает, что, позволив заклинанию разрешиться, должен будет раскрыть важную скрытую информацию, которую оппонент сможет использовать в следующих играх. По своему желанию игрок может сдать и остановить разрешение заклинание.

«Нельзя» побеждает «Можно»

Когда правило или эффект позволяет или указывает чему-то случиться, а другой эффект говорит, что этого случиться не может, запрещающий эффект преобладает.

Example. Если на поле битвы под вашим контролем *Exploration*, а оппонент разыгрывает в вас *Turf Wound*, вы не можете разыгрывать земли в этом ходу.

Добавление и удаление способностей объектов не попадает под это правило. Для такого рода эффектов, последний разрешившийся эффект перекрывает остальные.

Example. Если **Jump** целит существо и разрешается, а затем то же существо целит способность **Adarkar Windform** разрешается, у существа не будет полёта.

С другой стороны, если сначала разрешается способность **Adarkar Windform**, а после этого — **Jump**, существо получает полёт.

Невозможное игнорируется

Если инструкция предписывает игроку совершить невозможное, эта инструкция игнорируется. Иногда карта указывает последствия этого; если нет, то просто ничего не происходит.

Example. **Smallpox** предписывает обоим игрокам пожертвовать землю, пожертвовать существо и сбросить карту. Если у игрока нет существ под контролем, инструкция невыполнима, так что будет проигнорирована: игрок просто пожертвует землю и сбросит карту. Так как никаких последствий этого на карте не указано, ничего не произойдёт, если у игрока под контролем нет существ.

С другой стороны, если **Lord of the Pit** требует игрока пожертвовать другое существо, а жертвовать всё ещё некого, инструкция игнорируется, но это имеет последствия: жуткий демон пнёт игрока на семь!

Сначала активный игрок, затем неактивный

Иногда нескольким игрокам требуется одновременно принять решение или совершить действие. В таком случае активный игрок (тот, чей сейчас ход) делает свой выбор или совершает действие, затем другой игрок делает то же самое ^[1]. Затем действия происходят одновременно. Обычно это правило называют правилом «активный игрок, неактивный игрок» или, сокращённо, АИНАИ (APNAP в оригинале).

Если эффект предписывает каждому игроку выбрать карту в закрытой зоне, например, в руке или библиотеке, выбранные карты остаются лежать лицом вниз, будучи выбранными. Тем не менее, игрок должен чётко указать карту лицом вниз, которую он выбрал.

Example. Первая способность **Liliana of the Veil** заставляет обоих игроков сбросить карту. Так как сброс карты подразумевает выбор карты из руки (закрытой зоны), активный игрок первым выбирает карту и кладёт отдельно лицом вниз, таким образом, чтобы было ясно, что это выбранная карта. Затем неактивный игрок делает то же самое. Затем оба игрока одновременно кладут выбранные карты на кладбище.

С другой стороны, если выбор касается объектов в открытой зоне, неактивный игрок совершает свой выбор, уже увидев выбор активного игрока.

Пример. *Barter in Blood* заставляет обоих игроков пожертвовать по два существа. Если существа есть у обоих игроков, активный игрок первым выберет, кого жертвовать, затем выберет неактивный игрок (уже зная выбор активного игрока). Когда оба игрока сделали свой выбор, все существа жертвуются одновременно.

- г. ↑ Если в игре больше двух игроков, активный игрок выбирает первым, затем игроки выбирают в порядке очерёдности хода.

Структура игры

Этот раздел строится на основании, заложенном [предыдущим разделом](#), и рассказывает о сути **Магии**: о разыгрывании заклинаний и атаках существами. После прочтения этого раздела вы, вероятно, легко сможете играть в **Portal** — набор **Магии**, который должен был познакомить новых игроков с Доминарией, используя ненамного больше, чем волшебство и ванильных существ, что, очевидно, является рецептом скучнейшей игры ^[1].

Раньше всё было проще.

Мы начнём с описания **игровых зон** — областей с антуражными названиями, куда мы кладём свои карты. Затем мы обсудим, как ход делится на **фазы и шаги**, и что можно и нельзя делать на каждом из них; это включает подробный разбор **фазы боя**, — вероятно, самой стратегически важной в современной **Магии** ^[2].

Затем мы сосредоточимся на столпах игры: **разыгрывании, отмене, разрешении** и прочих способах увеселений с заклинаниями и способностями.

1. ↑ Ничего удивительного, что его сняли с производства. [О чём они вообще думали?](#)
2. ↑ Вы могли слышать нытьё некоторых игроков по поводу **полома**, созданного Wizards of the Coast для достижения такого результата. Не слушайте! Вы заметите, что это обычно олдскульные игроки из тех времён, когда считалось социально приемлемым, если не *крутым*, активно **препятствовать игре оппонента** и долгими постами ныть, что **синий уже не тот**. Но что-то я отвлёкся.

Содержание

1. [Игровые зоны](#)
2. [Фазы и шаги](#)
3. [В стеке](#)

Игровые Зоны

Зоны представляют виртуальные области, по которым тем или иным образом распределяются все объекты игры в **Магию**. Объекты могут менять зоны по правилам игры, своим собственным правилам, из-за заклинаний, стоимостей или способностей. Список зон: библиотека, стек, поле битвы, кладбище, зона изгнания и командная зона (игроки постарше могут знать зону анте, но она утратила актуальность). Зоны могут быть доступны ограниченному числу игроков или никому (например, библиотека и рука — закрытые зоны), или всем (все зоны кроме библиотеки и руки являются публичными).

У каждого игрока свои библиотека, кладбище и рука, остальные зоны общие. , Порядок объектов в библиотеке, на кладбище или в стеке не может быть изменён, если только что-то не предписывает этого сделать. Карты вне игры не принадлежат никакой зоне, также сайдборд не считается зоной (карты сайдборда находятся вне игры).

Contents

- 1 Библиотека
 - 1.1 Взять карту
 - 1.2 Перетасовать
- 2 Рука
 - 2.1 Сбросить карту
- 3 Поле Битвы
 - 3.1 Уничтожить
 - 3.2 Пожертвовать
 - 3.3 Умереть
- 4 Кладбище
- 5 Стек
 - 5.1 Стек и блинчики
- 6 Изгнание
 - 6.1 Изгнание рубашкой вверх
- 7 Командная зона

Библиотека

В начале каждой игры в **Магию** ваша колода перемешивается (обычно вами, но иногда и вашим оппонентом) и становится вашей библиотекой. После этого определяется очерёдность хода и берутся мулиганы. Библиотека закрыта для всех игроков, и порядок карт в ней не меняется, если эффект не предпишет иного. Количество карт в библиотеке — открытая для всех игроков информация.

Взять карту

Взятие карты обозначает, что игрок должен взять карту с верха библиотеки и положить в руку. Обычно, вы делаете это в начале вашего шага **взятия карты** или когда вам указывают сделать это заклинание или способность (**Divination** и **Howling Mine** являются примерами способностей такого

рода). *Взять карту* — ключевая способность, так что перемещение карты с верха библиотеки в руку *не* считается взятием.

Example. *И вторая способность **Jace, Architect of Thought**, и первая способность **Jace, Memory Adept** приводят к перемещению карт из вашей библиотеки в руку. Тем не менее, только **Memory Adept** использует ключевое действие «взять», так что только на него сработает триггер **Horizon Chimera**.*

Перетасовать

Перетасовать означает рандомизировать карты в зоне или стопке (почти всегда это библиотека) так, чтобы ни один игрок не знал порядок карт. Это может произойти из-за эффектов заклинаний или способностей (например, **Diabolic Tutor**). Это также происходит в начале игры.

Рука

Рука — это зона, куда попадают взятые или перемещённые туда иным образом карты, и она уникальна для каждого игрока. Любой игрок может определить количество карт в руке другого игрока, но видеть может только свою руку, если только ему не позволит смотреть руку другого игрока заклинание или способность, например, **Duress**. Игроки могут менять порядок карт в своей руке.

Сбросить карту

Сбросить карту — ключевое действие. Чтобы сбросить карту, нужно переместить её из руки игрока на его кладбище. Обычно карты выбирает игрок, который должен сбросить их, но есть эффекты, которые позволяют оппоненту сделать это (например, **Hymn to Tourach** и **Duress** являются примерами такого эффекта).

Поле Битвы

В общем, пространство между двумя игроками и есть поле битвы. Карты на поле битвы — перманенты, и существуют перманенты только на поле битвы. Обычно перманенты ближе всего к контролирующему их игроку.

Заметка: До выпуска **Magic 2010** поле битвы называлось «зоной игры» (*the in-play zone*). Это название никогда не использовалось на картах как таковое, но перманенты тогда «входили в игру» (*come into play*) и «покидали игру» (*leave play*), на английском создавалась путаница между *play* (разыграть) и *come into \leave play*. Чтобы внести ясность, зону переименовали, и, как следствие, изменили вординг бессчётного количества карт.

Уничтожить

Уничтожить — ключевое действие. Уничтожение происходит, когда заклинание или способность используют слово «уничтожить», или когда **действия, вызванные состоянием** убивают существо с летальными повреждениями, и означает перемещение уничтоженного перманента на кладбище. Всё, что попадает на кладбище по любым другим причинам, не уничтожено. Регенерация может спасти существо от уничтожения, но не от других причин попадания на кладбище.

Example. В тексте *Doom Blade* и *Planar Cleansing* используется ключевое слово «уничтожьте», так что можно использовать *Mending Touch*, чтобы спасти существо от одного из этих заклинаний. С другой стороны, если существо умирает из-за того, что *Bile Blight* понизила его выносливость до нуля или из-за «правила легенд», *Mending Touch* не спасёт его.

Пожертвовать

Пожертвовать — ключевое действие. Чтобы пожертвовать перманент, контролер перемещает его с поля битвы на кладбище. Только контролер перманента может его пожертвовать. **Blood Bairn** и сторона Away карты **Far // Away** — примеры карт, требующих пожертвовать.

Example. Мой оппонент копирует своего *Sundering Titan* с помощью *Kiki-jiki, Mirror Breaker* and attacks и атакует меня токеном, но я получаю над ним контроль с помощью *Vedalken Shackles*. В конце хода отложенный триггер *Kiki-jiki, Mirror Breaker* указывает моему оппоненту пожертвовать токен, но так как оппонент не контролирует его в этот момент, то и пожертвовать не может. Токен остаётся на поле битвы.

Умереть

Перманент *умирает*, когда перемещается с поля битвы на кладбище. Этот глагол используется только в отношении существ, и мы говорим, что существо умерло, независимо от того, каким способом оно оказалось на кладбище.

Пример. Триггерная способность *Kokusbo, the Evening Star* срабатывает, когда он умирает. Эта способность срабатывает, если *Kokusbo* погибнет в бою, станет целью *Terminate*, будет уничтожен *Dismember*, пожертвован из-за второй способности *Liliana of the Veil* или помещён на кладбище из-за «правила легенд»..

Кладбище

На кладбище отправляются все сброшенные, уничтоженные, отменённые и пожертвованные перманенты (и большинство разрешившихся заклинаний). Карты могут быть отправлены туда заклинанием, способностью или по правилам игры. Порядок карт на кладбище нельзя менять, так как некоторым картам он важен ; тем не менее, турнирные правила позволяют игрокам не обращать внимания на это правило в форматах, где такие карты нелегальны — это форматы, в которых легальны карты начиная с выпуска *Urza's Saga*. Все кладбища пусты в начале игры.

Стек

В стек отправляются все сработавшие триггерные способности, активированные способности и разыгрываемые заклинания. Они остаются там, пока не будут отменены, не разрешатся или не

переместятся куда-нибудь из-за заклинания, способности или правил игры. А вот список способностей и действий, которые *не используют* стек:

- **Статические способности** не используют стек. Например, возьмите **Archetype of Imagination**: его способности не срабатывают и не активируются, они просто являются *истиной*.
- **Мановые способности** не используют стек. Например, у **Nykthos, Shrine to Nyx** две мановые способности: если я активирую вторую из них, вы не можете в ответ убить одно из моих существ, чтобы понизить мою приверженность и заставить меня получить меньше маны.
- **Специальные действия** не используют стек. Лучший пример специального действия — разыгрывание земли: как только вы увидели мой **Starlit Sanctum** вы уже не можете убить моего Клерика в ответ.
- **Действия, основанные на структуре хода** не используют стек. Лучший пример действия, основанного на структуре хода — взятие карты за ход.
- **Действия, основанные на состоянии** не используют стек.
- Для того, чтобы сдать, не используется стек.

Стек и блинчики

Можете представить себе стек как стопку блинчиков:



Стек	Блинчики
В стеке первые снизу, последние сверху.	Новые блинчики можно класть только на верх стопки остальных.
Контролер заклинания — игрок, который разыграл его, контролер способности — контролер её источника.	Ваши блинчики — те, что вы сделали или купили или получили от кого-нибудь.
Все характеристики элемента стека определяются или разыгранным вами заклинанием, или объектом, который его создал.	Вкус блинчиков определяет то, из чего они сделаны.
Если стек пуст, шаг или фаза заканчиваются.	Если блинчики закончились, трапеза подошла к концу (

Если две или больше триггерные способности ждут попадания в стек, сначала активный игрок (тот, чей ход) кладёт в стек свои триггеры в любом порядке, затем неактивный игрок.

Example. Я контролирую **Murderous Redcap**, а мой оппонент контролирует **Kitchen Finks**. Ни у кого из существ нет жетонов. Я разыгрываю **Volcanic Fallout**, так что оба существа умирают и возвращаются на поле битвы с помощью упорства. Могу я убить Прохвостов уроном своего Кровожадного Красного Колтака?

Зависит от того, чей ход! Если это мой ход, первым попадёт в стек Упорство Murderous Redcap, а затем — Kitchen Finks. Kitchen Finks вернутся, мой оппонент получит две жизни, затем вернётся Murderous Redcap, и я смогу поцелить Kitchen Finks его способностью. Если это ход моего оппонента, сначала в стек попадёт Упорство Kitchen Finks, а за ним — Упорство Murderous Redcap. Сначала вернётся Murderous Redcap, нанесёт чему-то повреждения — но не Kitchen Finks, которые ещё на кладбище — затем они вернутся.

Если оба игрока спасовали (то есть, один за другим решили не совершать никаких действий), разрешается верхний элемент стека. Мы обсудим это более подробно в разговоре про **приоритет**).

Example. Я разыгрываю **Divination**, а мой оппонент разыгрывает **Dissolve** в ответ. Никто из нас больше не собирается добавлять что-то в стек, так что верхний элемент разрешается: **Dissolve** отменяет **Divination**.

Изгнание

Изгнание является общей зоной содержания объектов. Эту зону используют преимущественно двумя способами:

- некоторые заклинания убийства (такие как **Path to Exile** и **Swords to Plowshares**) используют изгнание, чтобы убитое существо уж наверняка *осталось мёртвым*, и никакое **Disentomb** этому не помешало.
- некоторые эффекты (например, способностей **Restoration Angel**, **Banishing Light** и **Astral Slide**) используют изгнание для «временного хранения» объектов вне поля битвы, куда они вернутся позже.

Порядок карт в этой зоне не играет роли, но приветствуется хранение карт, которые ещё должны вернуться отдельно от тех, что изгнаны навсегда.

Заметка: Игроки постарше могут помнить фразу «*remove from the game*» — «удалите/выведите из игры». Эта формулировка была заменена на «изгоните» в оракл-тексте всех карт. Эта зона называлась "*removed-from-game zone*", и теперь называется «зоной изгнания». Эти изменения произошли в обновлении правил выпуска М10. Заметьте, что перед этим обновлением **Cunning Wish** с друзьями могли доставать карты, удалённые из игры, но это изменилось с появлением зоны изгнания: теперь им доступны только карты сайдборда.

Изгнание рубашкой вверх

По умолчанию объекты изгоняются рубашкой вниз, так что все игроки могут видеть карту. Когда объект изгоняется рубашкой вверх, изгоняющий эффект иногда уточняет, какой игрок может

посмотреть карту. Этот игрок сможет видеть карту всё время, пока она изгнана, даже если потеряет контроль над изгнавшим перманентом.

Пример. ***Vane Alley Broker** имеет способность, позволяющую вам взять карту, а затем изгнать карту рубашкой вверх. Ещё у неё есть отдельная способность, позволяющая смотреть изгнанные карты. Даже если Торговка покинет поле битвы, вы всё равно сможете смотреть изгнанные ею карты, так как был период времени, когда эффект разрешал вам это делать.*

Командная зона

Расположенные в командной зоне специальные объекты, могут иметь эффект на игру. Она также используется в некоторых вариантах игры для хранения специальных карт. Список объектов, которые могут находиться в командной зоне:

- **Эмблемы**, — например, создаваемые последней способностью **Elsbeth, Sun's Champion**. Эмблемы создаются в командной зоне, и остаются там до конца игры. Заметьте, что эмблемы не являются перманентами, так что на данный момент нет способа, которым игроки могут уничтожить их или взаимодействовать иначе.
- Командиры. В казуальном формате **Commander** одно легендарное существо начинает игру в командной зоне. У некоторых есть способности, которые могут сработать или быть активированы из командной зоны.
- Планы, используемые в казуальном формате **Planechase**.
- Схемы, используемые в казуальном формате **Archenemy**.

Фазы и шаги

В этом разделе мы анализируем составляющие хода и что происходит в течение хода, а также рассматриваем характеристики фаз и шагов.

Каждый ход состоит из пяти **фаз**:

Начальная фаза

Первая главная фаза

Фаза боя

Вторая главная фаза

Заключительная фаза

За исключением двух главных фаз, каждая фаза разбита на **шаги**:

Начальная фаза	Шаг разворота
	Шаг поддержки
	Шаг взятия карты

Первая главная фаза



Фаза боя	Шаг начала боя
	Шаг назначения атакующих
	Шаг назначения блокирующих
	Шаг боевых повреждений
	Шаг конца боя

Вторая главная фаза

Заключительная фаза	Шаг конца хода
	Шаг очистки

Помимо названий, между шагом и фазой разницы нет. Работают они одинаково ^[1].

За исключением шага разворота и шага очистки, игроки получают приоритет на каждом шаге. Шаг или фаза заканчиваются, когда оба игрока пасуют, и стек пуст. Сам по себе пустой стек не означает конец шага или фазы. Это подробнее рассматривается в разделе [Очерёдность действий и приоритет](#). Когда фаза или шаг заканчиваются, вся неиспользованная мана исчезает.

Пример. Я атакую своей **Radha, Heir to Keld**. Её триггерная способность добавляет  в моё хранилище маны. Я могу потратить эту ману только во время шага назначения атакующих, например, чтобы избавиться от потенциального блокера с помощью **Searing Blood**. Но если оппонент заблокирует Radha своим **Death Charmer**, я не смогу использовать эту ману, чтобы заплатить  и предотвратить потерю жизней, так как на шаге блокирующих мана уже исчезла.

Действия, основанные на структуре хода

В течение хода некоторые шаги требуют игроков совершать определённые действия. Эти действия называются **действиями, основанными на структуре хода**. Действия, основанные на структуре хода не используют стек, и на них нельзя ответить. Игроки не получают приоритет на этих шагах, пока соответствующие действия, основанные на структуре хода не будут произведены. Вот список действий, основанных на структуре хода, по порядку:

Фаза начала хода

Шаг разворота

Активный игрок разворачивает свои перманенты.

Шаг поддержки

Шаг взятия карты

Активный игрок берёт карту.

Первая главная фаза

Фаза боя

Шаг начала боя

Шаг назначения атакующих

Активный игрок решает, какими существами атаковать.

Шаг назначения блокирующих

Неактивный игрок решает, какими существами блокировать, затем активный игрок распределяет повреждения.

Шаг боевых повреждений

Оба игрока назначили повреждения, затем повреждения наносятся одновременно.

Шаг конца боя

Вторая главная фаза

Заключительная фаза

Заключительный шаг

Шаг очистки

Активный игрок сбрасывает лишние

карты. Повреждения снимаются с существ.

Пример. Я контролирую **Mutavault** и собираюсь пойти ей в атаку. Последняя возможность оживить её — шаг начала боя. Если я перейду к шагу назначения атакующих, не активировав **Mutavault**, правила требуют от меня сперва назначить атакующих, а **Mutavault** в это время всё ещё является землёй. Помните, что действия, основанные на структуре хода не используют стек, так что оживить **Mutavault** в ответ на назначение атакующих не получится.

1. ↑ До выпуска **Magic 2010** неиспользованная мана исчезала только в конце фаз, а не шагов. Теперь это не так.

Начальная фаза

Начальная фаза разделена на три шага:

- Шаг разворота
- Шаг поддержки
- Шаг взятия карты

Каждый шаг имеет свои особенности, так что давайте рассмотрим каждый детально.

Шаг разворота

Во время шага разворота вы разворачиваете все перманенты, которые были повернуты. Это действие не использует стек, и нельзя оставить перманент повернутым, если только какой-то эффект не позволяет вам этого сделать, например, как **Vedalken Shackles**. В таком случае вы сначала решаете, как перманенты разворачиваются, а какие остаются повернутыми, а затем соответствующие перманенты одновременно разворачиваются.

Ни один игрок не получает приоритета на этом шаге. Это значит, что как только все перманенты будут развернуты, игра переходит сразу к шагу поддержки. Если какая-то триггерная способность сработала во время шага разворота, она не попадёт в стек до шага поддержки.

Example. ***Undiscovered Paradise** возвращается в вашу руку на шаге разворота, так как это не триггерная способность. Он создаёт новое правило игры, указывающее вернуть эту карту в руку на шаге разворота. Странная олдскульная Магия.*

*Выбор для **Vedalken Shackles** делается на шаге разворота, вы можете даже подумать об этом, но игра этого не увидит, она просто оставит их повернутыми или развернёт согласно вашему желанию.*

Шаг поддержки

Этот шаг традиционно используется для перманентов, требующих оплаты каждый ход. Сейчас таких карт мало, но это всё ещё стратегически важный момент хода, так как это первый момент, когда игрок может среагировать.

Никаких действий, основанных на структуре хода, не происходит на этом шаге, так что все срабатывающие во время шага поддержки способности обычным образом попадают в стек, и на них можно ответить.

Пример. *В ваш ход я испортил ваш план, использовав **Pact of Negation**, но у меня только четыре земли! Однако в начале моего шага поддержки отложенный триггер Договора попадёт в стек, так что у меня будет шанс ответить и найти способ остаться в живых: например, с помощью **Dark Ritual**, **Angel's Grace** или **Stifle**.*

Шаг взятия карты

Любимый шаг каждого игрока, как мне кажется! Действие, основанное на структуре хода, на этом шаге требует, как несложно догадаться, взять карту. Потом, и только потом, триггеры безумных карт вроде Воющей шахты попадут в стек. Затем игроки получают приоритет как обычно.


Example. *Помните о важности отличия действия, основанного на структуре хода, от триггеров! Как только шаг поддержки завершился, самое первое, что происходит после наступления шага взятия карты, — действие, основанное на структуре хода, предписывающее активному игроку взять карту. Только после этого мы перейдём к любым триггерным способностям в стеке!*

Главная фаза

Мы добрались до той части хода, в которой происходит значительная часть игры!

Никаких действий, основанных на структуре хода здесь нет, и игроки получают приоритет как обычно. Тем не менее, большая часть карт может быть разыграна только в эту фазу: существа, волшебство, чары и земли.

Вообще, обычный ход содержит две главные фазы: одна до фазы боя, и одна после, но в русском языке это не отражено в названии (в английском это «pre-combat main phase» и «post-combat main phase»), так что мы отличаем главные фазы по очерёдности: первая и вторая. Конечно, даже при наличии двух главных фаз, вы всё ещё можете выложить только одну землю в ход.

Пример. Если у нас битва контрзаклинаний из-за заклинания, которое я разыграл в свою первую главную фазу, и я победил с помощью **Mana Drain**, я получу  маны в свою вторую главную фазу. Если я разрешил **Mana Drain** в мою вторую главную фазу, то ману я получу в первую главную фазу следующего хода.

Фаза боя

В эту фазу существа у вас на поле битвы схлестнутся с существами оппонента и постараются добраться до ваших врагов. По старой традиции, фаза боя разделена на пять шагов, и как только она начинается, начинается и первый шаг.

Фаза боя неизменно случается каждый ход, даже если на поле битвы нет существ. Это может быть важно для триггеров, срабатывающих в начале боя и других подобных, и объявление начала фазы боя, даже если вы не собираетесь атаковать — расхожий трюк для опустошения хранилищ маны.

Contents

- 1 Шаг начала боя
- 2 Шаг назначения атакующих
 - 2.1 Боевые хитрости
- 3 Шаг назначения блокирующих
 - 3.1 Боевые триггеры
- 4 Шаг боевых повреждений
 - 4.1 Специальные правила
 - 4.2 Эффекты повреждений
- 5 Шаг конца боя
- 6 Ограничения и требования

Шаг начала боя

Этот шаг выглядит пустяковым, но на самом деле является очень важным. Все триггеры, срабатывающие *в начале боя*, отправляются в стек сейчас, и затем игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности.

Это последняя возможность что-то сделать до назначения атакующих, так что если собираетесь отправить в атаку **Mutavault** или **Glint Hawk Idol**, оживлять их нужно *прямо сейчас*. Хотя обычно нет никакой необходимости ждать так долго — мы обсудим тонкости в разделе [боевых хитростей](#).

Также этот шаг является самым стратегически разумным моментом для эффектов, которые поворачивают или убирают с поля битвы существ, не давая им атаковать, ведь активный игрок не может разыгрывать не-мгновенные заклинания или перемещать снаряжения до конца фазы боя.

Example. У вас под контролем **Lord of Atlantis**, снаряженный **Umezawa's Jitte**, и **Mutavault**. На шаге начала боя вы оживляете **Mutavault**, ваш оппонент позволяет способности разрешиться. Но после её разрешения оппонент разыгрывает **Twiddle** в вашего **Lord of Atlantis**, поворачивая его и предотвращая его атаку.

Так как вы уже в фазе боя, снарядить **Umezawa's Jitte** на ожившую **Mutavault** не получится до конца боя, когда это уже потеряет смысл.

Шаг назначения атакующих

Как только этот шаг начинается, активный игрок назначает атакующих. Времени на оживления и повороты больше нет: для всего этого и существует шаг начала боя!

Назначение атакующих является игровым действием, не требующим использования стека, так что ответить на него нельзя. Если защищающийся игрок контролирует одного или нескольких planeswalker-ов или вы играете в мультиплеерный вариант, позволяющий атаковать нескольких игроков сразу, активный игрок должен указать для каждого атакующего существа, какого игрока или planeswalker-а оно атакует. Если вы опустили этот момент в дуэли, то, по умолчанию, все существа атакуют оппонента.

Некоторые эффекты затрагивают атакующих существ и могут иметь отсылки к «защищающемуся игроку»: это игрок, которого существо атакует (если оно атакует игрока) или контролер planeswalker-а, которого это существо атакует (если оно атакует planeswalker-а).

Помните, что атакующие существа выбираются и назначаются одновременно. Весь этот процесс, даже если требует некоторого времени, считается единым действием. Оппонент не может вмешаться никаким способом, и пока активный игрок не завершил назначение полностью и легальным образом, он может передумать.

Заметка: *В реальной жизни игроки не заявляют «Это мой окончательный набор атакующих» каждый ход, так как обычно в этом нет необходимости. Тем не менее, иногда здесь могут возникнуть разногласия, и активный игрок хочет что-то поменять, но оппонент ему не позволяет. В таких случаях, так как чёткой границы не обозначено, решение о том, завершено назначение или нет, должен принять судья. Некоторые осторожные игроки, осознавая, что им потребуются какое-то время на назначение, скажут что-нибудь вроде: «Хочу попробовать варианты. Я сообщу, когда закончу» — или что-нибудь подобное. Это хорошая привычка, которая может развеять все сомнения.*

Обычно назначение атакующих происходит быстро. На случай возникновения сложностей существует пошаговая инструкция, чтобы их уладить. Если, в любой момент, активный игрок не может завершить один из нижеуказанных этапов, всё назначение считается нелегальным и откатывается. Игра вернётся к началу шага, все действия до этого момента будут отменены, и активный игрок должен будет представить новый набор атакующих.

1. Активный игрок выбирает, какими существами будет атаковать, если будет. Выбранные существа должны быть развёрнуты и либо иметь ускорение, либо находиться под контролем активного игрока непрерывно с начала прошлого хода ^[1]. Для каждого из выбранных существ активный игрок указывает, будет ли оно атаковать оппонента или planeswalker-а под его контролем. Затем он определяет, легален ли набор атакующих.
2. Активный игрок поворачивает каждое назначенное атакующим существо кроме существ с **бдительностью**. Поворот существа, которое назначено атакующим, не является стоимостью; атака просто заставляет существ повернуться.
3. Если одно или несколько существ требуют оплаты для атаки, активный игрок определяет общую стоимость атаки. Стоимость может включать оплату маны, поворот перманентов, жертвование перманентов, сбрасывание карт и так далее. Как только общая стоимость определена, она фиксируется: даже если позже что-то изменится, это можно проигнорировать.
4. Если для оплаты какой-либо стоимости требуется мана, активный игрок может теперь активировать мановые способности.

5. Как только у игрока достаточно маны в хранилище маны, он оплачивает стоимости в любом порядке. Частичная оплата запрещена.
6. Наконец, каждое назначенное существо становится **атакующим существом**, если все стоимости были оплачены, если **требования и ограничения** были соблюдены и если все существа до сих пор находятся под контролем активного игрока. Они остаются атакующими, пока не будут удалены из боя или не закончится фаза боя.

После назначения атакующих, сработавшие триггеры попадают в стек, и активный игрок получает приоритет.

Example. Карты вроде **Propaganda** или **Ghostly Prison** устанавливают стоимость, применимую ко всем существам: в данном случае они требуют доплатить 2 за каждое атакующее существо. **Leviathan**, с другой стороны, обладает встроенной стоимостью, которая применяется только к нему.

Эти стоимости суммируются: если **Leviathan** назначен атакующим, а защищающийся игрок контролирует и **Propaganda**, и **Ghostly Prison**, общая стоимость атаки составит впечатляющие «4», **Пожертвуйте два Острова**. Так как общая стоимость атаки включает оплату маной, активный игрок может активировать мановые способности на этапе 4. На этапе 5 он потратит ману и пожертвует два Острова — возможно, те же, что дали ему ману на этапе 4.

Боевые хитрости

Фаза боя, очевидно, критична для исхода каждой игры. Игроки будут пытаться вынудить оппонентов играть неоптимально, используя переходящий туда-сюда приоритет. Хотя мы не поддерживаем мелочность и придирки в толковании правил и неясность в общении с оппонентом, мы также не должны вознаграждать игроков за небрежность.

Очень важно, чтобы игроки действовали корректно и использовали ясный, технически подходящий язык. В случае несогласия «перевод» сказанного игроками на язык правил возлагается на судью. Чтобы избежать необходимости заставлять игроков чётко проговаривать каждую передачу приоритета (что было бы весьма уныло), многие используют установленные **шорткаты**. Хотя всеобъемлющее обсуждение этой темы вне нашего формата, давайте рассмотрим главные моменты взаимодействий в фазе боя.

- Если активный игрок передаёт приоритет, утверждает или спрашивает что-то, что подразумевает передачу приоритета, и стек пуст, его оппонент может тоже спастись, что закончит текущий шаг: теперь у активного игрока уже нет возможности разыграть что-то на этом шаге.
- С другой стороны, если защищающийся игрок спрашивает: «Ты что-то собираешься делать?», — он просит оппонента передать приоритет. Если активный игрок передаёт приоритет, а защищающийся игрок теперь заявляет, что вообще-то не собирается ничего делать, активный игрок может попросить откатить игру до момента передачи приоритета. Если кратко, нельзя попросить приоритет, а затем ничего не делать. Если вы злоупотребляете, торопя оппонента, то даже рискуете перейти границы нарушения Неспортивное Поведение (Unsporting Conduct).

Пример. Активный игрок контролирует *Mutavault* и *Chameleon Colossus*, но подозревает, что оппонент придержал *Cryptic Command* и только ждёт момента оживления *Mutavault*, чтобы повернуть всех. Так что он спрашивает оппонента, не хочет ли тот что-нибудь разыграть, пытаясь добыть дополнительную информацию. Вопрос такого рода подразумевает передачу приоритета. Если оппонент отвечает: «Нет, я ничего разыгрывать не собираюсь» — шаг начала боя закончился, теперь нужно назначить атакующих, и уже слишком поздно оживлять *Mutavault* для атаки.

Тем не менее, если неактивный игрок действительно разыгрывает свою *Cryptic Command*, игра остаётся на шаге начала боя, и теперь времени для оживления *Mutavault* вполне достаточно.

Шаг назначения блокирующих

С началом этого шага защищающийся игрок назначает блокирующих. Уже не получится оживить или развернуть кого-то для блока: всё это надо было сделать на шаге назначения атакующих.

В общем, это назначение почти повторяет назначение атакующих, со следующими различиями:

- существа должны быть развёрнуты для блока, но блокирование *никогда* не заставляет существ повернуться;
- для каждого существа, назначенного блокирующим, защищающийся игрок должен указать атакующее существо для блока;
- способности уклонения атакующих существ (такие как полёт или тень) считаются **ограничениями** при проверке легальности набора блокирующих.

Иногда защищающийся игрок назначает больше одного блокирующего для одного атакующего существа. Этот приём, известный как *групповое блокирование* (gang blocking), абсолютно легален, но добавляет новый шаг в весь процесс: теперь атакующий игрок должен будет решить, как его существа будут разбираться с несколькими врагами.

Зачем атаковать вместе?

Как часть назначения блокирующих, для каждого атакующего существа, заблокированного больше, чем одним существом, активный игрок *назначает порядок* блокирующих. Самый простой способ думать об этом — представляя гонконгский боевик ^[2]: ваш атакующий Брюс Ли противостоит нескольким оппонентам, и они будут сражаться с ним *по одному*. Как только Брюс Ли разберётся с первым, второй займёт его место, и так далее.

В игровых понятиях этот порядок влияет на повреждения, распределяемые **на следующем шаге**. А сейчас нам просто нужно вспомнить про назначение порядка существ, где это применимо (конечно, *никто* никогда не вспоминает). Также, в редких случаях, когда существо блокирует несколько атакующих, защищающийся игрок указывает порядок нанесения им урона тем же образом.

Как и с назначением атакующих, представляем вам полный пошаговый порядок назначения блокирующих, которому необходимо следовать, когда ситуация становится запутанной.

1. Защищающийся игрок выбирает, какими существами он будет блокировать, если будет. Выбранные существа должны быть развёрнуты. Для каждого из этих существ защищающийся

игрок выбирает атакующее его или planeswalker-а под его контролем существо для блока. Затем он определяет, легален ли набор блокирующих.

2. Если одно или несколько существ требуют оплаты для блокирования, защищающийся игрок определяет общую стоимость блокирования. Стоимость может включать оплату маны, поворот перманентов, жертвование перманентов, сбрасывание карт и так далее. Как только общая стоимость определена, она фиксируется: даже если позже что-то изменится, это можно проигнорировать.
3. Если для оплаты какой-либо стоимости требуется мана, активный игрок может теперь активировать мановые способности..
4. Как только у игрока достаточно маны в хранилище маны, он оплачивает стоимости в любом порядке. Частичная оплата запрещена.
5. Наконец, каждое выбранное существо становится **блокирующим существом**, но только если оно до сих пор находится под контролем защищающегося игрока. Каждое существо **блокирует** выбранное атакующее существо. Оно остаётся блокирующим, пока не будет выведено из боя или пока бой не закончится. Как и с предыдущим шагом, если какие-либо требования и ограничения не соблюдены, назначение нелегально и должно быть начато сначала. В то же время, каждое атакующее существо, заблокированное одним или несколькими существами, становится **заблокированным существом**, а не заблокированное ни одним существом — **незаблокированным существом**. Это не изменится до выхода существ из боя или до конца фазы боя, чтобы ни наступило первым (некоторые эффекты могут изменять, заблокировано существо или нет).

Сразу после назначения блокирующих, для существ, блокирующих одного атакующего группой, должен быть назначен порядок. Затем сработавшие триггерные способности попадают в стек, и активный игрок получает приоритет.

Пример. Некоторые способности вроде *ninjutsu* предписывают сделать что-либо с незаблокированным существом (в случае *ninjutsu* вернуть его в руку). Ни одно существо не может стать незаблокированным до назначения блокирующих, следовательно, активировать эту способность мы не можем, пока защищающийся игрок не назначит свои блоки.

Боевые триггеры

В описанных выше пошаговых процедурах мы уточнили, когда именно существа получают статусы^[3] «атакующего», «блокирующего», «заблокированного» или «незаблокированного» существа. Это делает возможным существование карт, взаимодействующих только с атакующими и\или блокирующими существами. Чтобы правильно обращаться с картами вроде **Condemn**, мы должны чётко понимать, когда этот статус получается и утрачивается.

Мы также упоминали способности, срабатывающие, когда существо вступает в бой. Эти способности начинаются с «когда [одно или несколько существ] атакуют» или *блокирует*, и срабатывают только на последнем шаге вышеописанных процедур. Они очень схожи с триггерами, срабатывающими, когда существа поворачиваются: они отслеживают переход перманента с определёнными характеристиками от статуса «не-атакующего» к «атакующему».

Они не сработают, если существо сначала было назначено атакующим, а затем изменило характеристики так, что стало соответствовать требованиям триггера, так на момент перехода перманент этим требованиям не соответствовал; они не сработают, если существо вышло на поле битвы атакующим, ведь в таком случае перехода вообще не произошло.

Example. *Righteous Cause* срабатывает за каждое существо, которое получает статус «атакующего»; не имеет значения, доживёт оно до конца боя или нет. Оно не сработает за существ, которых ***Militia's Pride*** положит на поле битвы уже атакующими, потому что они никогда не назначались атакующими, они сразу были созданы такими.

Становится ещё сложнее, когда мы переходим к триггерам, срабатывающим, когда существо становится заблокировано. Две эти способности очень различаются между собой:

- «Когда это существо становится заблокировано, <сделайте указанное>.»
- «Когда это существо становится заблокировано существом, <сделайте указанное>.»

Первый триггер срабатывает единственный раз, когда существо заблокировали в бою. Он сработает, если существо будет заблокировано назначенным блокирующим существом, уже вышедшим на поле битвы блокирующим существом, станет заблокировано из-за эффекта, — но только если оно ещё не было заблокировано в этой фазе боя. Триггер не сработает, если существо заблокировали, а затем характеристики блокирующего существа изменились и стали соответствовать требованиям триггера. Триггер сработает только один раз, независимо от количества блокирующих этого атакующего существ.

Вторая способность, с другой стороны, срабатывает каждый раз, когда существо блокирует этого атакующего. Когда несколько существ блокируют одно, подобная способность сработает за каждого из этих блокирующих.

Example. Когда ***Ichorclaw Myr*** становится заблокирован, он получит только +2/+2, даже если заблокирован больше, чем одним существом. С другой стороны, у ***Cave Tiger*** +1/+1 суммируются за каждое блокирующее его существо.

Если ***Ichorclaw Myr*** уже заблокирован существом, и разрешается целящая его ***Flash Foliage***, триггер ***Миэра*** не сработает: ***Ichorclaw Myr*** не меняет свой статус на «заблокирован». С другой стороны, если такое же проделает с ***Cave Tiger***, его триггер сработает снова.

Если существо вышло на поле битвы атакующим, его контролер выбирает, какого защищающегося игрока или какого planeswalker-а под контролем защищающегося игрока оно атакует, если только эффект, положивший это существо на поле битвы, не уточняет, кого оно атакует. Если существо вышло на поле битвы блокирующим, его контролер выбирает, какое атакующее существо оно блокирует, если только эффект, положивший это существо на поле битвы, не уточняет, кого оно блокирует. Эти существа «атакуют» или «блокируют», но для триггеров или эффектов они никогда не «атаковали» и не «блокировали».

Пример. Когда **Brimaz, King of Oreskos** атакует, он призывает своего маленького друга и указывает, что токен атакует, но не указывает, кого, так что вы выбираете, когда кладёте токен на поле битвы, какого игрока или *planeswalker*-а он атакует. С другой стороны, когда **Brimaz** блокирует, он также кладёт на поле битвы токен и уточняет, что токен блокирует то же существо, что и он. Вы ничего не выбираете.

Шаг боевых повреждений

У нас целый раздел посвящён подобной ерунде.

Ну, теперь, когда каждое жаждущее крови существо выбрало оппонента, можно скрестить клинки! С началом этого шага существа назначают и наносят повреждения своим врагам. Затем действия, вызванные состоянием, избавляются от трупов, сработавшие триггеры попадают в стек, и, наконец, активный игрок получает приоритет.

Заметьте, что игроки не могут делать ничего между моментом назначения повреждений, моментом нанесения повреждений и моментом уничтожения существ ^[4]. Если вы хотели прокачать существо с помощью **Giant Growth**, регенерировать его, или разыграть **Humble** в **Reveillark** вашего оппонента, не повезло! Вещами такого рода нужно заниматься на шаге назначения блокирующих.

Каждое существо назначает повреждения, равные своей силе. Соответственно, каждое незаблокированное существо назначит повреждения игроку или *planeswalker*-у, которого атакует; каждое заблокированное существо назначит повреждения своим блокерам; каждое блокирующее существо назначит повреждения тому, кого блокирует. Сразу после назначения, повреждения наносятся существа, и **эффекты** повреждений немедленно применяются.

Существа не могут добровольно «отклониться» от боя: они всегда нанесут и получают повреждения, если это возможно. Тем не менее, существа с силой 0 или меньше и существа, оставшиеся без назначенного противника, не назначают и не наносят повреждений вовсе. Это может произойти, если, например, блокирующее существо вернули в руку, или *planeswalker*, которого собирались поколотить, был пожертвован своим бессердечным нанимателем.

Способности некоторых существ срабатывают, когда эти существа наносят урон. Во всех вышеперечисленных примерах, они не сработают.

Иногда атакующее существо блокируется группой существ поменьше (или, что случается реже, защитник способен заблокировать несколько атакующих). В этих случаях *порядок нанесения повреждений*, указанный на шаге назначения блокирующих, становится важен. Мы предположим, что имеем дело с групповым блокированием, так как противоположная ситуация очень схожа и происходит гораздо реже.

Блокирующие существа назначат повреждения своему атакующему, который, в свою очередь, должен будет сражаться с первым блокирующим и обязан назначить ему как минимум **летальные**

повреждения. Затем атакующий обратится ко второму блокирующему, и назначит ему летальные повреждения, и так далее. Помните, что всегда возможно назначить больше повреждений, чем строго необходимо — возможно, на блокирующем есть какие-нибудь **предотвращающие щиты**. После того, как урон назначили, он наносится одновременно.

Летальные повреждения определяются как количество повреждений равное выносливости существа за вычетом любых уже размеченных на нём повреждений. Мы не можем быть уверены, что повреждения «летальны» для блокера: у него может быть неразрушимость или какая-нибудь соответствующая защита. Это и не важно: определение летальных повреждений не меняется.

Пример. *Активный игрок контролирует **Enormous Baloth**, неактивный игрок контролирует **Grizzly Bears**, **Giant Spider** и **Blastoderm**. В свою первую главную фазу активный игрок разыгрывает **Pyroclasm** (который убивает Гризли и наносит повреждения остальным существам), затем атакует. Защищающийся игрок блокирует обоими существами, и активный игрок решает, что первым повреждения получит **Giant Spider**, а затем **Blastoderm**.*

*Увидев порядок блокирующих существ, защищающийся игрок разыгрывает **Giant Growth**, целя Giant Spider. Начинается шаг боевых повреждений: **Blastoderm** назначает 5 повреждений Балоту, **Giant Spider** назначает ему ещё 5 повреждений, а Балот должен назначить летальные повреждения своему первому блокеру, (ещё более гигантскому) **Giant Spider**. Паук теперь 5/7 с двумя размеченными повреждениями, значит, Балот должен назначить ему как минимум $7 - 2 = 5$ повреждений, а остальное — другому существу. Он выбирает назначить 2 повреждения **Blastoderm**.*

*Балоту в сумме достаётся 10 повреждений, Паук получает 5, и **Blastoderm** 2. Действия, вызванные состоянием, видят, что и у Паука, и у Балота, урон равен или больше их выносливости, и уничтожают их. **Blastoderm** получил 4 повреждения, и выживает.*

Специальные правила

Некоторые способности влияют на распределение повреждений. Давайте взглянем на самые распространённые варианты.

- Существо с **пробивным ударом** не остановят мелкие блокеры. После того, как всем его блокирующим назначены летальные повреждения, весь остальной урон может быть назначен игроку или planeswalker-у. Это также значит, что если каждый блокер покинет бой, весь урон пройдёт дальше. Помните, что существо никогда не может «пробить» planeswalker-а, даже когда урона более чем достаточно для удаления всех жетонов верности.
- У существа с **первым ударом** или **двойным ударом** есть шанс убить врага до того, как он успеет среагировать. В начале шага боевых повреждений, если хотя бы у одного существа есть первый или двойной удар, существа без первого или двойного удара не назначают повреждений. Затем, вместо шага конца боя, наступает второй шаг боевых повреждений, когда могут действовать остальные существа. На втором шаге боевых повреждений назначают повреждения любые атакующие или блокирующие существа, которые не назначали повреждений на первом шаге, и существа с двойным ударом.
- Также есть существа, статические способности которых влияют на назначение повреждений (например, **Rhox**). Их контролер должен на шаге боевых повреждений решить, хочет ли он

использовать эту способность или назначить повреждения обычным образом, и не может потом передумать. Невозможно выбрать «частичный» вариант: весь урон наносится или обычным образом, или согласно способности.

Эффекты повреждений

Важно понимать, как работают повреждения, чтобы правильно обращаться с влияющими на них картами. Урон всегда **наносится** источником; затем тот, кто получил урон, подвергается действию негативного эффекта:

- Если повреждения получает игрок, он или она теряет количество жизней, равное количеству повреждений.
- Если повреждения получает planeswalker, с него удаляется количество жетонов верности, равное количеству повреждений.
- Если повреждения получает существо, эти повреждения размечаются на нём ^[5].

Некоторые способности влияют на нанесённый урон, другие влияют на его последствия. Никогда не путайте эти явления. Весьма распространены следующие ключевые способности:

- Если у источника есть **инфекция**, эффект его повреждений — соответствующее количество жетонов -1/-1, если повреждения получает существо, и такое же количество жетонов яда, если это игрок. Помните, что эти жетоны даются *вместо* нормального эффекта.
- Если у источника есть **увядание**, эффект его повреждений — соответствующее количество жетонов -1/-1, если повреждения получает существо (игроки, получавшие такие повреждения, просто теряют жизни как обычно).
- Если у источника есть **цепь жизни**, его урон имеет дополнительный эффект: контролер источника получает соответствующее количество жизней.

Пример. *Worship* — карта, с большей вероятностью создающая специфические взаимодействия с эффектами повреждений. Она не создаёт эффект замещения: весь урон наносится как обычно. Вместо этого, *Worship* изменяет эффект повреждений: если эффект должен будет снизить количество жизней контролера *Worship* до 0, вместо этого эффект снижает его до 1.

Представим, что ***Excruciator***, снаряжённый ***Loxodon Warhammer***, атакует игрока с пятью жизнями, у которого под контролем *Worship* и существо. Этому игроку наносится 10 повреждений. Эти повреждения должны привести к потере десяти жизней, что должно оставить игрока в -5. Но *Worship* замещает это, и игрок теряет всего 4 жизни, оставаясь в 1. С другим эффектом повреждений, создаваемым цепью жизни, ничего не произошло, так что контролер *Excruciator* получает все десять жизней. Способность *Excruciator* не работает, ведь *Worship* не пытается предотвратить повреждения.

Помните, что все эффекты повреждений одновременны: если вас атаковали, и вы потеряли жизни, но получили жизни от защитника с цепью жизни, вы действительно и потеряли, и получили жизни, и все соответствующие триггеры сработают, но ваш счётчик жизни отображает только итоговый результат.

Example. У меня 1 жизнь и **Pillarfield Ox**, зачарованный **Unflinching Courage**, под контролем. Мой оппонент атакует меня двумя **Canyon Minotaur**, и я блокирую одного из них своим **Pillarfield Ox**. С нанесением урона, я одновременно получаю 4 жизни, и теряю 3, так что после нанесения повреждений у меня будет 2 жизни.

Давайте теперь заменим **Unflinching Courage** его предшественником **Armadillo Cloak**, родом из тех времён, когда цепи жизни не существовало ^[6], и существа, чей урон давал вам жизни, осуществляли это с помощью триггерной способности. В таком случае, я потеряю 3 жизни, и сработает триггер **Armadillo Cloak**... но никогда не попадёт в стек, ведь я буду уже в целых -2 жизни!

Шаг конца боя

С началом шага конца боя все триггеры «в конце боя» срабатывают и попадают в стек. Затем активный игрок получает приоритет, и игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности. На этом шаге существа всё ещё считаются атакующими или блокирующими, так что ещё возможно разыгрывать заклинания, влияющие на атакующих или блокирующих существ.

Пример. Предположим, мы азартно соревнуемся, и для победы я должен и нанести урон своими незаблокированными существами, и получить жизни, применив **Condemn** к одному из них. Это довольно легко устроить: я атакую вас как обычно, а затем разыгрываю **Condemn** на шаге конца боя.

Как только шаг конца боя заканчивается, все существа и planeswalker-ы удаляются из боя и перестают атаковать, блокировать, быть атакованными или заблокированными. С завершением шага конца боя заканчивается фаза боя, и наступает вторая главная фаза.

Ніс сунт драконы!

В нижеследующем тексте разбирается очень сложная тема, знание которой совершенно не требуется кандидатам. Если вы готовитесь к тесту, мы предлагаем вам пропустить следующую страницу. Если вы уже сертифицировались и хотите расширить свои знания, продолжайте на свой страх и риск.



Ограничения и требования

Вы знали, что он когда-то был забанен?

Некоторое количество эффектов вмешиваются в назначение атакующих и блокирующих, ограничивая выбор игрока. Они разделены на два класса, **ограничения** и **требования**.

- Ограничения — это эффекты, запрещающие определённые наборы атакующих. Они могут ограничивать назначения глобально (**Dueling Grounds**) или только для одного существа

(**Hulking Cyclops**).

- Требования — это эффекты, принуждающие игрока к определённому выбору. Это может влиять на назначения глобально (**War's Toll**) или обязывать отдельное существо (первая способность **Juggernaut**).

Иногда несколько таких эффектов взаимодействуют, создавая весьма запутанные ситуации. В данном случае мы применяем **Три Закона Магического Боя** ^[7]:

1. Игрок никогда не обязан оплачивать стоимость атаки или блока. Если существо не может атаковать или блокировать без оплаты, вы всегда можете игнорировать это при назначении легального блока атакующих. Тем не менее, если вы решили оплатить стоимость, вы должны будете подчиниться всем применимым эффектам.
2. Игрок обязан соблюсти все ограничения, если только они не противоречат Первому Закону. Если вы в итоге нарушаете ограничение, **вы что-то делаете не так**.
3. Игрок обязан выполнить столько требований, сколько возможно, пока они не противоречат Первому и Второму законам. Посчитайте общее количество требований и сколько из них вы выполняете. Если вы можете выполнить больше требований без нарушения ограничений, **ваша атака не работает**.

Помните, что повёрнутые существа всегда игнорируются при подборе легального набора атакующих, а способности уклонения создают ограничения.

Example. Представим, что у нас под контролем **Juggernaut**, **Otarian Juggernaut**, а **Lodestone Golem** (или, вообще-то, любое ванильное существо) и **Dueling Grounds**. Мы пытаемся назначить атакующих. Ограничение **Dueling Ground** должно быть соблюдено так или иначе, так что мы не можем атаковать больше чем одним существом. Теперь учитываем требования Джэггернаутов:

1. Только **Juggernaut** атакует. Мы выполнили одно требование из двух.
2. Только **Otarian Juggernaut** атакует. Мы выполнили одно требование из двух.
3. Только **the Lodestone Golem** атакует. Мы выполняем ноль требований из двух.
4. Никто не атакует. Мы выполняем ноль требований из двух.

Так как варианты 3 и 4 не выполняют никаких существующих требований, и есть варианты с выполнением большего количества требований, они нелегальны. Мы можем только выбрать, какой Джэггернаут будет атаковать.

Example. Активный игрок контролирует **Juggernaut**, **Darksteel Juggernaut** и **Leveler**; защищающийся игрок контролирует **Wall of Junk** и **Crawlspace**. Активный игрок не может атаковать своим **Leveler**, ведь, если оставит Джэггернаутов на скамье запасных, нарушит их требования; так что единственный легальный вариант — отправить в атаку **Juggernaut** и **Darksteel Juggernaut**. Защищающийся игрок разыгрывает **Blaze of Glory**^[8] в свою **Wall of Junk**; тем не менее, он не может выполнить требование, указывающее Стене заблокировать всех существ, ведь ограничение **Juggernaut** перевешивает его. **Wall of Junk** придётся заблокировать **Darksteel Juggernaut**.

Example. *Активный игрок контролирует **Taunting Elf**, снаряженного **Infiltration Lens**, ещё одного **Taunting Elf**, зачарованного **Lure**, и **Juggernaut**; защищающийся игрок контролирует **Wall of Glare** и **Wall of Junk**. Активный игрок атакует тремя своими существами. **Wall of Glare** может блокировать любое количество существ, так что блокирование обоих **Taunting Elves** выполняет максимум требований. С другой стороны, **Wall of Junk** может заблокировать только **Taunting Elf**, зачарованного **Lure**: таким образом выполняются два требования (**Taunting Elf** и **Lure**), а блокирование другого эльфа выполняет только одно.*

1. ↑ Правило, запрещающее только что разыгранным существам атаковать, называют «болезнью призыва», так как изначально объяснялось, что существо было слишком дезориентировано после путешествия через Слепые Вечности (Blind Eternities), чтобы немедленно бежать в атаку.
2. ↑ Вообще, *всё* должно быть представлено в определениях гонконгских боевиков. Но я отвлёкся.
3. ↑ Будьте осторожны: здесь «статус» используется в своём обычном значении. Мы не имеем ввиду его техническое значение в **Магии**.
4. ↑ Некоторые игроки могут бормотать что-то про «складывание повреждений в стек» и всякие такие вещи. Не слушайте, это всего лишь мечты глупцов! В эту игру надо играть так сейчас, и всегда надо было играть так — у меня есть целая стопка буклетов выпусков от Alpha до Urza's Saga, доказывающих это.
5. ↑ В использовании слова «повреждения» здесь есть небольшая неоднозначность, так как мы используем его, чтобы обозначить и повреждения от источника, и эффект повреждений на существах.
6. ↑ Да и имена могли быть гораздо нелепее, чем сегодня.
7. ↑ Да, я только что их выдумал.
8. ↑ Обязательно пройдите по ссылке и прочтите Оракл-текст: сама карта не очень читабельна.

Заключительная Фаза

Заклучительная фаза состоит из двух шагов:

- Заклучительный шаг
- Шаг очистки

Заклучительный шаг

Шаг конца хода довольно прост: никаких действий, основанных на структуре хода здесь не происходит, игроки получают приоритет как обычно. Как и шаг поддержки, это стратегически важный момент, так как он является последней возможностью сделать что-то в этот ход — например, колоды, стремящиеся контролировать оппонента, обычно разыгрывают заклинания взятия карт в ход оппонента. В целом, когда игрок говорит, что хочет что-то сделать «в конце хода» или «перед моим ходом», действует именно на шаге конца хода.

На шаге конца хода также срабатывают многие триггеры. Раньше они выглядели как «*В конце хода [сделайте вот это]*», но чтобы было яснее, что срабатывают они именно на этом шаге, теперь шаблон таков: «*В начале вашего заклучительного шага [сделайте вот это]*». Очень часто это **отложенные триггерные способности**, заканчивающие начатую каким-то эффектом работу. В том случае, если заклучительный шаг уже начался, когда отложенный триггер был создан, этот триггер будет ждать следующего заклучительного шага, чтобы сработать.

Пример. *Kiki-fiki, Mirror Breaker* создаёт временный клон существа, выводя токен на поле битвы, а затем избавляясь от него, когда триггер срабатывает в конце хода. Но если я активирую своего Kiki-fiki в конце хода оппонента, триггер не срабатывает в этот ход (ведь заклучительный шаг уже начался), и я могу развернуться, активировать Kiki-fiki снова и атаковать обоими токенами, которые погибнут в конце моего хода.

Шаг очистки

Обычно во время шага очистки игроки не получают приоритет и не могут ничего сделать. Единственное, что происходит — несколько действий, основанных на структуре хода:

1. Сначала активный игрок сбрасывает карты до максимального размера руки (обычно семь).
2. Далее все размеченные на существах повреждения снимаются, и одновременно заканчиваются все эффекты, длящиеся «до конца хода» и «в этом ходу»
3. Наконец, проверяется, должны ли быть выполнены какие-либо **действия, основанные на состоянии** или попасть в стек какие-либо **триггерные способности**.

Если ни с какими действиями, основанными на состоянии, и триггерами разбираться не надо, ход заканчивается, и ни один игрок не получает на шаге очистки приоритет. Но если разбираться с чем-то пришлось, игроки *получают* приоритет. Если такое происходит, после этого шага очистки

происходит ещё один. Так продолжается до тех пор, пока шаг очистки не пройдёт без действий, основанных на состоянии, и триггеров, и тогда ход наконец закончится.

Пример. Я контролирую **Planar Void**, а в руке у меня восемь карт в конце хода, так что мне нужно сбросить карту. Я так и делаю в начале шага очистки. Но теперь, так как сработал триггер **Planar Void**, мы кладем его в стек, и я получаю приоритет. И я, и оппонент можем разыграть что-нибудь в ответ на способность **Planar Void** или после её разрешения. Когда способность разрешится, и оба оппонента спасуют, начнётся новый шаг очистки: я сбрасываю карты до семи, повреждения снимаются с существ и заканчиваются эффекты «этого хода». Надеюсь, в этот раз ничего не происходит, и новый ход всё-таки начинается.

В стеке

В картонной Магии разыгрывание и разрешение заклинаний — весьма прямолинейный процесс. Я поворачиваю Гору набок и кладу свой **Lightning Bolt** на твою **Liliana of the Veil**. Ты киваешь и убираешь planeswalker-а на кладбище. Но тренированный судейский ум видит в этих простых действиях мириады технических деталей, которые мы и исследуем в этом разделе. Хотя мы не можем требовать от игроков технически строгой игры, мы должны уметь сопоставлять их действия с соответствующими процедурами, чтобы справляться с запутанными ситуациями.

Вот это я
называю стеком!

В этом разделе мы проследим жизненный цикл заклинаний: как они **разыгрываются**, как **разрешаются**, что происходит, если их **отменяют** или даже **перенаправляют** ещё куда-нибудь. Пока мы сосредоточимся на процессах, связанных с этими действиями. Позже мы рассмотрим, как игроки **взаимодействуют друг с другом**.

Содержание

1. **Разыгрывание заклинания**
2. **Разрешение заклинаний**
3. **Отмена заклинаний**
4. **Изменение целей**

Разыгрывание заклинаний

Чтобы разыграть заклинание, вы просто кладёте его на стол и поворачиваете пару земель, так? Нуу... *не совсем*. Разыгрывание заклинаний, одна из базовых составляющих игры в **Магию**, расписано до мельчайших деталей в Полных Правилах. Давайте начнём с изучения игрового определения понятия «заклинание», а затем обсудим детали разыгрывания заклинаний.

Contents

- 1 Что такое заклинание?
- 2 "Cast" vs. "play"
- 3 Части процесса
 - 3.1 Шаг 1: Объявите заклинание
 - 3.2 Шаг 2: Расскажите, что хотите сделать
 - 3.3 Шаг 3: Выберите цели
 - 3.4 Шаг 4: Разделите и распределите
 - 3.5 Шаг 5: Рассчитайте стоимость
 - 3.6 Шаг 6: Активируйте мановые способности
 - 3.7 Шаг 7: Расплатитесь

Что такое заклинание?

Заклинание — это *карта в стеке* (или копия карты в стеке). То есть, заклинания являются заклинаниями, только когда они *в стеке*. Как только они выходят на поле битвы, становятся *перманентами*, а во всех остальных зонах это *карты*. Хотя разница едва различима, вы обнаружите, что она может иметь огромное влияние на происходящее.

Example. *Meddling Mage* говорит, что названная карта не может быть разыграна. Так как способность *Isochron Scepter* позволяет вам разыграть копию отпечатанной карты, а не саму карту, способность *Meddling Mage* здесь не работает.

"Cast" vs. "play"

Примечание переводчиков: Эта часть посвящена разнице между английскими «cast» и «play». Хотя в русском языке этой разницы фактически не существует, потому что используется общее слово «разыграть», мы советуем ознакомиться с этим текстом, чтобы было проще работать с картами на английском языке.

Магия уже довольно *старая*. Раньше для разыгрывания заклинаний использовалось слово «play» ^[1]. Теперь используется слово «cast», потому что, ну, это слово больше подходит («cast a spell» переводится с английского как «произнести заклинание»), и потому что отдел R&D так сказал. Конечно, не существует волшебной кнопки, которая позволяет изменить текст на всех старых картах, просто потому, что у нас теперь слово получше (ну если только мы не говорим о **Magic Online** ^[2]). Так что

неважно, что напечатано на вашей карте, разыгрывание заклинаний теперь обозначается словом «cast». И все триггеры, срабатывающие «when you play a spell», сработают при разыгрывании заклинания, обозначенном более актуальным «cast». Понятно? Хорошо.

Некоторые карты всё ещё используют слово «play». Но в наши дни под этим подразумевается только разыгрывание земель. В русском языке всегда уточняется, если земли не могут быть разыграны с помощью заклинания или способности, но при работе с английскими картами стоит иметь в виду, что слово «cast», в отличие от «play», не позволяет разыгрывать земли. Если карта подразумевает, что вы можете и разыграть заклинание, и выложить землю, для краткости также используется «play».

Example. *Способности **Daxos of Meletis** и **Nightveil Specter** в оригинале выглядят похоже, но, если присмотреться, можно заметить, что в тексте **Nightveil Specter** используется слово play, позволяющее нам разыгрывать и земли, и не-земли. А вот у Дакса используется слово cast, что сокращает наш выбор до не-земель.*

Части процесса

Итак, вы решили разыграть заклинание. Хорошо вам. О, погодите, у вас не хватает маны, чтобы его разыграть? Нет легальной цели? У кого-то на столе есть карта, запрещающая вам его разыграть? Ну, откатим и забудем. Ну, за исключением того момента, что все теперь знают об этой карте в вашей руке. Но игра не может заставить вас закончить что-то, что вы не можете осуществить. Двигаемся дальше.

В условиях турнира такая ошибка может повлечь за собой наказание. Но в любом случае, вас никто не принудит разыграть **Terror** в своего бойца, если вы забыли, что у вражеского **White Knight** защита от чёрного.

Конечно, если вы уже заплатили за заклинание, а *потом* поняли, что это был не самый стратегически удачный ход, или хотели бы использовать другую ману, уже поздно. Обмену и возврату не подлежит.

Шаг 1: Объявите заклинание

В первую очередь, чтобы разыграть заклинание, сообщите оппоненту, что хотите это сделать. Вы берёте заклинание оттуда, где оно находится (обычно это ваша рука) и добавляете на верх стека. Больше оно не в вашей руке, кладбище или откуда ещё вы могли решить его разыгрывать. *Вы* его разыгрываете, так что *вы* его контролируете. Возможно, оппонент отменит его, может, оно разрешится, но до тех пор оно остаётся в стеке.

Пример. *Первое, что вы делаете, объявив о своём желании разыграть **Force of Will**, — кладёте его в стек, так что его уже не будет в вашей руке, когда придёт время сбросить синюю карту для оплаты стоимости.*

Шаг 2: Расскажите, что хотите сделать

Решив, какое заклинание вы хотите разыграть, дальше вы должны решить, *как* хотите его разыграть. Если оно предлагает выбор между несколькими вариантами, сейчас самое время выбрать. Если оно

предлагает разные варианты оплаты, выберите один (и *только* один — смотрите пример ниже). Помните, что вы не платите за него прямо сейчас, вы просто выбираете способ. Это может подразумевать другие опции позже, поэтому способ оплаты нужно знать сейчас. Например, если вы объявили, что хотите разыграть **Rushing River** с Усилителем, то потом вам нужно будет выбрать две цели, а не одну.

Вот полный список того, что нужно объявить на это шаге:

- собираетесь ли вы использовать **splice**;
- если вы намерены оплатить какую-либо дополнительную стоимость (например, Выкуп или Усилитель) или хотите использовать альтернативную стоимость (например, воспоминание или вариант сброса карты для **Force of Will**) — помните, что выбрать можно *одну и только одну* альтернативную стоимость;
- значение X, если оно должно быть выбрано вами, а не определяется игрой;
- как вы будете платить за символы гибридной и фирексийской маны.

Example. Допустим, вы используете способность **Snapcaster Mage**, чтобы дать Воспоминание карте **Force of Will** на вашем кладбище. Теперь вы можете разыграть её, но не можете разыграть её, изгнав синюю карту из руки, так как Воспоминание позволяет вам разыграть карту с кладбища, только оплатив её стоимость Воспоминания (это альтернативная стоимость), а вы не можете использовать две альтернативных стоимости одновременно.

Шаг 3: Выберите цели

Если в тексте вашего заклинания есть упоминания слова «цель», то сейчас нужно эти цели выбрать. Если же сейчас предполагаемая цель нелегальна, или подходящей цели нет, весь процесс разыгрывания откатывается правилами игры (и оппонент благодарит вас за то, что показали одну из карт в своей руке).

Помните, что некоторые заклинания позволяют вам целить один объект несколько раз, а другие — не позволяют. Вот, как можно их отличить:

- Если текст заклинания содержит больше одного слова «цель», вы можете выбрать один и тот же объект соответствующее количество раз.
- Если заклинание требует какое-то количество «целевых» объектов, вы должны выбрать именно столько разных объектов.
- Если заклинание позволяет вам выбрать количество целей, вы можете выбрать каждый объект только один раз.
- Если заклинание содержит формулировку «до [число] целей», вы можете выбрать каждый объект только один раз, но можете также выбрать ноль целей (если заклинание не указывает обратного) или любое другое число ниже разрешённого.

Теперь каждое существо, игрок или объект «становятся целями» вашего заклинания. Все триггеры, срабатывающие, когда что-то «становится целью», сработают сейчас, но в стек попадут только после завершения разыгрывания заклинания (и так как это заклинание уже в стеке, все триггеры, сработавшие на выборе целей, разрешатся перед ним).

Пример. Если вы разыгрываете **Hex**, выбрать нужно именно шесть целей. Вы не можете поцелить одно и то же существо дважды, и, возможно, придётся выбрать одно из своих существ, если у оппонента их меньше шести.

Если вы разыгрываете **Downpour**, можете выбрать ни одного, одно, два или три существа. Нельзя поцелить одно существо дважды, так как слово «цель» встречается в тексте только один раз.

Если вы разыгрываете **Common Bond**, можете выбрать одно и то же существо целью для обоих жетонов, так как слово «цель» встречается в тексте дважды.

Шаг 4: Разделите и распределите

Теперь, когда цели выбраны, время решить, какие цели сколько получат того, что нам нужно разделить. Обычно это урон или жетоны. Если заклинание позволяет нам разделить, то делаем это сейчас. Каждая цель должна получить как минимум одну единицу того, что делим.

Иногда заклинание говорит «разделённого поровну». В таких случаях, нам делить нечего. Заклинание разделит что бы то ни было поровну между легальными целями на разрешении.

Example. Вам нужно решать, сколько повреждений вы хотите нанести каждому существу при разыгрывании **Flames of the Firebrand**. С другой стороны, так как **Fireball** указывает, что повреждения делятся «поровну», ничего выбирать сейчас не надо. Повреждения будут разделены и назначены на разрешении заклинания.

Шаг 5: Рассчитайте стоимость

При походе в продуктовый магазин вы выбираете всё нужное, относите на кассу и позволяете кассирше высчитать общую сумму. Затем вы даёте ей купоны на скидку, она их вычитает и сообщает, сколько вы должны заплатить. Разыгрывание заклинания происходит по похожей схеме.

1. Начните с мановой стоимости, напечатанной на карте, или с альтернативной стоимости, выбранной на шаге 2. Помните, что оплатить можно только одну альтернативную стоимость — нельзя использовать Воспоминание вместе с «разыграйте без уплаты мановой стоимости». Не забывайте, что не все стоимости оплачиваются маной. Иногда стоимость включает сбрасывание карты или жертвование существа.
2. Затем, добавьте любые дополнительные стоимости (например, Усилитель или Стремление) и эффекты увеличения стоимости (например, **Thalia, Guardian of Thraben**).
3. Теперь вычтите все понижения стоимости. Если стоимость снизится меньше, чем до нуля, она считается нулевой (у нас тут купоны, а не подарочные сертификаты).
4. Наконец, если чему-то важна финальная стоимость, учтите это. На данный момент единственной такой картой является **Trinisphere**, которая добавляет к итоговой стоимости, если та включает меньше трёх единиц маны, бесцветную ману до тех пор, пока стоимость не будет равна трём.

Теперь, когда у нас есть итоговая стоимость, она «заморожена» и не может быть изменена. Например, если у нас есть существо со способностью, уменьшившей стоимость заклинания, и мы пожертвуем его, чтобы за это заклинание заплатить, когда придёт время оплаты, это событие никак не изменит того, что стоимость уже была уменьшена.

Example. *Thalia, Guardian of Thraben* — пример увеличения стоимости. *Heartless Summoning* — пример уменьшения стоимости.

Пример. Способность *Trinisphere* всегда проверяется последней. Если вы хотите разыграть *Path to Exile* в противную вражескую *Thalia, Guardian of Thraben*, вы не увеличиваете стоимость до 2*, а затем добавляете ещё ману за способность *Thalia*. Вы сначала применяете способность *Thalia*, увеличивая стоимость до 1*, а затем *Trinisphere* видит, что это всё ещё меньше трёх и изменяет стоимость на 2*.

Заметка: Конвертированная мановая стоимость карты отличается от полной стоимости, определяемой на этом этапе, и не имеет к ней отношения. Конвертированная мановая стоимость **всегда** является числовым представлением стоимости, напечатанной на карте. **Ничто** не может изменить конвертированную мановую стоимость заклинания. Если напечатанная стоимость включает X, X равен нулю во всех зонах кроме стека. Пока заклинание в стеке, X имеет значение, выбранное при разыгрывании заклинания. Подробнее об этом можно почитать на странице [Цвета, мана и стоимость](#).

Шаг 6: Активируйте мановые способности

Если продолжить аналогию с продуктовым магазином, сейчас самое время вытаскивать из кошелька деньги. В игре в этот момент вы поворачиваете земли или используете другие мановые способности. Только игрок, который разыгрывает заклинание может активировать мановые способности — не пытайтесь сделать это, пока ваш оппонент разыгрывает заклинание. Заметьте, что вы можете активировать только **мановые способности**, у которых весьма конкретное определение в правилах. Например, вы уже не можете разыграть **Dark Ritual** или активировать **Arbor Elf**.

Пример. У меня под контролем четыре земли и **Deathrite Shaman**, а оппонент контролирует **Thalia, Guardian of Thraben**. Я разыгрываю **Bloodbraid Elf**, поворачивая все свои земли для оплаты, и перехожу к разрешению триггера Каскада. Первая открытая мною карта — **Lightning Bolt**, так что можно убить **Thalia**... можно ли?

Я не получаю приоритета между моментом, когда показываю **Lightning Bolt**, и моментом, когда способность Каскада указывает мне разыграть его. Тем не менее, я пройду все вышеописанные шаги разыгрывания заклинания, за тем исключением, что на шаге 5 Каскад заменит мановую стоимость на «заплатите ничего», который затем **Thalia** увеличит до 1. На шаге 6 у меня будет возможность активировать мановые способности — но способность **Deathrite Shaman** не мановая, ведь у неё есть цель, так что сейчас я не могу использовать её для получения маны!

Лучшим решением было бы заплатить за **Bloodbraid Elf**, используя три земли и **Deathrite Shaman**, чтобы в случае получения заклинания не-существования с Каскада, я мог бы произвести ману с помощью мановой способности.

Шаг 7: Расплатитесь

Теперь, заканчивая нашу продуктовую аналогию, мы отдаём деньги кассиру для завершения покупки. На языке Магии, сейчас мы тратим ману, жертвуем существ, сбрасываем карты или делаем что ещё нужно для оплаты нашего заклинания. Частичная оплата невозможна, и неоплачиваемые стоимости не могут быть оплачены.

Если у вашего заклинания есть способность Созыва или Откапывания, вместо оплаты маной вы можете поворачивать существа или изгонять карты из кладбища соответственно. Заметьте, что это отличается от того, как работает гибридная или фирексийская мана: я уже сообщил, как хочу оплатить эти символы на шаге 2.

Пример. Допустим, у меня есть всего три земли и **Wild Cantor**, и мне нужно разыграть **Chord of Calling** с $X=2$. Могу я повернуть **Wild Cantor**, чтобы уменьшить стоимость **Chord of Calling** на 2, используя Созыв, а затем пожертвовать, чтобы получить четыре маны? Нет: активировать мановые способности нужно на шаге 6, а затем оплатить всё на шаге 7, так что, если я пожертвую **Wild Cantor**, чтобы получить ману, мне некого будет поворачивать для оплаты заклинания.

Заметка: В Турнирных Правилах есть установленное сокращение для карты с X в стоимости. Если игрок забывает объявить значение X , оно автоматически становится равно всей мане в его хранилище маны. Например, если игрок повернул шесть Гор и разыграл Огненный Шар с одной целью, значение X автоматически равно 5 (так как стоит он 5, и помимо X нужно заплатить одну красную ману).

Поздравляю, вы разыграли ваше заклинание! Все триггеры срабатывающие, когда вы разыгрываете заклинание, сработают и отправятся в стек, а затем игроки получают приоритет. Теперь вы можете разыграть новое заклинание... или просто позволить этому разрешиться.

1. ↑ Ну вообще, ещё раньше уже было слово «cast», а затем появилось «play».
2. ↑ Что означает, что у вас, вероятно, есть проблемы поважнее, чем терминология.

Разрешение заклинаний

Каждый раз, когда оба игрока пасуют, верхний элемент стека разрешается. Что именно значит это «разрешение», зависит от типа объекта, который разрешается.

Contents

- 1 Разрешение мгновенных заклинаний, волшебства и способностей
 - 1.1 Проверка целей
 - 1.2 Выполнение инструкций
 - 1.3 Удаление из стека
- 2 Разрешение заклинаний перманентов

Разрешение мгновенных заклинаний, волшебства и способностей

Мгновенные заклинания, волшебство и способности разрешаются в три шага:

Проверка целей

Первым делом, если заклинание или способность имеет цели, эти цели снова проверяются на легальность. Заклинание или способность отменяется, если все его цели становятся нелегальны. В английском языке такую отмену заклинания на разрешении обозначают глаголом *fizzle* (по-русски тоже иногда говорят «сфиззлилось»).

Пример. *Dark Betrayal* требует цели, которой должно быть чёрное существо. Когда *Dark Betrayal* начинает разрешаться, мы ещё раз проверяем, легальна ли цель. Если нет — например, если она больше не чёрная, получила защиту от чёрного или покинула поле битвы — *Dark Betrayal* отменяется, так же, как если бы в него разыграли *Cancel*.

Если у заклинания ещё есть хотя бы одна легальная цель, оно разрешится. Оно не сможет *никоим образом* воздействовать на цель, ставшую нелегальной, но сделает всё, что сможет, с оставшимися легальными целями.

Пример. Если я разыгрываю *Electrolyze* с одной целью, пусть это будет *Precinct Captain*, и цель становится нелегальной, *Electrolyze* отменится, и карту я не возьму.

С другой стороны, если у моего *Electrolyze* две разные цели, например, два *Dark Confidant*, и одна из них становится нелегальной, *Electrolyze* не отменится, и сделает всё возможное: нанесёт одно повреждение «легальному» *Dark Confidant* и позволит мне взять карту.

Выполнение инструкций

После проверки, контролер заклинания или способности следует инструкциям в указанном порядке.

Example. *Akroma's Vengeance* уничтожает каждый артефакт, существо и чары одним действием, так что все задействованные перманенты уничтожаются одновременно. Если на поле битвы **Boon Satyr**, он уничтожается единожды, так что его можно спасти одним регенерационным щитом.

С другой стороны, **Austere Command** выполняет два выбранных действия одно за другим. Если я выберу второй и третий режим, Boon Satyr будет уничтожен дважды, и для его спасения понадобится два регенерационных щита.

Иногда инструкция заклинания или способности указывает обоим игрокам сделать выбор или одновременно что-то сделать. В таких случаях первым выбирает активный игрок, затем — неактивный; это так называемый порядок АИНАИ (APNAP order). Затем действия совершаются одновременно, после чего заклинание переходит к следующему указанию.

Пример. Каждый игрок теряет 1 жизнь, затем **Smallpox** требует сделать первый выбор — какую карту сбросить. Активный игрок выбирает карту, затем неактивный игрок выбирает карту, после чего обе карты сбрасываются одновременно. Так как рука — закрытая зона, игроки не могут увидеть выбор оппонента, пока карты не оказались на кладбище. Двигаемся дальше: активный игрок выбирает, какое существо пожертвовать, затем неактивный игрок выбирает существо, затем оба существа жертвуются одновременно. Неактивный игрок может видеть выбор активного игрока, прежде чем сделать свой, так как поле битвы — открытая зона. С землями всё точно так же.

Берутся карты не по этому правилу. Если заклинание указывает игрокам одновременно взять какое-то количество карт, сначала активный игрок берёт это количество карт, по одной за раз, затем другой игрок в порядке хода проделывает то же самое.

Пример. У нас обоих есть по **Laboratory Maniac**, и нет карт в наших библиотеках. Я активирую первую способность **Jace Beleren**. Когда она разрешается, я первым пытаюсь взять карту. Применяется эффект замещения **Laboratory Maniac**, так что я тут же выигрываю игру.

Удаление из стека

Последним шагом процедуры разрешения волшебства, мгновенного заклинания или способности является удаление этого объекта из стека. Если это заклинание, его карта отправится на кладбище владельца; если это способность, объект в стеке просто прекратит существование. Понятным выводом из этого является то, что карта волшебства или мгновенного заклинания остаётся в стеке во время своего разрешения, что значит, что её нет на кладбище, чтобы посчитать, изгнать или переместить ещё куда-то, и является легальной целью для контрзаклинаний.

Example. Хотите увидеть плохую карту? Не проходите мимо **Ire of Kaminari**! Вы можете разыграть её при пустом кладбище (например, под триггер хорошего парня **Horobi, Death's Wail**), но так как на разрешении **Ire of Kaminari** всё ещё в стеке, она нанесёт целых 0 повреждений своей цели.

С другой стороны, если оппонент разыграет в мою драгоценную **Ire of Kaminari Counterspell**, я смогу ответить **Ricochet Trap**. На разрешении **Ricochet Trap**, она всё ещё в стеке и является легальной целью для **Counterspell**. Так что я могу изменить цель **Counterspell** на **Ricochet Trap**, после чего **Ricochet Trap** отправится на кладбище. **Counterspell** на разрешении увидит, что его цель (**Ricochet Trap**) больше не легальна, так как сменила зону, и отменится на разрешении.

Разрешение заклинаний перманентов

Если разрешающийся объект — заклинание перманента, его разрешение состоит из единственного шага: карта заклинания становится перманентом и кладётся на поле битвы под контролем контролера заклинания. Заклинание перманента — заклинание, обладающее хотя бы одним из этих типов: существо, артефакт, чары. Земли тоже являются перманентами, но никогда не разыгрываются как заклинания.

Из этого правила есть исключение: заклинания **Ауры** являются заклинаниями перманентов, но при этом целят, хотя слово «цель» и не встречается в тексте правил — найти его можно в определении ключевого слова «зачаровать». Заклинания Ауры разрешаются в два шага, так же, как мгновенные заклинания и волшебство. Сначала заклинание Ауры проверяет легальность цели; если цель всё ещё легальна, Аура выходит на поле битвы прикреплённой к своей цели, в противном случае заклинание отменяется на разрешении.

Иногда Аура выходит на поле битвы без разыгрывания. В таком случае её контролер должен выбрать объект согласно требованиям зачарования этой Ауры, и она выйдет на поле битвы прикреплённой к выбранному объекту. Помните, что это действие *не целит*, так что можно выбирать объекты с пеленой или порчеустойчивостью; тем не менее, перманент с соответствующей **защитой** таким образом выбрать всё равно нельзя, так как аура не может к нему прикрепиться.

Example. При разыгрывании **Dead Weight**, я должен выбрать цель для него. Когда **Dead Weight** разрешается, он выходит на поле битвы прикреплённым к выбранному существу. Если мой оппонент в ответ с помощью **Ranger's Guile** даст этому существу **Порчеустойчивость**, **Dead Weight** отменится и отправится из стека прямоком на кладбище.

Теперь я разыгрываю **Sun Titan** и выбираю целью его триггерной способности **Dead Weight** на своём кладбище. Так как я не разыгрываю **Dead Weight** как заклинание, цели выбирать не нужно. На разрешении способности я выберу существо и верну **Dead Weight** на поле битвы прикреплённым к нему. Я не целю существо, так что могу выбрать существо с **Порчеустойчивостью** (это был довольно популярный способ избавиться от **Geist of Saint Traft**). Но существо с **Защитой от чёрного**, например, **White Knight**, выбрать не получится, потому что **Dead Weight** не может быть к нему прикреплён.

Отмена заклинаний

Отменить — ключевое действие. «Отменить» значит, собственно, отменить заклинание, удалив его из стека. Оно не разрешается, и *ни один* из его эффектов не происходит. Отменённое заклинание отправляется на кладбище владельца. Игрок, разыгравший отменённое заклинание, не получает никакого возмещения оплаченной стоимости.

Example. Я разыгрываю **Slice in Twain**, целя чары. Оппонент, получив приоритет, играет **Cancel** в мой **Slice in Twain**. Когда **Cancel** разрешается, **Slice in Twain** удаляется из стека и попадает на кладбище. Ни один его эффект не происходит: цель не уничтожается, и я не беру карту. Четыре маны, заплаченные за разыгрывание **Slice in Twain** не возвращаются.

Некоторые заклинания и способности не могут быть отменены заклинаниями и способностями. Это значит, что заклинания и способности, указывающие «отменить» не воздействуют на эти заклинания. Тем не менее, неотменяемые заклинания всё ещё остаются легальной целью для заклинаний отмены. Помните, что если эффект пытается сделать что-то невозможное, невозможная часть игнорируется, и выполняется оставшееся, насколько возможно.

Example. **Abrupt Decay** не может быть отменён. **Dissolve** не сможет убрать его из стека, но сделает то, что возможно: контролер **Dissolve** всё ещё будет предсказывать на разрешении. Аналогично, если вы разыгрываете **Mana Drain**, целя **Supreme Verdict**, вы его не отмените, но в начале вашей следующей главной фазы, отложенный триггер добавит 4 в ваше хранилище маны.

Заметьте, что неотменяемые мгновенные заклинания и волшебство не могут быть отменены заклинаниями и способностями, так как если все их цели станут нелегальны, они всё ещё **отменятся на разрешении**.

Example. Способность **Vexing Shusher** сделала **Smash** неотменяемым. Если цель Разгрома станет нелегальна, он отменится на разрешении правилами игры: цель не будет уничтожена, и контролер Разгрома не возьмёт карту.

Эффекты некоторых контрзаклинаний также содержат эффект самозамещения. Обычные примеры: **Faerie Trickery**, **Remand**, **Dissipate**, **Lapse of Certainty**. Эффекты самозамещения всегда применяются перед другими эффектами замещения.

Пример. *Faerie Trickery* обладает однократным эффектом (отмена заклинания) и эффектом замещения, который влияет на действие однократного эффекта (вместо перемещения на кладбище отменённое заклинание отправится в изгнание). Это классический пример эффекта самозамещения.

Предположим, мы используем *Faerie Trickery*, чтобы отменить ***Darksteel Colossus***. Эффект замещения *Darksteel Colossus* попытается заместить событие «отправьте на кладбище» на «замешайте в библиотеку владельца». В обычной ситуации контролер *Darksteel Colossus* должен был бы выбрать, какой эффект применить первым, и смог бы избежать изгнания *Darksteel Colossus*. Но в этом случае, так как *Faerie Trickery* обладает эффектом самозамещения, мы всегда применяем его первым: *Darksteel Colossus* отправляется в зону изгнания, так что его эффект замещения невозможно применить.

Example. *Remand* обладает эффектом самозамещения, изменяющим, куда отправляется отменённое заклинание. Если игрок разыгрывает ***Remand***, целя ***Lingering Souls***, разыгранный из кладбища за стоимость Воспоминания, сначала мы применяем эффект самозамещения ***Remand***, указывающий вернуть карту в руку владельца; затем применяется эффект замещения Воспоминания, указывающий изгнать карту вместо того, чтобы переместить её куда-либо. ***Lingering Souls*** будет изгнан.

Смена целей

Некоторые заклинания и способности изменяют цели других заклинаний и способностей. Примерами могут послужить **Misdirection**, **Redirect**, **Deflection**.

Такие заклинания целят только то заклинание, цели которого будут менять. Это значит, что выбрать заклинание нужно на объявлении **Redirect**, а выбрать новые цели для этого заклинания — на разрешении. Новая цель должна быть легальной для перенаправляемого заклинания, и меняется на разрешении перенаправляющего заклинания. Если цель не может быть изменена на другую легальную цель (например, потому что изначальная цель — единственная легальная в данный момент), изначальная цель остаётся неизменной.

Example. *Оппонент разыгрывает **Abrupt Decay** в мои **Vedalken Shackles**, а я в ответ разыгрываю **Redirect**. В этот момент я ещё не обязан объявлять, куда перенаправляю **Abrupt Decay**. Когда **Redirect** разрешится, я должен буду выбрать новую цель для **Abrupt Decay**. Если мой оппонент каким-то образом избежит от всех остальных возможных целей до разрешения **Redirect**, я не смогу спасти свои **Vedalken Shackles**.*

Слово «вы» в тексте объекте не обозначает цель, так что это изменить нельзя.

Example. *Я разыгрываю **Lightning Helix**, цель вражеского **Pain Seer**. В ответ оппонент разыгрывает **Misdirection** в **Lightning Helix**. Когда **Misdirection** разрешается, он выбирает моего **Ghazbán Ogre** новой целью **Lightning Helix**. Это единственное возможное изменение; он не может изменить, кто получит жизни, так как эта часть эффекта **Lightning Helix** не целит. Когда **Lightning Helix** разрешается, **Ghazbán Ogre** получает 3 повреждения, а я — 3 жизни.*

Заклинание никак и никогда не может целить себя.

Example. *Оппонент разыгрывает **Cryptic Command**, чтобы отменить мой **Earwig Squad** и взять карту, а я отвечаю ему своей **Ricochet Trap**. На разрешении **Ricochet Trap** я не могу изменить цель **Cryptic Command** на саму себя. Зато **Ricochet Trap** сейчас находится в стеке и является легальной целью для **Cryptic Command**. Так что я могу изменить цель **Cryptic Command** на **Ricochet Trap**, затем разрешение **Ricochet Trap** завершится, и она отправится на кладбище. **Cryptic Command**, на разрешении, увидит, что её цель (**Ricochet Trap**) нелегальна, так как сменила зону, и будет отменена правилами игры. Мой оппонент не возьмёт карту за свою **Cryptic Command**.*

Заметка: Многие игроки знают, что перенаправление заклинаний может выиграть войну контрзаклинаний, но не имеют чёткого представления, почему так происходит. Роль судьи в такой ситуации заключается в том, чтобы объяснить правила и убедиться, что карты верно разыграны и разрешены, а не в том, чтобы объяснять игрокам, как они должны играть своими картами

Вы можете изменить только цели заклинания. Контролер заклинания не изменится, так же как любые принятые для него решения, например, режим, количество целей, дополнительные стоимости и так далее.

Example. Я контролирую **Geist of Saint Traft**, существо с порчеустойчивостью. Я разыгрываю **Lightning Bolt**, целя оппонента, а он в ответ играет **Deflection** в **Lightning Bolt**. На разрешении **Deflection** оппонент выбирает новую цель для **Lightning Bolt**, но не получает контроль над ним. Так как заклинание всё ещё под моим контролем, а **Deflection** целит только **Lightning Bolt**, оппонент может выбрать **Geist of Saint Traft** новой целью.

Example. Я контролирую **Chandra, the Firebrand** и разыгрываю **Lightning Bolt** в оппонента. В ответ он разыгрывает **Redirect** и выбирает меня новой целью **Lightning Bolt**. На разрешении **Lightning Bolt** оппонент не может перенаправить урон в **Chandra**, так как не он контролирует источник (и я тоже не могу, так как нельзя перенаправить в моего *planeswalker*-а повреждения от источника под моим контролем).

Одна из самых популярных карт, способных менять цели — **Spellskite**. **Spellskite** обладает способностью менять цель заклинания или способности на самого себя. Способность **Spellskite** не содержит никаких ограничений того, как должна выглядеть её цель, так что может целить любой объект в стеке, даже если у него нет цели или он не может целить **Spellskite**. На разрешении способности цель изменится, только если **Spellskite** является легальной целью для этого заклинания или способности. Хороший метод определения: если изначально заклинание могло быть разыграно или способность могла быть активирована с **Spellskite** в качестве цели, то перенаправить возможно.

Example. Под моим контролем **Spellskite**. Оппонент играет **Ordeal of Thassa**, целя одно из своих существ. Пока аура является заклинанием в стеке, у неё есть цель, так что я могу поцелить Испытание способностью **Spellskite**. С другой стороны, если Аура выходит на поле битвы не будучи разыгранной, — например, благодаря способности **Sovereigns of Lost Alara** или **Sun Titan** — её контролер выберет существо, чтобы прикрепить эту ауру, но она не является заклинанием и не целит, так что **Spellskite** не может влиять на неё.

Example. Под моим контролем **Sword of Feast and Famine** и **Oona's Blackguard**. Я активирую способность **Снаряжения**, чтобы снарядить Фею. В ответ мой оппонент целит способность **снаряжения** способностью **Spellskite**. Это легально, так как **Spellskite** может целить любой объект в стеке; тем не менее, так как способность **Снаряжения** под моим контролем может целить только существ под моим контролем, способность **Spellskite** ничего не изменит, и **Снаряжение** отправится к прекрасной Фее, не обращая внимания на уродливый артефакт.

Способности и эффекты

Не всё, что способно воздействовать на игру, имеет физическое воплощение. **Способности** могут быть такими же действенными как и заклинания, но они существуют только мгновения в стеке, после чего исчезают; хотя у них много общего с заклинаниями, есть и отличительные черты, а ещё — строгая (и важная) классификация.

Тем не менее, есть кое-что ещё менее осязаемое, чем способности. **Эффекты** — это **призраки заклинаний и способностей былого**, задержавшийся результат разрешившихся объектов. Мы научимся отличать *способность* от её *эффекта* и исследуем разные виды эффектов, а также детали и подводные камни, присущие каждому из них; так как всё в игре является или обладает эффектом, кроме разве что ванильных существ, эта глава больше, чем кажется ^[1].

Существует класс эффектов, которым присуще ввергать судей в панику: Продолжительные эффекты. **Взаимодействия** между ними исторически служили основным акцентом судейских тестов, но, как мы увидим, это несложная тема, если подходить последовательно и с небольшим количеством — *nudge nudge wink wink* — **Humility**.

Содержание

1. **Способности**
2. **Эффекты**
3. **Эффекты со специальными правилами**
4. **Слои**

1. ↑ Как **однажды** сказал командующий Гафф: «Я обязан это знать — я это написал».

Способности

Магия — игра, в основе которой лежит использование способностей. Способности определяют большую часть того, что могут (а иногда не могут) делать карты: каждая «порция» текста правил на карте является способностью карты. Такая «порция» может быть:

- текстовым абзацем, обособленным от остальных отступом; или
- *ключевым словом* (точнее, *ключевой способностью*), обособленным от остальных ключевых слов отступом или запятыми.

Когда вы видите отдельное слово в тексте правил, например, «Полет», это определённо ключевая способность. Ключевые слова нужны, чтобы беречь место в текстовом поле и в вашей голове. Каждая ключевая способность имеет своё определение. .

Пример. У **Falkenrath Aristocrat** мы видим три способности: "Полет" и "Ускорение" являются ключевыми способностями и разделены запятой; ещё у нас есть отступ и текстовый абзац, представляющий целую отдельную способность.

Заметьте, что точка между «в этом ходу» и «Если» не указывает на новую способность, потому что находится в середине параграфа.

Способности работают только пока карта на поле битвы, если иное не указано или невозможно.

Пример. У **Lumberknot** есть Порчеустойчивость, действующая только на поле битвы. Порчеустойчивость не спасает от отмены, пока Lumberknot в стеке, и от удаления из кладбища с помощью **Cremate**. К тому же, он не может получать жетоны, пока не находится на поле битвы. Было бы странно!

Example. Первая способность **Loxodon Smiter** говорит, что он не может быть отменён, эта способность имеет смысл, только пока Loxodon Smiter в стеке, так что она именно там и работает.

Вторая способность **Champion of Stray Souls** указывает возродить его «из вашего кладбища», так что она может быть активирована только когда Champion of Stray Souls на кладбище — заметьте, что это неверно для первой способности, действующей только на поле битвы, как обычно.

Тем не менее, способность не всегда «просто есть», как Полет или как способность **Lumberknot**. Часто вам нужно приложить дополнительные усилия, чтобы получить от них пользу. Например, вы наверняка сейчас уже знаете, что для использования третьей способности **Falkenrath Aristocrat** необходимо пожертвовать существо, и оппонент сможет ответить, потому что вы используете стек. Это ведёт ко второму значению «способности» — объект в стеке, созданный способностью на карте.

Заметка: Будьте осторожны! Хотя они могут быть объектами в стеке, **способности** — не заклинания. Заклинание связано с целой картой, а способность является виртуальным объектом, созданным частью текста

правил карты. Всё, что воздействует именно на заклинания, не влияет на способности, и наоборот.

Способности можно разделить на четыре основных вида:

1. **Активируемые способности** требуют оплаты за своё использование. Они записываются по шаблону **{Стоимость}: {Эффект}**. Наличие двоеточия гарантирует, что вы видите активируемую способность.

Пример. Способность **Fauna Shaman** требует оплаты для использования. Обратите внимание на двоеточие. Третья способность **Falkenrath Aristocrat**, которую мы обсуждали выше, тоже активируемая.

Стоит заметить, что способности верности **planeswalkers-ов** тоже являются активируемыми, хотя на карте не видно двоеточия.

2. **Триггерные способности** имеют условие срабатывания и эффект. Они записываются по шаблону **{Условие срабатывания}, {Эффект}**, и условие срабатывания всегда начинается со слов «**когда**», «**каждый раз, когда**», «**в начале** (какой-либо фазы или шага)» или «**в конце** (какой-либо фазы или шага)». Они также используют стек, но делают это автоматически, когда условие срабатывания выполняется. Вы обладаете частичным контролем над этим, так как можете привести к их срабатыванию.

Example. **Bloodgift Demon** не собирается спрашивать вашего разрешения на использование своей способности: она неизбежно попадёт в стек сразу после того, как вы развернёте свои земли. Но вы хотя бы можете выбрать, на кого она повлияет...

Blood Artist нужна смерть существа, чтобы его способность сработала. Вам придётся подождать боя или убить существо заклинанием, чтобы она сработала, если только под рукой нет **Falkenrath Aristocrat!**

Работа триггеров тесно связана с идеей **приоритета**, так что мы рассмотрим это подробнее в разделе **Игра в замедленной съёмке**.

3. **Статические способности** выражены в утверждениях. Они являются истиной. Эти способности влияют на игру, пока перманент, на котором они напечатаны, находится на поле битвы и имеют эту способность.

Пример. Способность **Tempered Steel** даёт +2/+2 артефактным существам своего контролера. Эффект длится, пока эти чары находятся на поле битвы.

4. **Способности заклинаний** — просто обозначение для всех инструкций на картах мгновенных заклинаний или волшебства, которые не относятся к вышеуказанным видам, так что они никогда не попадают в стек отдельно. Они просто обозначают эффект разрешающегося заклинания.

Example. Начиная разрешать **Ponder**, вы следуете инструкциям, данным способностью заклинания.

Resounding Thunder обладает активируемой способностью (Цикл) и триггерной способностью, срабатывающей при разрешении Цикла. Весь остальной текст («Гулкий Гром наносит 3 повреждения целевому существу или игроку.») — способность заклинания.

Мы также рассмотрим особые правила **мановых способностей**, которые можно в общем обозначить как все способности, добавляющие ману в хранилище игрока как часть их эффекта: они не используют стек и в некоторых случаях могут быть активированы, даже если это невозможно для «обычных» способностей.

Example. Все базовые земли имеют встроенную мановую способность: «: Добавьте [цветную ману] в ваше хранилище маны». Активируемая способность **Avacyn's Pilgrim** тоже является мановой.

Подводя итог, заметим, что все способности могут исходить из текста объекта или назначаться одному объекту другим с помощью эффекта. Для игры разницы нет.

Example. **Serra Angel** имеет полет, потому что эта способность напечатана на карте, а вот **Zephyr Charge** и **Trained Condor** могут дать эту способность существам. Независимо от того, как существо научилось летать, **Grounded** избавит его от этой способности.

Активируемые способности

У активируемых способностей есть стоимость и эффект. Они записываются по шаблону «**{Стоимость}:{Эффект}{Ограничения активации (если есть)}**».

Игрок может активировать такую способность в любой момент, когда у него есть приоритет.

Пример. Активируемая способность **Tectonic Edge** записана так: «**1, e**, пожертвуйте Тектоническую Границу: уничтожьте целевую небазовую землю. Активируйте эту способность, только если под контролем оппонента есть не менее четырех земель». Согласно образцу выше, мы имеем:

- **Стоимость:** заплатите **1**, поверните Тектоническую Границу и пожертвуйте её.
- **Эффект:** уничтожьте целевую небазовую землю.
- **Ограничение активации:** оппонент должен контролировать четыре земли в момент активации способности.

Contents

- [1 Активация способности](#)
- [2 Ключевые активируемые способности](#)
- [3 Способности верности](#)
- [4 Неактивируемые способности с мановой стоимостью](#)

Активация способности


Активировать способность значит положить её в стек и оплатить её стоимость. Активация способности по сути повторяет процедуру [разыгрывания заклинания](#):

1. Объявите, что активируете способность.
2. Если способность модальная, объявите, какой режим вы выбираете; если в стоимости есть переменная (например, {X} в мановой стоимости или какое-то количество существ для пожертвования), объявите значение переменной.
3. Объявите требуемые способностью цели. Одна и та же цель не может быть выбрана несколько раз для каждого слова «целевой» в тексте способности.
4. Если способность требует разделить или распределить эффект (например, урон или жетоны) среди нескольких целей, объявите разделение. Каждая из целей должна получить хотя бы одну единицу делимого.
5. Определите полную стоимость способности, учитывая эффекты, повышающие и понижающие стоимость, например, **Brutal Suppression** или **Training Grounds**.
6. Если полная стоимость включает оплату маной, сейчас у вас есть возможность активировать мановые способности.
7. Оплатите полную стоимость в любом порядке

Перманент может иметь несколько активируемых способностей, независимых друг от друга. Обычно число возможных активаций ограничено только требуемыми ресурсами.

Пример. Первая активируемая способность *Shipwreck Singer* требует цели. Это значит, что у вас должна быть легальная цель для её активации, и цель должна быть всё ещё легальна на разрешении способности. Если цель не легальна, способность отменится. Если у вас достаточно маны, вы можете активировать её больше, чем раз.

Вторая способность не требует цели, но требует  для активации, и, очевидно, вы не можете повернуть уже повернутый перманент.

Пример. *Shiv's Embrace* — аура с активируемой способностью, требующей  для активации. Вы можете активировать её несколько раз, оплатив столько раз её стоимость. Таким образом вы можете применить один и тот же эффект к одному существу несколько раз. Каждый раз создаётся отдельный эффект, независимый от остальных.

Ключевые активируемые способности

Многие способности описывают именно то, что делают, в тексте карты. Между тем, некоторые способности очень распространены или их объяснение заняло бы слишком много места на карте. В таких случаях мы видим на карте только название способности — ключевое слово. Иногда текст напоминания кратко излагает соответствующее правило, и здесь может обнаружиться двоеточие, указывающее на активируемую способность.

Некоторые примеры ключевых активируемых способностей: Снарядить, Цикл, Откопать, Утилизация, Чудовищность. Полный список можно найти в параграфе 702 Полных Правил.

Пример. *Снарядить* — активируемая способность карт *Снаряжений*. «Снарядить [стоимость]» значит «[Стоимость]: Прикрепите этот перманент к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.».

Пример. *Чудовищность* — ключевая активируемая способность. Так как она требует только траты маны, вы можете активировать её сколько угодно раз, но на разрешении она проверяет, является ли существо чудовищным. Если нет, способность кладёт жетоны +1/+1 на существо и отмечает его как чудовищное. Это значит, что последующие активации не будут иметь эффекта. Если способность чудовищности каким-то образом отменили, существо не получает жетонов и не становится чудовищным, и чудовищность может быть использована снова. Многие существа с чудовищностью имеют триггерные способности, срабатывающие, когда существо становится чудовищным (иными словами, когда его способность чудовищности разрешается впервые). Если чудовище убито в ответ на активацию чудовищности, оно никогда не станет чудовищным, так что триггерная способность никогда не сработает.

Обычно активируемые способности могут быть активированы только на поле битвы, если только иное не имеет смысла.

Пример. Утилизация — активируемая способность, работающая, только когда существо с утилизацией на кладбище. «Утилизация [Стоимость]» значит «[Стоимость], Изгоните эту карту из вашего кладбища: положите на целевое существо жетоны +1/+1, количество которых равно силе этой карты. Утилизируйте только как волшебство.» Так как стоимость требует изгнать существо из кладбища, оно должно быть там для активирования.

Способности верности

Способности верности это особенные активируемые способности, которые есть только на картах planeswalker-ов. Их стоимость обозначена числом, которое показывает, сколько жетонов верности нужно снять или добавить для активации способности. Так как снятие и добавление жетонов является стоимостью, ответить на это нельзя.

Способности верности имеют особые правила: игрок может активировать способность верности перманента под своим контролем только во время главной фазы своего хода при пустом стеке, и только раз для каждого planeswalker-а.

Пример. У *Jace, the Mind Sculptor* четыре способности верности. Первая требует добавить два жетона верности. Третья и четвёртая требуют снять их. Вторая способность не меняет количество жетонов и требует просто объявить активацию. Как только Джейс выходит на поле битвы, можно немедленно активировать одну из его способностей верности, потому что вы получаете приоритет сразу после разрешения заклинания на вашем ходу. Изменение количества жетонов на нём является стоимостью активации. Игрок не может ответить, прежде чем количество жетонов изменится, но может сделать это после, до разрешения способности.

Неактивируемые способности с мановой стоимостью

Не все способности, требующие оплаты, являются активируемыми. Точный признак того, что вы имеете дело с активируемой способностью — наличие в тексте способности двоеточия (:'). За активируемые способности могут быть приняты **триггерные способности**, требующие оплаты на разрешении. Всё может стать сложнее, если любые из этих способностей обозначены ключевым словом. Если сомневаетесь, сверьтесь с определением в Полных правилах.

Пример. У *Teleportal* есть способность Перегрузка, которая является альтернативной стоимостью, обозначенной ключевым словом. Обычно альтернативные стоимости формулируются как «Вы можете [заплатить указанным способом] вместо уплаты мана-стоимости [этого объекта]», или «Вы можете разыграть [этот объект] без уплаты его мана-стоимости». С другой стороны, активируемые способности пишутся по шаблону «[Стоимость]: [Эффект.] [ограничения активации (если есть)].». Альтернативная стоимость всегда является статической способностью.

Пример. *Вымогательство* — триггерная способность, которую легко перепутать с активируемой, потому что она требует оплаты для получения эффекта. Она гласит: «Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы можете заплатить 🪙. Если вы это делаете, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете столько же жизней.»

Это значит, что эта способность будет срабатывать каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание с *Blind Obedience* на поле битвы, и на разрешении способности вы можете выбрать: или заплатить 🪙, чтобы получить его эффект, или не делать ничего. Так как каждый раз при срабатывании такая способность требует разовой оплаты, вы не можете заплатить 🪙 больше, чем раз за каждый триггер.

Триггерная способность, требующая оплаты стоимости за эффект или его часть не является активируемой. Это всё ещё триггерная способность, и решение, платить или нет, принимается на разрешении.

Пример. У ***Frenzied Goblin*** есть триггерная способность, которая целит существо. Вам не нужно платить 🪙 до разрешения способности. Если существо становится нелегальной целью до этого момента, способность отменится и платить не придётся — строго говоря, у вас не будет даже шанса заплатить.

Статические способности

Статические способности, в отличие от активируемых или триггерных, постоянно воздействуют на игру. Они обычно записаны как утверждения и часто выражены ключевым словом. Вы на самом деле не *используете* статическую способность: они не используют стек, так как их эффект применяется постоянно и проверяется на протяжении игры. Большинство из них работают только когда карты, на которых они напечатаны, находится на поле битвы, но есть исключения.

Узнать статическую способность можно по тому, что она не активируемая (так что нет двоеточия), не триггерная (то есть, не начинается с «Когда», «Каждый раз, когда» или «В») и не является частью инструкций, которым вы следуете, когда разрешаются мгновенные заклинания или волшебство. Статические способности влияют на разыгрывание заклинания, характеристики одного или нескольких объектов или сами правила игры.

Пример. *Созыв* — обычный пример статической способности, влияющей на заклинания, только когда они в стеке. Таким образом, она относится к первой категории. «Положите на поле битвы три фишки существа 1/1 белый Дух с Полетом.» — эффект разрешившегося волшебства, так что это не статическая способность, а способность заклинания.

Пример. *Glorious Anthem* относится ко второй категории, так как влияет на характеристики перманентов под вашим контролем. Он не имеет никакого эффекта в стеке, в руке или на кладбище, и начинает влиять на существ, как только оказывается на поле битвы.

Пример. *Exploration* относится к третьей категории: она изменяет правила игры, пока находится на поле битвы, позволяя вам то, что в обычных обстоятельствах запрещено.

Некоторые статические способности устанавливают **требования или ограничения** — эффекты, указывающие, что существо не может или обязано атаковать или блокировать соответственно. ^[1]

Example. Текст *Goblin Raider* содержит чёткое указание, действующее, пока карта на поле битвы, и создающее ограничение для этого существа в фазе боя: оно не может быть назначено блокирующим.

Goblin Brigand принадлежит ко второй категории, так как его способность требует назначать его атакующим каждую фазу боя.

Статические способности могут также давать другие способности перманентам под вашим контролем.

Пример. Эти способности легко распознать по тому, что они влияют на все указанные перманенты (в данном случае — на существ под вашим контролем), и их эффект действует только пока они находятся на поле битвы

Статические способности некоторых перманентов устанавливают, увеличивают или уменьшают мановую стоимость заклинаний.

Example. Подобные способности легко распознать, немного вникнув, так как все они влияют на стоимость заклинаний, пока те в стеке и нигде больше.

Хотя их может быть непросто распознать, вы могли встречать или слышать о чарах, особенно Аурах, статические способности которых дают способности зачарованным ими перманентам.

Example. *Underworld Connections* дают способность земле, которую зачаровывают. *Splinter Twin* даёт способность существу, которое зачаровывает. Сами по себе эти карты не имеют активируемых способностей, так что назвать любую из них для *Pitbing Needle* легально, но совершенно бессмысленно.

Ніс сунт драконы!

В нижеследующем тексте разбирается очень сложная тема, знание которой совершенно не требуется кандидатам. Если вы готовитесь к тесту, мы предлагаем вам пропустить следующую страницу. Если вы уже сертифицировались и хотите расширить свои знания, продолжайте на свой страх и риск.



Статические способности, не работающие на поле битвы

Пока что мы видели только статические способности, влияющие на перманенты на поле битвы. Тем не менее, статические способности способны на большее: они могут изменять стоимость разыгрываемых заклинаний, делать их неотменяемыми или действовать, пока их источник не на поле битвы.

Пример. Статическая способность *Riftstone Portal* действует только пока он на кладбище, и прекращает действовать в остальное время!

Example. *Slaughter Games* и *Supreme Verdict* обладают статической способностью, действующей, пока они в стеке, и запрещающей отменять их. Единственная разница между этими заклинаниями в том, что первое (как и любое целящее неотменяемое заклинание) всё ещё может быть отменено правилами игры, если на разрешении все его цели нелегальны.

Example. В первом случае способность влияет только на заклинания в стеке, и только если **Fist of Suns** на поле битвы. Во втором случае способность **Fling** устанавливает дополнительную стоимость только на разыгрывание.

Определяющие характеристики способности

Некоторые статические способности дают нам информацию о характеристиках объекта, на котором они напечатаны: таких как цвет, тип или сила и выносливость. Подобные способности называются **определяющими характеристиками способностями** и действуют во всех зонах, даже вне игры.

Тем не менее, не все способности, устанавливающие некоторые характеристики, попадают в эту группу. Статическая способность является определяющей характеристики, если удовлетворяет следующим условиям:

- Определяет цвет, подтип, силу или выносливость объекта.
- Содержится в тексте карты, на которую влияет.
- Это не способность, которую объект даёт сам себе.
- Не содержит условий, то есть не устанавливает характеристики, только когда соблюдены определённые условия.

Example. **Mistform Ultimus** обладает встроенной статической способностью, определяющей его тип, а способность **Maro** определяет его силу и выносливость. Обе эти способности работают во всех зонах.

Некоторые статические способности создают **эффекты замещения** или **эффекты предотвращения**, мы поговорим об этом позже в этом разделе. Другие статические способности могут создавать эффекты, позволяющие игрокам совершать **специальные действия**, чтобы проигнорировать эффекты этих способностей.

Пример. Статическая способность **Leonin Arbiter** может быть весьма коварной! Давайте взглянем поближе:

- Если ему показали **Path to Exile** или скормили для активации **Birthing Pod**, ко времени, когда вам нужно будет искать в библиотеке, его и в помине не будет, так что эффект его способности перестанет действовать.
- Если на поле битвы два **Leonin Arbiter**, каждый из них требует своей оплаты, так как действуют две статические способности — по одной на каждого **Leonin Arbiter**.
- Если **Leonin Arbiter** изгнали и вернули способностью **Restoration Angel** или **Cloudshift** после того, как вы оплатили стоимость, вам придётся платить снова, так как «новый» **Leonin Arbiter** не помнит о своём прошлом существовании.

1. ↑ Помните, что способности уклонения, такие как Полёт и Тень, также создают ограничения.

Мановые способности

Чтобы разыграть заклинание, игрок должен следовать точно установленной последовательности действий, начинающейся с помещения заклинания в стек и заканчивающейся оплатой мановой стоимости заклинания. В процессе выполнения действий, требующихся для разыгрывания заклинания, сделать ничего нельзя; приоритет не передаётся, и нет никакой возможности разыгрывать мгновенные заклинания и активировать способности, за одним исключением: **мановые способности**.

Игроки могут активировать мановые способности во время разыгрывания заклинания, потому что мановые способности не используют стек. Игрок может затем оплатить произведённой маной стоимость заклинания. Мановые способности могут быть триггерными или активируемыми; и те, и другие разрешаются немедленно после активации или срабатывания, не используя стек.

Активируемые мановые способности

Активируемая мановая способность отвечает следующим требованиям:

- Добавляет ману в хранилище маны игрока.
- Не целит.
- Не является способностью верности.

Помните, что способности вроде «разверните целевую землю» *не* являются мановыми. Если хотите использовать их, чтобы разыграть своё заклинание, вам придётся активировать их преждевременно и придержать полученную ману (английский жаргонизм: «to float the mana»).

Example. Способности *Blood Pet* и *Llanowar Elves* являются примерами мановых способностей. Базовые земли имеют встроенную способность «: Добавьте [цветную ману] в ваше хранилище маны», являющуюся, безусловно, мановой. У многих небазовых земель также есть мановые способности, позволяющие поворачивать их для получения маны.

Example. Способность *Arbor Elf* имеет цель и сама по себе не добавляет маны в хранилище маны. *Koth of the Hammer* является planeswalker-ом, так что его способность может быть активирована только на скорости волшебства, но не во время разыгрывания заклинания, и использует стек, как обычно. Оба этих примера показывают способности, помогающие вам получать ману, но не являющиеся мановыми.

Example. У **Lion's Eye Diamond** мановая способность. Тем не менее, она также чётко указывает, что может быть активирована «при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания». Из-за этого вы не сможете активировать её в процессе разыгрывания заклинания. Вам придётся активировать её и сбросить руку, прежде чем вы сможете использовать эту ману — вся суть этой идеи в том, чтобы вы не смогли использовать её для разыгрывания заклинания из руки.

С другой стороны, первая способность **Deathrite Shaman** является активируемой, но не мановой, потому что, чтобы добавить ману в хранилище, она целит землю на кладбище.

Пример. **Valleymaker** тоже показывает пример активируемой мановой способности. Формулировка здесь очень осторожная. **Valleymaker** не целит игрока: хотя цель нужно выбирать, «выбор» не то же самое, что «цель». Так что способность отвечает первому условию, и мы видим, что она добавляет ману в хранилище, и не является способностью *planeswalker-a*. По этим причинам способность мановая.

У некоторых мановых способностей есть другие эффекты, например, нанесение урона своему контролеру или взятие карты. Это всё ещё мановые способности, и все их эффекты происходят, не используя стек.

Example. Допустим, у нас обоих по 1 жизни, и у меня в руке есть **Lightning Bolt**, но единственная неповёрнутая земля под моим контролем — **Shivan Reef**. Если я разыгрываю свой **Lightning Bolt** и поворачиваю **Shivan Reef** за 🗑️, он немедленно наносит мне 1 повреждение, так что я проигрываю, прежде чем **Lightning Bolt** сможет разрешиться. С другой стороны, будь у меня **City of Brass**, я мог бы повернуть его за маной, и положить его триггер (полностью независимый от его мановой способности) в стек. Так как мановая способность сразу разрешается, я могу ответить на триггер своим **Lightning Bolt**, который убьёт тебя, прежде чем **City of Brass** убьёт меня.

Триггерные мановые способности

Триггерная способность является мановой, если отвечает двум условиям:

- Добавляет ману в хранилище маны игрока.
- Срабатывает на использование мановой способности.

Триггерные мановые способности не используют стек, и если они сработали во время объявления заклинания, вы немедленно получите ману, и сможете использовать её для оплаты вашего заклинания.

Example. **Dictate of Karametra** и **Fertile Ground** показывают пример триггерных мановых способностей. Они срабатывают при активации мановых способностей. Так как это мановые способности, они не используют стек, и мана сразу попадёт в хранилище.

Example. Способность **Mana Flare** добавляет ману в хранилище маны игрока и срабатывает при активации мановой способности, так это триггерная мановая способность. То же самое верно про **Overabundance**, но вместе с дополнительной маной от триггера игрок получит 1 повреждение. Так как это части одной мановой способности, ни одна не может быть поцелена или отменена.

Пример. Не всё то золото, что блестит! Например, триггерная способность **Lotus Cobra** выглядит как мановая, но не является таковой! Чтобы быть мановой, триггер Кобры должен срабатывать при активации мановой способности; к сожалению, разыгрывание земли не является мановой способностью, так что не стесняйтесь использовать **Stifle**.

Заклинание не может быть мановой способностью. С зарождения **Magic: the Gathering**, у нас были заклинания, дающие дополнительную ману, например, **Dark Ritual** или, из относительно недавнего, **Manamorphose**.

Хотя эти заклинания добавляют ману в хранилище (первое условие мановой способности), не целят (второе условие мановой способности) и не являются способностями planeswalker-а (третье условие мановой способности), их нельзя отнести к мановым способностям.

Это способности заклинаний, добавляющие ману в хранилище. Другими словами, это просто заклинания, разыгрываемые и разрешающиеся как любые другие; их можно отменить (если не указано иного), и на них можно ответить, прежде чем мана будет получена. ^[1]

Example. И **Cabal Ritual**, и **Desperate Ritual** добавляют ману в хранилище игрока, не целят и не являются способностями верности planeswalker-а; но при всё этом они не являются мановыми способностями, и кто угодно может остановить их с помощью **Counterspell**.

1. ↑ В стародавние времена некоторые заклинания печатались с типом «**Mana Source**». Эти заклинания получили исправленный оракл-текст, определяющий их как мгновенные заклинания.

Эффекты

Когда способности и заклинания разрешаются, мы выполняем инструкции в том порядке, в котором они написаны; пока работают статические способности, указанное ими является истиной. Всё, что происходит из-за способностей или заклинания является **эффектом**; способность или заклинание, создающие эффект являются **источником** этого эффекта.

Не путайте эффекты со способностями ^[1]. Это совершенно разные игровые понятия. *Способностями* можно считать:

- Любой текст напечатанный на карте или данный ей
- Объект, который мы кладём в стек, когда способность активируется или срабатывает.

Эффекты, с другой стороны, — это то, что случается или меняется из-за заклинаний и способностей: например, нанесённый урон, штуки, которые указано уничтожить, изменения в силе и выносливости существа, ограничения на блокирование существа и так далее.

Пример. У *Prodigal Sorcerer* есть активируемая способность — это текст, напечатанный на нём и гласящий: « Гениальный Волшебник наносит 1 повреждение целевому существу или игроку.»

Когда мы активируем способность *Prodigal Sorcerer*, мы кладём в стек объект, который не является заклинанием, но очень на него похож. В старых версиях правил его называли «псевдо-заклинанием», но теперь мы просто называем это способностью, хотя и несколько в другом смысле, чем текст способности на карте.

Когда этот объект в стеке разрешается, он создаёт эффект. В данном случае, его эффект в том, что он заставляет перманент на поле битвы (*Prodigal Sorcerer*) протянуть руку и нанести цели одно повреждение.

Важное правило, общее для всех типов эффектов: если эффект пытается совершить невозможное действие или не может завершить начатое, он делает то, что возможно, а для незавершённого — насколько возможно.

Пример. Я разыгрываю *Sleep* в своего оппонента, под контролем у которого есть и повернутые и развёрнутые существа. Эффект *Sleep* пытается повернуть их всех, но так как некоторые из них *итак* повернуты, частично это действие невозможно. Пожав плечами, эффект выполняет возможное: поворачивает развёрнутых существ и игнорирует остальных. Затем вторая часть заклинания вступает в дело и «фиксирует» всех существ — так как нет никакой разницы, как они были повернуты, это возможно.

Пример. Игрок активирует *Goblin Charbelcher*, но в его библиотеке не осталось земель. Эффект начнёт выполняться, покажет все карты в библиотеке, и увидит, что завершить действие невозможно. Так как он не может продолжить до появления земли, он переходит к нанесению урона, и затем указывает игроку упорядочить библиотеку.

Заметьте, что это отличается от того, как заклинание **отменяется на разрешении**, если все его цели нелегальны. Если у заклинания нет целей, или хотя бы одна легальна, оно *может* разрешиться, но не сможет воздействовать на нелегальные цели.

Пример. Я разыгрываю **Electrolyze**, решая нанести одно повреждение оппоненту и одно — его **Mother of Runes**. В ответ он активирует **Mother of Runes**, давая ей же защиту от красного. На разрешении **Electrolyze** с теперь-уже-нелегальной **Mother of Runes** ничего не произойдёт, но так как есть ещё одна легальная цель (оппонент), Электролиз нанесёт ему 1 повреждение, а я возьму карту.

С другой стороны, если я решу нанести 2 повреждения **Mangara of Corondor**, а мой оппонент вернёт ей в руку с помощью **Karakas**, **Electrolyze** отменится на разрешении, потому что все его цели (в данном случае одинокая **Mangara**) теперь нелегальны. Я не возьму карту.

Эффекты можно разделить на три категории, и очень важно верно определить эффект в нужную категорию, так как каждая следует собственным правилам.

Эффект всегда принадлежит к одной (и *только одной*) из этих групп:

- Однократные эффекты
- Продолжительные эффекты
- Эффекты замещения

На последующих страницах мы поговорим о каждой категории отдельно.

1. ↑ Это происходит отчасти из-за того, что раньше на старых картах использовался термин *fast effect* (быстрый эффект) для общего обозначения способностей, мгновенных заклинаний и карт с типом *interrupt*.

Однократные эффекты

Однократные эффекты выполняют какое-либо действие, и на этом их существование прекращается; например, они могут привести к нанесению повреждений, уничтожению перманентов, перемещению карт из одной зоны в другую или созданию токенов. Однократные эффекты создаются только разрешающимися заклинаниями и способностями; статические способности всегда создают [продолжительные эффекты](#) или [эффекты замещения](#).

Пример. ***Lightning Bolt** создаёт однократный эффект на разрешении; в данном случае эффект заставляет карту в стеке нанести повреждения. Другие примеры однократных эффектов: **Llanowar Elves**, **Terror**, **Unsummon**, **Nekraatal**, **Dragon Blood**, **Young Pyromancer**.*

Тем не менее, иногда однократные эффекты могут влиять на игру и после прекращения своего существования. Они делают это, создавая [отложенные триггерные способности](#), которые срабатывают в надлежащее время.

Продолжительные эффекты

Продолжительные эффекты могут быть созданы **статическими способностями** перманентов на поле битвы или **заклинаниями и способностями** на разрешении. Как только они начинают применяться, источник уже не имеет значения: мы разбираемся с ними одинаковым образом. Тем не менее, существует едва уловимая разница между этими типами эффектов: различаются правила, определяющие набор перманентов, к которым они применяются.

Эффекты статических способностей

Продолжительные эффекты статических способностей *постоянно анализируют* своё воздействие на игру. Другими словами, набор объектов, к которым они применяются, и то, каким образом применяются, никогда не является окончательным и может быть изменён игровыми действиями.

Пример. Я контролирую **Glorious Anthem** и оживляю **Treetop Village** под моим контролем. Чары увидят появление нового существа на моей стороне, и начнут влиять на него: **Treetop Village** сразу превратится из земли в существо 4/4. Оно никогда не будет 3/3. Если оппонент заберёт у меня контроль над ним с помощью своего **Dominate**, **Glorious Anthem** сразу же перестанет влиять на **Treetop Village**: мой оппонент получит существо 3/3, и никогда не будет контролировать 4/4, ни секунды.

Если я разыгрываю существо с **Glorious Anthem** на поле битвы, оно выйдет на поле уже усиленным. Например, если я разыгрываю **Giant Spider**, контролируя **Garruk's Packleader** и **Glorious Anthem**, я возьму карту

Эти эффекты начинают действовать сразу же, как только источник выходит на поле битвы. Не существует момента, хоть сколько малого, когда их источник на поле битвы, но эффект ещё не действует. Таким же образом, эти эффекты немедленно прекращают действие, когда их источник покидает поле битвы.

Пример. Если я назвал красный для **Voice of All**, у моего оппонента не будет момента, чтобы разыграть в него **Shock**.

Эффекты разрешения заклинаний и способностей

Такие эффекты очень часто имеют определённую длительность. В таких случаях всегда указано, что что-то верно **пока** выполняется условие. Если срок действия никогда не начинается или заканчивается прежде, чем начинается действие эффекта, эффект не делает ничего. Он не начинается и заканчивается сразу же, и не длится вечно. Если продолжительность не указана, эффект будет длиться до конца игры. ,

Example. Если вы разыгрываете **Sower of Temptation**, цель существо оппонента, и отвечаете на его триггер, разыгрывая **Unsummon** в Фею, способность разрешится, но не будет иметь никакого эффекта. Контролер не поменяется ни на секунду, и целевое существо не будет снова иметь «болезнь призыва».

Dominate не указывает длительность эффекта, так что существо останется у меня, пока не умрёт или его не украдут у меня с помощью другого заклинания.

Поведение этих эффектов зависит от их действия. Если они меняют правила игры, то работают по принципу статических способностей: «бродят вокруг» и ищут объекты, на которые смогут воздействовать согласно своему тексту. С другой стороны, если они меняют характеристики или контролеров объектов, они учтут объекты, на которые воздействуют и вычислят, что с ними делать, только в момент разрешения, и это останется неизменным на всю длительность их действия.

Пример. Если я разрешаю **Glorious Charge** (у которого, что любопытно, точно такой же текст, что и у **Glorious Anthem**, за исключением того, что это мгновенное заклинание, а не чары), а позже оживляю **Treetop Village**, ожившая земля не попадёт под воздействие эффекта, так как не была частью набора, учтённого **Glorious Charge** на разрешении. С другой стороны, если я его оживлю, разыграю **Glorious Charge**, чтобы прокачать его, и оппонент украдёт его с помощью **Dominate**, бонус сохранится, так как эффект зафиксирован.

Допустим, я разыгрываю **Inner Calm, Outer Strength**, цель **Gnarled Mass** под моим контролем. На разрешении я считаю карты в своей руке: их три, так что Дух получит +3/+3. Если позже я разыграю ещё что-нибудь или возьму несколько карт, бонус, данный моему существу, не изменится.

Пример. Рассмотрим **Teleportal**. Хотя в его тексте всего одно предложение, на самом деле это два отдельных эффекта: он даёт цели +1/+0, и утверждает, что она не может быть заблокирована. Если я разыграю **Teleportal** за его цену Перегрузки, а затем оживлю **Izzet Keyrune**, **Keyrune** не получит +1/+0, так как не был существом, когда эффект вычислял набор существ, к которым применится. Тем не менее, он не может быть заблокирован, потому что этот эффект не меняет характеристики (не говорит «Существа под вашим контролем получают способность “это существо не может быть заблокировано.”»), он меняет правила игры.

Вот таблица, подытоживающая то, что мы до сих пор обсуждали:

Эффекты	от статической способности перманента	от разрешения заклинания или способности
меняющие характеристики или контролера	постоянно анализируют, что и с чем они делают	определяют свой эффект только на разрешении
меняющие правила игры	постоянно анализируют, что и с	постоянно анализируют, что и с

	чем они делают	чем они делают
--	----------------	----------------

Взаимодействие продолжительных эффектов

В **Магии** предостаточно продолжительных эффектов, и так как у них продолжительный срок действия, они часто взаимодействуют друг с другом. Так как вычисление результата может быть весьма сложным и неоднозначным, существует набор правил для подобных задач. Учитывая его важность, мы поместили его в [отдельный раздел](#).

Эффекты замещения

Эффекты замещения являются продолжительными эффектами, но из-за некоторых особенностей рассматривать их лучше отдельно. Они действуют как «часовые» и караулят определённые события. Затем они «перехватывают» это событие и заставляют что-то другое произойти вместо него. Распознать эффекты замещения легко: они всегда используют слова **вместо** или **пропустите**. (Ну, почти всегда: смотри [ниже](#)).

Заметка: Не путайте эффекты замещения с триггерными способностями! Триггерные способности позволяют событию, на которое они сработали, произойти, а затем уже что-то делают; эффект замещения останавливает событие и заменяет его другим — или иногда ничем.

Пример. *Darksteel Colossus* обладает классическим эффектом замещения. Допустим, контролер вынужден его пожертвовать: итоговым событием будет перемещение *Darksteel Colossus* на кладбище владельца. Однако эффект замещения *Darksteel Colossus* меняет это событие, и замешивает его в библиотеку. *Colossus* не оказывается на кладбище: если *Fecundity* на поле битвы, триггер не сработает.

Эффекты замещения могут быть созданы и статическими способностями, и разрешающимися объектами. Если эффект замещения создан заклинанием, активируемой или триггерной способностью, то заместит событие *в следующий раз*, когда оно произойдёт, а затем исчезнет. Если эффект замещения создан статической способностью, он активен, пока существует генерирующая его статическая способность.

Example. Если я контролирую *Words of Wind* и активирую их способность, создаётся эффект замещения, который применится только когда событие «я беру карту» произойдёт впервые в этот ход. Я могу активировать способность больше одного раза, чтобы заменить больше одного взятия карты. С другой стороны, если я контролирую *Thought Reflection*, его эффект замещения будет применяться ко всем взятиям, так как генерируется статической способностью.

Взаимодействие эффектов замещения

Иногда два или больше эффектов замещения пытаются изменить одно и то же событие. В таких случаях игрок, на которого влияет это событие, или контролер объекта, на который оно влияет, выбирает порядок, в котором эти эффекты будут применяться. Так как событие изменяется после применения каждого эффекта, другие эффекты иногда утрачивают актуальность и больше неприменимы, а совершенно сторонние эффекты вдруг оказываются вовлечены.

В любом случае, каждый эффект применяется к данному событию только один раз.

Пример. Fire Servant генерирует эффект замещения, который влияет на то, как красные заклинания под моим контролем наносят повреждения. Как только он видит, что такое заклинание собирается нанести урон, он вмешивается и удваивает его. Если бы я контролировал двух Fire Servant, на разрешении **Lightning Bolt**, оба пытались бы заместить это событие.

Игрок, которому наносят урон или контролер объекта, которому наносят урон, решает, какой эффект применяется раньше, хотя в этом случае разницы нет, ведь эффекты одинаковы. Первый эффект заменит событие «Удар Молнии наносит 3 повреждения» на «Удар Молнии наносит 6 повреждений». Теперь надо проверить, применимы ли ещё какие-то эффекты: так как это всё ещё красное заклинание, наносящее урон, эффекты применимы, так что теперь у нас есть событие «Удар Молнии наносит 12 повреждений». Так как первый эффект уже был использован, он больше не пытается изменить событие.

Пример. Теперь представим, что я разыгрываю **Lightning Bolt** в оппонента, при этом у меня есть **Fire Servant**, а у оппонента — **Benevolent Unicorn**. Оппонент может выбрать, в каком порядке применяются эффекты; если он решит сначала применить эффект Benevolent Unicorn, событие меняется на «Удар Молнии наносит 2 повреждения», а Fire Servant затем заменит его на «Удар Молнии наносит 4 повреждения»; если он решит сделать наоборот, Fire Servant изменит повреждения Удара Молнии на 6, а Benevolent Unicorn уменьшит их до 5.

Example. Я контролирую **Furnace of Rath**, **Words of War** и **Thought Reflection** и единожды активирую Words of War в свой шаг поддержки, что создаёт «одноразовый» эффект замещения. Я собираюсь брать карту за ход, так что нужно решить, какой из имеющихся эффектов замещения применить первым.

Если я решу заменить взятие карт повреждениями, Thought Reflection больше не будет применимо.

Так что я, пожалуй, применю Thought Reflection первым. Это превратит событие «Возьмите карту» в «Возьмите 2 карты». Затем эффект Words of War изменит его на «Возьмите карту и нанесите 2 повреждения», а Furnace of Rath увидит, что в деле замешаны повреждения, и вмешается, чтобы превратить это в «Возьмите карту и нанесите 4 повреждения».

Есть исключение из этого правила — особый вид эффектов замещения, **эффекты самозамещения**. Эффекты самозамещения — не продолжительные эффекты, а эффекты заклинаний или способностей, изменяющих действие самого заклинания или способности. Эффекты самозамещения *всегда* применяются перед остальными эффектами.

Пример. У **Dissipate** есть однократный эффект (отмена заклинания) и эффект замещения, влияющий на действие однократного эффекта (вместо перемещения заклинания на кладбище, переместит его в зону изгнания). Это классический пример эффекта самозамещения.

Допустим, мы используем **Dissipate**, чтобы отменить **Darksteel Colossus**. Эффект замещения **Darksteel Colossus** попытается заместить событие «отправьте на кладбище» на «замешайте в библиотеку владельца». В обычной ситуации контролер **Darksteel Colossus** должен был бы выбрать, какой эффект применить первым, и смог бы избежать изгнания **Darksteel Colossus**. Но в этом случае, так как **Dissipate** обладает эффектом самозамещения, мы всегда применяем его первым: **Darksteel Colossus** отправляется в зону изгнания, так что его эффект замещения невозможно применить.

Planeswalker-ы обладают встроенным эффектом замещения, позволяющим нам угрожать оппоненту, а наносить повреждения **planeswalker**-у под его контролем. Подробнее об этом можно прочитать на странице, посвящённой **planeswalker**-ам.

Другие правила

Эффект замещения должен существовать, когда событие происходит: если оно уже произошло, замещать его поздно. Это значит, что вы должны создать эффект замещения, *ожидая*, что произойдёт то, что вы хотите заместить. Если ожидаемое событие не произойдёт, эффект просто ничего не делает.

Пример. Оппонент разыгрывает **Lightning Bolt**, целя **Gnarled Mass** под моим контролем. Так как я ожидаю, что **Lightning Bolt** нанесёт моему существу урон, я защищаю его с помощью **Healing Salve**. Тогда оппонент разыгрывает **Misdirection** в свой **Lightning Bolt**, выбирая меня новой целью. На разрешении **Lightning Bolt**, я радостно получаю 3 повреждения, а эффект **Healing Salve** не делает совершенно ничего, и истекает в конце хода.

Событие, которое замещается чем-то другим или пропускается (**skipped**) не происходит совсем, и значит, ни одна триггерная способность от него не сработает. Только новое событие принимается во внимание при проверке триггеров. Таким же образом, если урон был понижен до 0 во время применения эффектов замещения, он не наносится вовсе: другие эффекты, замещающие урон, не будут применяться к нему.

Example. Я активирую **Words of Wind** во время моего шага поддержки, чтобы заменить событие «Я беру карту», происходящее в мой шаг взятия карты. Триггер моего **Jace's Erasure** не сработает, так как я не беру карту.

Пример. Я контролирую **Sulfuric Vapors** и разыгрываю **Lightning Bolt** в оппонента. В ответ он прикрывается **Healing Salve**. На разрешении **Lightning Bolt** он решает сначала применить **Healing Salve**. Так как это уменьшит урон до 0, больше нет события нанесения урона, так что эффект **Sulfuric Vapors** не применяется. Оппонент не получит повреждений.

Некоторые эффекты предлагают вам или оппоненту возможность что-то сделать, а затем действуют на основании вашего выбора. Эти эффекты не обращают внимания, если выбранное вами действие заменяется чем-то другим, они отмечают только что вы *выбрали*, а не то, что произошло на самом деле. Но я не могу выбрать невозможное действие, даже если в итоге оно будет заменено.

Example. Триггерная способность **Riddlesmith** спрашивает, хотите ли вы взять карту, и если вы хотите, требует сбросить карту. Если вы решите взять карту и замените взятие чем-то ещё (например, с помощью **Words of War**), **Riddlesmith** всё равно заставит вас сбросить карту.

Но если **Spirit of the Labyrinth** запрещает мне брать карты, я не могу выбрать взять карту для способности **Riddlesmith**, даже если знаю, что взятие будет замещено **Words of War**, так как я не могу даже попытаться выбрать невозможное действие.

А если вы разыгрываете **Browbeat** и оппонент предотвращает повреждения, которые будут им нанесены (например, активирует в ответ **Circle of Protection: Red**), он может выбрать получить повреждения, а вы не возьмёте карту: хотя повреждения не были нанесены, выбор был сделан.

Есть и исключение: если эффект замещает взятие карты, он применится, даже если библиотека игрока пуста. Это не приведёт к проигрышу игры.

Пример. Если у меня есть **Words of Wind**, а вы, используя **Brain Freeze**, заставляете меня отправить последние карты из библиотеки на кладбище я всё ещё могу активировать **Words of Wind** в свой шаг поддержки и заместить смертельное для меня взятие карты на возврат перманента в руку.

Специальные эффекты замещения

Некоторые эффекты замещения не используют шаблоны **вместо\пропустите**. Это всё ещё эффекты замещения, так что они следуют общим правилам, которые мы успели рассмотреть, но имеют некоторые дополнительные условия.

1. **Эффекты предотвращения** всегда используют слово **предотвратите**
2. **Эффекты перенаправления** всегда используют слова **вместо этого наносятся <чему-то ещё>**
3. **Регенерирующие эффекты** всегда используют слово **регенерируйте**
4. Эффекты, изменяющие то, как перманенты **выходят на поле битвы**, тоже являются эффектами замещения

На последующих страницах мы рассмотрим каждую из этих категорий отдельно.

Эффекты предотвращения

Эффекты предотвращения — особый вид [эффектов замещения](#), так что все правила эффектов замещения применяются также к эффектам предотвращения. Эффекты предотвращения (и только они) всегда используют слово **предотвратите**.

Эффекты предотвращения работают как щиты для существ или игроков, впитывающие часть урона, который этот игрок мог бы получить. Если они созданы заклинаниями, активируемыми или триггерными способностями, у них указывается длительность и, обычно, — количество предотвращаемых повреждений: каждый раз, когда единица урона предотвращена, один щит израсходован. Когда все щиты израсходованы, эффект истекает. С другой стороны, если источник эффекта — статическая способность, он активен и продолжает предотвращать повреждения столько, сколько существует генерирующая его способность.

Если все повреждения, которые должен был нанести источник, предотвращены, источник не наносит повреждений вовсе, так что триггеры на повреждения от этого источника не срабатывают.

Пример. ***Fog** предотвращает все боевые повреждения: в данном случае эффект ограничивает длительность (текущий ход) и тип повреждений (только боевые), но не их количество.*

***Dolmen Gate** обладает статической способностью, предотвращающей повреждения. Здесь нет ограничения по времени: если существо атакует, нанесённый ему урон будет предотвращён*

***Healing Salve** устанавливает ограниченное количество щитов: если источник нанесёт больше 3 повреждений, предотвратится только часть. Но если защищённый игрок получает повреждения одновременно от разных источников, он может решить, какие повреждения предотвращать. Например, если атакуют **Scroll Thief** и существо 3/3, игрок может выбрать предотвратить 2 повреждения от существа 3/3 и 1 от **Scroll Thief**, чтобы оппонент не взял карту.*

Предотвращение не опционально: если щит может быть использован, он обязан быть использован. В случае, если доступно больше одного эффекта предотвращения, игрок или контролер существа, которое должно получить повреждения, может выбрать, какой использовать первым.

Пример. *Phage the Untouchable* атакует меня, так что я **очень** хочу предотвратить эти повреждения. Я разыгрываю *Orim's Cure*, целя себя. После его разрешения, оппонент разыгрывает в меня *Lightning Bolt*. Даже хотя я бы лучше получил 3 повреждения от *Lightning Bolt* и приберёг щиты для урона от *Phage*, я не могу: повреждения от *Lightning Bolt* предотвращены, а у меня осталось не так много времени для поиска спасения от неминуемого касания *Phage*.

Но представим, что у меня есть *Burrenton Forge-Tender*. Я жертвую её, выбирая предотвратить повреждения от *Lightning Bolt*: теперь на разрешении *Lightning Bolt* пытаются примениться два эффекта предотвращения. Так как повреждения грозят мне, я выбираю применить эффект *Burrenton Forge-Tender* первым, так что *Orim's Cure* больше не применим и может быть использован, чтобы остановить повреждения от *Phage* (и триггер!).

Некоторые эффекты указывают, что никакие повреждения не могут быть предотвращены. Это останавливает использование щитов, но остальные эффекты применяются как обычно — но если они проверят, сколько повреждений было предотвращено, ответом будет ноль. Помните, что только эффекты, которые прямо указывают «предотвратить» являются эффектами предотвращения и теряют силу перед непредотвратимыми повреждениями; эффекты, уменьшающие или перенаправляющие повреждения, но не использующие слова «предотвратите» работают обычным образом.

Пример. Я разыгрываю *Pyroclasm*, и оппонент пробует трюк с *Refraction Trap*, как в одном из прошлых примеров. Я готов и отвечаю своей *Flaring Pain*. На разрешении *Pyroclasm* *Refraction Trap* не может предотвратить повреждения, так что и нанести не сможет. Более того, так как иммунитет к повреждениям, дающийся защитой, тоже является эффектом предотвращения, драгоценный вражеский *Silver Knight* будет охвачен пламенем и погибнет.

Если мой оппонент вместо этого разыграет *Harm's Way*, он работает обычным образом, так как не использует слово «предотвратите».

Источники повреждений

Эффекты предотвращения иногда упоминают **источник повреждений**. Источник повреждений — это конкретный объект, наносящий повреждения, и его характеристики учитываются при проверке возможности предотвращения повреждений.

Некоторые эффекты просят игрока выбрать источник, повреждения от которого будут предотвращены, и иногда ограничивают выбор (например, уточняют, что источник должен быть красным). Обычно используется выражение **выбранный вами [ограничение] источник**, означающее, что во время разрешения контролер эффектов должен будет выбрать источник, с соблюдением всех ограничений.

Пример. Многие перманенты могут нанести вам повреждения: существа (у которых иногда есть вредные способности, которых стоит избегать, вроде **Scroll Thief**), чары (вроде **Pyromancy** или **Pestilence**), артефакты (**Aladdin's Ring**, **Moonglove Extract**), земли (**Shivan Gorge**, **Valakut**, **the Molten Pinnacle**), и planeswalker-ы (**Chandra Naalar**, **Sorin Markov**).

Заклинания тоже часто становятся источниками повреждений: **Lightning Bolt**, **Pyroclasm** и их друзья поджарили бесчисленное количество существ и игроков. Любопытно, что если вы разыгрываете **Hallow**, целя **Crater Hellion**, пока это заклинание в стеке, эффект предотвращения будет применяться к урону, нанесённому на поле битвы.

Иногда источник вовсе не будет наносить повреждений в итоге или нанесёт повреждения после изменения характеристик. Если его характеристики не соответствуют требованиям эффекта предотвращения, щит не сработает.

Example. Я разыгрываю в вас **Lightning Bolt**, а у вас есть **Circle of Protection: Red**. Вы должны активировать чары до разрешения **Lightning Bolt**, что вы и делаете. Заметьте, что способность **Circle of Protection** не целит, так что все выборы совершаются на разрешении: когда способность разрешается, вы выбираете **Lightning Bolt** в стеке в качестве красного источника.

Если **Lightning Bolt** разрешится сейчас, его урон будет предотвращён. Но я коварен и разыгрываю **Deathblace** в **Lightning Bolt**, делая его чёрным, и так как теперь он не соответствует требованиям эффекта предотвращения **Circle of Protection: Red**, повреждения успешно наносятся.

Так же как есть имя у объекта, который наносит повреждения, в английском языке существует техническое обозначение для игрока, существа или planeswalker-а, который его их получит: **recipient of damage** (букв. получатель урона), но в русском языке расхожего термина пока не появилось.

Эффекты перенаправления

Эффекты перенаправления являются особым видом **эффектов замещения**, так что все правила эффектов замещения применяются также к эффектам перенаправления. Эффекты перенаправления (и только они) всегда используют выражение **наносится <чему-то ещё> вместо этого**.

У planeswalker-ов есть встроенный эффект перенаправления: если источник под вашим контролем наносит *небоевые* повреждения *оппоненту*, вы можете перенаправить урон в planeswalker-а под контролем этого игрока. Помните, что вы не можете перенаправить боевые повреждения и не можете перенаправить повреждения, нанесённые вам — нечего прятаться от своего собственного **Earthquake** за своими же союзниками!

Этот выбор совершается на разрешении, и когда оппонент узнаёт, хотите вы навредить ему или его planeswalker-у, уже слишком поздно отвечать. Хотя это «невидимый эффект» (существующий в правилах, а не на карте), он взаимодействует с другими эффектами замещения обычным образом.

Заметка: *Часто заклинания, наносящие повреждения, разыгрываются, «целя» planeswalker-а. Это установленное сокращение, означающее, что я хочу разыграть свой **Lightning Bolt**, целя оппонента и, если он не отвечает, перенаправляю повреждения в этого planeswalker-а.*

Если оппонент что-то делает (например, жертвует planeswalker-а, кладёт на него больше жетонов верности или защищает его эффектом предотвращения), он прерывает сокращение, и я могу передумать и нанести повреждения ему [MTR 4.2].

Пример. Допустим, я контролирую **Furnace of Rath** и разыгрываю **Lightning Bolt** в оппонента, у которого есть аппетитный **Face, the Mind Sculptor**. Это событие влияет на оппонента, так что он выбирает, в каком порядке применяются эффекты замещения. Но я решаю, будет ли урон нанесён Джейсу или оппоненту.

- Если он решает применить первым эффект **Furnace of Rath**, событие становится «Удар Молнии наносит 6 повреждений оппоненту». Затем я решаю, нанести урон Джейсу или оппоненту.
- Если он решает применить первым встроенный эффект planeswalker-а, я выбираю, нанести повреждения ему или Джейсу. Если я выберу оппонента, вмешается **Furnace of Rath** и удвоит повреждения; если я выберу Джейса, **Furnace of Rath** не сделает ничего, так как действует только на повреждения, нанесённые существам или игрокам.

Иногда, после того, как эффект перенаправления был установлен, новый получатель повреждений исчезает (например, существо может быть пожертвовано, а игрок может покинуть игру) или теряет возможность получать повреждения (например, если становится чарами ^[1]). В таком случае эффект перенаправления ничего не делает, и повреждения получит тот, кому они изначально предназначались.

Пример. *Оппонент разыгрывает **Lightning Bolt** в меня, а я в ответ активирую способность **Oracle's Attendants**, которая разрешается, создавая эффект замещения. Затем оппонент разыгрывает **Doom Blade**, целя мою **Oracle's Attendants**, и уничтожает её. На разрешении **Lightning Bolt** эффект перенаправления ничего не делает, и я получаю повреждения.*

1. ↑ Я на тебя смотрю, **Soul Sculptor!**

Регенерирующие эффекты

Регенерирующие эффекты являются особым видом **эффектов замещения**, так что все правила эффектов замещения применяются также к регенерирующим эффектам. Регенерирующие эффекты (и только они) всегда используют слово **регенерируйте**.

Регенерировать — **ключевое действие**, что обычно подразумевает глагол, за которым скрываются дополнительные правила. С «регенерировать» всё несколько сложнее, так как его точное значение меняется в зависимости от контекста ^[1].

- Если мы говорим, что игрок **регенерирует** перманент, мы имеем ввиду создание эффекта замещения, который заменит уничтожение перманента.
- Если мы говорим, что перманент **регенерирует**, мы имеем ввиду вышеупомянутый эффект замещения, применяемый к событию уничтожения.

Это, кстати, значит, что эффект, утверждающий, что перманент не может быть регенерирован, не может запретить игроку *пытаться* регенерировать его. Но регенерирующий эффект так и будет сидеть, ничего не делая.

Пример. ***Debt of Loyalty** спользует глагол в обоих значениях. Первое предложение обозначает однократный эффект, создающий регенерационный щит; второе обозначает отложенную триггерную способность, ожидающую, когда регенерирующий эффект замещает событие уничтожение.*

*Даже если существо ранее получило повреждения от **Incinerate**, я всё ещё могу разыграть в него **Debt of Loyalty**. Конечно, триггер не сработает, так что идея не очень.*

Когда мы регенерируем перманент, мы даёт ему «регенерационный щит». Этот щит будет использован (без возможности отказаться) в следующий раз, когда перманент будет уничтожен в этом ходу. Вместо уничтожения, этот перманент:

- остаётся на поле битвы;^[2]
- поворачивается;^[3]
- исцеляется;^[4]
- если он атаковал или блокировал, то удаляется из боя.

Example. *Оппонент атакует меня **Youthful Knight**, а я блокирую своими **Drudge Skeletons**. Перед назначением повреждений, я активирую способность **Drudge Skeletons**, создавая для них регенерационный щит. **Youthful Knight** наносит повреждения первого удара, которых достаточно для уничтожения **Drudge Skeletons**, но вместо этого они поворачиваются, выходят из боя, и все повреждения с них снимаются. На шаге назначения обычных повреждений, **Drudge Skeletons** уже вне боя, так что не наносят повреждений.*

Уничтожить могут только эффекты, использующие слово **уничтожьте** и летальные повреждения. Множество **действий, вызванных состоянием** перемещают существ с поля боя на кладбище, но это не

уничтожение, так что регенерация не может их заменить.

Пример. Данный **River Boa** регенерационный щит означает, что:

- он переживёт **Doom Blade** (это эффект уничтожения)
- он переживёт блокирование значительно большего существа, например, **Kalonian Behemoth** (это летальные повреждения)
- незначительная **Stabbing Pain** легко обойдёт его регенерационный щит, и беспощадно отправит Удава на кладбище (существо с нулевой выносливостью не уничтожается, оно просто отправляется на кладбище)

Если существо с регенерационным щитом получает летальные повреждения, регенерация заменяет момент уничтожения — но не нанесённые повреждения. Способности и эффекты, для которых повреждения имеют значение, применяются.

Example. Если **River Boa** блокирует **Knight of Meadowgrain**, и Удав регенерирован, он не будет уничтожен, но контролер Рыцаря получит 2 жизни благодаря цепи жизни. А если Рыцарь снаряжен **Umezawa's Jitte**, снаряжение получит два жетона заряда (charge counters).

1. ↑ Это выглядит не так странно, если рассматривать доклассические правила. В то время, когда перманент уничтожался, открывалось «регенерационное окно», во время которого легальны были только регенерирующие эффекты (которые были нелегальны в любое другое время). Как вы можете себе представить, сумасшедшее было времечко.
2. ↑ Регенерированное существо не попадает на кладбище.
3. ↑ Не имеет значения, если существо уже повёрнуто, когда его регенерируют. В данном случае поворот это эффект, а не стоимость.
4. ↑ В сухих технических терминах все размеченные на нём повреждения убираются. То же самое происходит на шаге очистки.

Эффекты выхода на поле битвы

Некоторые эффекты замещения влияют на то, как перманенты **выходят на поле битвы**, обычно изменяя их статус ^[1], давая им жетоны какого-либо вида или влияя на их характеристики. Эти эффекты могут использовать один из следующих шаблонов:

- **[Этот перманент]** выходит на поле битвы с **[жетонами какого-либо вида или способностью]**
- При выходе **[Этого перманента]** на поле битвы **[сделайте что-то]**
- **[Этот перманент]** выходит на поле битвы как **[что-то]**
- **[Этот перманент]** выходит на поле битвы **[с определённым статусом]**
- **[Объекты]** выходит на поле битвы **[с одной из предыдущих модификаций]**

Заметьте, что последний пункт затрагивает целый класс объектов, а остальные варианты подразумевают только объекты, на которых напечатаны: стоит упомянуть, что объекты со способностями, влияющими на группу объектов, которая включает их самих, **не будут** применяться при их собственном выходе на поле битвы.

Example. Способность **Triskelion** указывает ему выйти на поле битвы с жетонами +1/+1. Нет момента, когда он находится на поле боя, но ещё 1/1.

Voice of All просит контролера выбрать цвет как часть процесса перемещения **Voice of All** из зоны, в которой он находился, на поле битвы. Нет момент, когда он находится на поле битвы, а цвет ещё не выбран. Если создан токен-копия **Voice of All**, цвет выбирается как часть его создания.

Clone изменяет свои характеристики во время выхода на поле битвы. Это синее заклинание существа 0/0, затем он становится тем существом, которое копирует на поле битвы.

Эффект **Scarwood Treefolk** заставляет его (и только его) выходить на поле битвы повернутым. Он не выходит на поле битвы, а затем поворачивается; он в первую очередь ни в какой момент не оказывается на поле битвы неповёрнутым.

Orb of Dreams заставляет класс перманентов (в данном случае, все перманенты) выходить на поле битвы повернутыми. Хотя он и входит в набор объектов, на которые влияет, на себя он не действует — он выйдет на поле битвы неповёрнутым.

Если эффект выхода на поле битвы даёт существу триггерную способность, эта способность сработает как обычно после завершения процесса.

Example. Если **Clone** при выходе на поле битвы становится **Aether Adept**, он делает это в процессе изменения зоны, так что выходит на поле битвы уже со свеженькой триггерной способностью, готовой сработать.

Взаимодействие с другими эффектами

Иногда бывает не сразу ясно, какой эффект и как применится к перманенту, выходящему на поле битвы. В таких случаях мы проверяем характеристики, которые он имел бы уже на поле битвы, учитывая:

1. уже применённые эффекты замещения
2. продолжительные эффекты, изменившие его характеристики в стеке
3. продолжительные эффекты собственных статических способностей перманента

Примечательно, что мы игнорируем продолжительные эффекты любых других источников, которые влияют на него уже на поле битвы или в зоне, из которой он приходит.

Example. Clone разрешается. Его эффект замещения просит контролера выбрать существо на поле битвы: выбран **Voice of All**. Теперь Ангел-Клон обладает новым эффектом выхода на поле битвы, так что контролер выбирает цвет.

Example. У меня есть **Sage of Fables** и **Conspiracy**, для которой выбран «Чародей», и я разыгрываю **Lord of Atlantis**. Хотя **Lord of Atlantis** и выходит на поле битвы как Чародей (и в процессе сбрасывает **Diviner's Wand**), эффект **Sage of Fables** не применится, так как эффект Конспирации не относится ни к одному из трёх вышеуказанных типов.

Но если я разыграю **Artificial Evolution** в **Lord of Atlantis**, пока он в стеке, эффект **Sage of Fables** применится и даст ему жетон +1/+1, так как **Artificial Evolution** является «продолжительным эффектом, изменяющим характеристики в стеке».

1. ↑ Например, заставляя их выходить на поле битвы повёрнутыми или рубашкой вверх

Эффекты со специальными правилами

В этой главе мы представляем, один за другим, несколько весьма многогранных эффектов, которые могут привести к сложным ситуациям и требуют детальных разъяснений.

Эффекты копирования существовали с самого рождения игры. Они могут быть разделены на две категории: эффекты, копирующие объекты в стеке, например **Fork**, и эффекты, копирующие перманенты, вроде **Clone**. Наличие нескольких подобных эффектов может вызвать головную боль!

Эффекты изменения типа встречаются довольно часто и обычно интуитивно понятны. Ну, пока вы не решите разыграть **Blood Moon**.

Модификаторы силы и выносливости могут быть важным стратегическим элементом игры, но что произойдёт, если смешать **Giant Growth** с **Turn to Frog**? Мы это выясним.

Закончим мы анализом **защиты**, очень сильной ключевой способности, которая часто сбивает игроков с толку, ведь на самом деле соит из *четырёх* разных способностей!

Содержание

1. Эффекты копирования
2. Эффекты изменения типа
3. Модификаторы силы и выносливости
4. Защита

Эффекты копирования

Некоторые объекты становятся копиями или превращают другие объекты в копии заклинаний, перманентов или карт. Некоторые эффекты кладут на поле битвы токены, являющиеся копиями других объектов. Эти, и только эти эффекты используют слова **скопируйте**, **копия**.

Contents

- 1 Копирование перманентов
 - 1.1 Копируемые величины
 - 1.2 Выход на поле битвы в качестве копии
- 2 Копирование заклинаний
- 3 Взаимодействие эффектов копирования
 - 3.1 Копирование оборотней и трансформированных карт

Копирование перманентов

Это самый распространённый вид копирования. Есть три способа, которыми можно скопировать объект на поле битвы:






- заклинание на разрешении становится перманентом, выходящим на поле битвы как копия объекта, уже находящегося на поле битвы (**Clone**);
- заклинание или способность создают токен, являющийся копией объекта на поле битвы (**Spitting Image**);
- Объект на поле битвы обладает способностью, превращающей его в копию объекта на поле битвы (**Shapesharer**).

Независимо от способа, которым объект становится копией, всегда применяются следующие правила.

Копируемые величины

При копировании перманентов, копия получает только **копируемые величины** характеристик исходного объекта. Для обычного перманента копируемые величины — это параметры, выводимые из напечатанного на карте текста ^[1].

Обратите внимания, что, получая мановую стоимость и цветовой индикатор, копия также получает цвет объекта. Важно, что эффекты копирования не копируют никаких жетоны на объекте, никакие применяемые к нему статические эффекты, статус объекта (повёрнутый или неповёрнутый, и какая это сторона flip-карты), иллюстратора и номер в выпуске.

Example. *Polis Crusher* повёрнут, чудовищен и имеет три жетона +1/+1. **Clone**, выходящий на поле битвы как копия Разрушителя Полисов, станет картой с именем «Разрушитель Полисов», мановой стоимостью 2   , и типом Существо — Циклоп. Он будет иметь следующие способности: Пробивной удар, Защиту от чар, «4   Чудовищность 3», «Каждый раз, когда Разрушитель Полисов наносит боевые повреждения игроку, если Разрушитель Полисов является чудовищным, уничтожьте целевые чары под контролем того игрока». Его сила и выносливость будут 4/4, и он выйдет на поле битвы неповёрнутым.

Заметьте: не было скопировано то, что перманент повёрнут, чудовищен и имел три жетона +1/+1.

Example. *Phyrexian Totem* стал артефактным существом 5/5 с Пробивным ударом благодаря своей способности. **Clone** выходит на поле битвы копией Фирексийского Тотема. Клон **не будет** артефактным существом 5/5 с Пробивным ударом. Он станет копией неоживлённого Тотема. Он сможет стать существом, если активировать способность.

Выход на поле битвы в качестве копии

Некоторые перманенты уточняют, что они становятся копией чего-нибудь «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или что «вы можете заставить [этот перманент] выйти на поле битвы» в качестве копии чего-нибудь. Очень важно понимать, что *это не триггерные способности*; это скорее подвид **эффетов замещения**. Решение, какой объект копировать, принимается во время разрешения заклинания или когда перманент иным способом выходит на поле битвы, и никогда не целит. Таким образом, копирующий объект выходит на поле битвы уже копией; он не выходит на поле битвы, а затем становится копией — нет момента времени, когда перманент уже на поле битвы, но ещё не стал копией. Это в частности значит, что на перманент, выходящий на поле битвы копией другого объекта, работают напечатанные на копируемом перманенте триггеры выхода на поле боя.

Example. Если **Clone** выходит на поле битвы копией **Kor Skyfisher**, способность, возвращающая перманент под вашим контролем в руку владельца, работает.

Выборы, сделанные для перманентов, обычно не копируются при копировании этих перманентов. Вместо этого, когда объект выходит на поле битвы как объект, требующий выбора «при выходе [этого перманента] на поле битвы», контролер копии сможет совершить новый выбор для неё.

Пример. Я контролирую **True-Name Nemesis**, для которого был предсказуемо выбран мой оппонент. Затем оппонент разыгрывает **Clone**, решив копировать True-Name Nemesis. Выбор, сделанный для моего True-Name Nemesis не копируется; оппонент будет выбирать игрока для своей копии True-Name Nemesis.

Если перманент становится копией другого перманента с подобной способностью, его контролер не сможет выбрать, так как копия не выходит на поле битвы снова.

Example. На поле битвы **Vesuvan Shapeshifter** лицом вниз и **Voice of All**, для которого выбран красный. *Vesuvan Shapeshifter* поворачивается лицом вверх и становится копией *Voice of All*. Выбор цвета не копируется, и так как *Vesuvan Shapeshifter* уже находился на поле битвы, а не вышел на него, эффект замещения *Voice of All* не срабатывает. Цвет не выбран, так что способность, дающая защиту, также не срабатывает.

Копирование заклинаний

Некоторые заклинания и способности создают копию заклинания, пока оно в стеке. Копия заклинания является заклинанием сама по себе, хотя и не привязана к физической карте.

Все выборы, сделанные при разыгрывании оригинального заклинания, копируются. Это включает режимы, цели, значение X, деление между несколькими целями и так далее. Это также учитывает, были ли оплачены дополнительные или альтернативные стоимость (например, Усилитель, Перегрузка или Entwine). Решения, принимаемые на разрешении, не копируются. Если эффект копии ссылается на объект, использованный при оплате стоимости, используется объект, использованный для оплаты стоимости оригинального заклинания или способности.

Некоторые эффекты копирования^[2] позволяют контролеру выбрать новые цели для копии. Контролер может оставить любое количество целей без изменений, даже если они будут нелегальными. Но если он решит изменить какие-либо цели, новые должны быть легальны.

Example. **Twincast** копирует **Fling**. Количество повреждений, наносимых цели равно силе существа, пожертвованного для оплаты оригинального заклинания. Новые цели могут быть выбраны, только потому что **Twincast** позволяет это сделать.

Копия заклинания никогда не *разыгрывается*, так что триггеры на разыгрывание заклинаний не работают.

Пример. Если вы в процессе уничтожения меня с помощью **Brain Freeze** с высоким счётчиком Шторма, я, безусловно, могу скопировать ваш **Brain Freeze** своим **Twincast**, но так как копия появляется сразу в стеке без разыгрывания, способность шторма не работает.

С другой стороны, некоторые эффекты (например, **Elite Arcanist** и **Isochron Scepter**) копируют карту и позволяют разыграть копию. В таких случаях копия создаётся в той же зоне, что и оригинальный объект, а затем копия разыгрывается, пока способность разрешается.

Example. **Fire // Ice** отпечатан на **Isochron Scepter**. После активации способности **Isochron Scepter** в зоне изгнания создаётся копия карты **Fire // Ice**, пока способность **Isochron Scepter** разрешается. Затем контролер способности **Isochron Scepter** может выбрать, разыграть **Fire** или **Ice**, и добавить выбранное в стек.

Ніс сунт драконы!

В нижеследующем тексте разбирается очень сложная тема, знание которой совершенно не требуется кандидатам. Если вы готовитесь к тесту, мы предлагаем вам пропустить следующую страницу. Если вы уже сертифицировались и хотите расширить свои знания, продолжайте на свой страх и риск.



Взаимодействие эффектов копирования

Выше мы сказали, что копируемые величины перманента можно вывести из его текста, и только текста. Тем не менее, и здесь есть исключения. В первую очередь, если я копирую перманент, который копирует что-то ещё, «копия копии» примет форму того, чтобы было скопировано первым.

Example. На поле битвы **Goblin Guide** и копирующий его **Clone**. В оригинального **Goblin Guide** разыгрывают **Terminate**, после чего я разыгрываю второго **Clone**, выбирая скопировать первого **Clone**. Второй **Clone** выходит на поле битвы не как о/о Имитатор; он тоже станет копией **Goblin Guide**.

Некоторые эффекты копирования изменяют процесс копирования, заставляя копию получить способность или не копировать определённые объекты. Подобные исключения считаются частью эффекта копирования. Любое подобное исключение или изменение эффекта копирования становится частью копируемых величин копии, так что копия копии сохраняет их все.

Example. При выходе **Sakashima the Impostor** на поле битвы **Snapping Drake** выбран в качестве существа для копирования. Это будет Легендарное Существо — Дрейк с именем «*Sakashima the Impostor*», с мановой стоимостью 3 и базовой силой и выносливостью 3/2. У него будет Полёт и способность «2: Верните *Sakashima the Impostor* в руку владельца в начале следующего заключительного шага.»

Теперь, **Phantasmal Image** выходит на поле битвы, копируя **Sakashima the Impostor**, который, в свою очередь, воплощает сейчас **Snapping Drake**. Теперь мы получим Легендарное Существо — Дрейк Иллюзия с именем «*Sakashima the Impostor*», мановой стоимостью 3 и базовой силой и выносливостью 3/2. У него будет Полёт и способности «2: Верните *Sakashima the Impostor* в руку владельца в начале следующего заключительного шага.» и «Когда это существо становится целью заклинания или способности, пожертвуйте его.» Если на поле битвы выйдет **Clone**, копирующий **Phantasmal Sakashima Snapping Drake**... Ну вы поняли.

Копирование оборотней и трансформированных карт

Другой эффект, влияющий на копируемые величины перманента это переверот перманента рубашкой вверх. Если скопировать карту рубашкой вверх, копия станет бесцветным существом 2/2 без имени, типов, способностей и мановой стоимости. Заметьте, что копия не будет картой рубашкой вверх: это будет ванильный 2/2 рубашкой вниз. С другой стороны, если существо рубашкой вверх становится копией чего-то ещё, этот эффект будет «скрыт» под эффектом оборотня, так что

существо останется безликим 2/2, но если я переверну его рубашкой вниз, то обнаружу то, что оно копирует. Да, сложновато.

При копировании двухсторонней карты, копируется только та сторона, которая сейчас смотрит вверх. Если существо, копирующее двухстороннюю карту не является двухсторонней картой само по себе, оно никогда не сможет трансформироваться, как бы мы ни пытались. Двухсторонность является физическим свойством карты (ну примерно как то, что карта является или не является токеном), и таким образом не является копируемой величиной.

Example. *Разыгрываем непротивительного **Clone**. И начинается веселье:*

- Если **Clone** копирует **Blistering Firecat** рубашкой вверх, то выходит на поле битвы как бесцветное существо 2/2 без имени, типа, способностей и мановой стоимости, потому что таковы копируемые величины, задаваемые статусом рубашкой вверх. Сам **Clone** при этом всё ещё рубашкой вниз, так что не может быть перевернут.
- Если вместо этого **Clone** копирует **Blistering Firecat** рубашкой вниз, а затем приходит **Ixidron**, клонированный **Blistering Firecat** будет перевернут рубашкой вверх, но может быть перевернут обратно за его стоимость Оборотня 🤔🤔. Эффект копирования установил для **Clone** параметры статуса рубашкой вниз, и **Clone** сохранит их, даже став безликим существом 2/2 после переворота.
- Если **Clone** копирует **Ravager of the Fells**, то становится тем же, что мы видим: кровожадным оборотнем. Более того, он не может трансформироваться обратно в **Huntmaster of the Fells**, даже если будут выполнены требования, так как **Clone** не является двухсторонней картой!

Пример с **Delver of Secrets**, ставшим копией **Ravager of the Fells** благодаря **Cytoshape** оставим как упражнение для читателя.

1. ↑ Текст перманента состоит из: имени, мановой стоимости, цветового индикатора, типа, подтипа и супертипа карты, текста правил, силы и выносливости и\или верности.
2. ↑ Вообще-то, большинство.

Эффекты изменения типа

Эффекты изменения типа — те эффекты, которые изменяют тип, подтип или супертип карты. Это может произойти двумя путями: или эффект уточняет, что объект сохраняет предыдущий тип, подтип или супертип; или эффект полностью заменяет старый тип, подтип или супертип новым.

Характеристики, не упомянутые в описании эффекта, остаются без изменений.

Contents

- 1 Эффекты, сохраняющие тип
 - 1.1 Изменение типа на «Артефактное Существо»
- 2 Замена типа, подтипа или супертипа
- 3 Изменение типа на тип базовой земли
- 4 Эффекты копирования и эффекты изменения типа

Эффекты, сохраняющие тип

Когда эффект изменения типа позволяет объекту сохранить исходный тип, подтип или супертип, используется один из следующих шаблонов:

- «становится [каким-либо типом] в дополнение к другим своим типам»
- «становится [каким-либо типом]. Это всё ещё [старый тип]»
- «становится артефактным существом»

Заметьте, что независимо от [старого типа] из второго шаблона и очень конкретной формулировки третьего, перманент сохранит все свои предыдущие типы, подтипы и супертипы.

Example. В моём кладбище есть **Attended Knight**, которого я возвращаю с помощью **Rise from the Grave**. Его подтип теперь «Человек Зомби Рыцарь», а его цвета теперь белый и чёрный, потому что **Rise from the Grave** уточняет «в дополнение к».

Пример. Я целью **Mountain** анимирующей способностью **Skarrg Guildmage**, превращающей её в существо Элементаля, но с уточнением, что «при этом она остаётся землёй», так что Гора теперь «Земля Существо — Гора Элементаль». Заметьте, что «Элементаль» является подтипом, ассоциированным с типом «существо», а «Гора» — подтип, ассоциированный с типом «земля».

Если я активирую эту же способность, целя **Darksteel Citadel**, получится «Артефактная Земля Существо — Элементаль» с Неразрушимостью.

Example. Я контролирую **Flagstones of Trokair** и **Hinterland Harbor** и использую их, чтобы разыграть **Prismatic Omen**. Теперь обе земли стали «Земля — Равнина Остров Болото Гора Лес», но получение подтипов базовых земель не даёт Базовый сунептун. Более того, **Flagstones of Trokair** всё ещё Легендарны.

Изменение типа на «Артефактное Существо»

Некоторые эффекты указывают, что объект становится «артефактным существом»; эти эффекты позволяют объекту сохранить все предыдущие типы и супертипы. Это исключение из главного правила добавления типа: нет необходимости указывать, что предыдущие типы или подтипы сохраняются, так как это подразумевается по определению. Причина этого в том, что артефакты, которые становятся артефактными существами, очень распространены с выпуска Alpha, так что этот лаконичный шаблон приспособили специально для них. Некоторые эффекты указывают, что объект становится «артефактным существом»; эти эффекты позволяют объекту сохранить все предыдущие типы и супертипы.

Example. Активация второй способности **Tezzeret, Agent of Bolas**, целя **Bident of Thassa**, изменяет строку типа **Bident of Thassa** на «Легендарные Чары Артефакт Существо», хотя способность ничего не говорит о сохранении предыдущих типов. **Bident of Thassa** не теряет своих способностей, так как эффект изменения типа никак не взаимодействует с текстом карты (с единственным исключением, которое мы рассмотрим позже).

Замена типа, подтипа или супертипа

Некоторые эффекты полностью замещают предыдущие типы объекта. В таких случаях текст эффекта говорит, что перманент «становится <таким-то типом>» или «является <таким-то типом>», и не уточняет, что эффект добавляет новый тип или сохраняет предыдущие.

Example. Я разыгрываю **Turn to Frog** в **Ajani's Pridemate**: Кошка Солдат теперь «Существо — Лягушка» (а также стала синей, потеряла способности, и получила силу и выносливость 1/1).

Example. **Conspiracy** разрешается, и я выбираю «Диковину». Эффект **Conspiracy** влияет не только на перманенты, но и на карты в других игровых зонах: моя **Figure of Destiny** попадёт в стек как заклинание существа Диковины.

В следующем ходу я активирую первую способность **Figure of Destiny**: эффект этой способности переписывает эффект **Conspiracy**, и тип **Figure of Destiny** становится «Существо — Кускен Дух».

Example. Я контролирую **Glory Seeker** и **Intrepid Hero**. На поле битвы выходят **Leyline of Singularity**. Оба существа теперь «Легендарное Существо — Человек Солдат».

Изменение типа на тип базовой земли

Изменение типа на один из типов базовых земель ^[1] без уточнения «в дополнение к другим типам» сопровождается определёнными правилами. В таких случаях земля:

- получает встроенную мановую способность, положенную новому типу базовой земли;
- теряет предыдущие подтипы земель, что означает также потерю встроенных мановых способностей, привязанных к этим базовым типам;
- теряет все способности, генерируемые её текстом и эффектами копирования;

Все другие имеющиеся у земли типы (такие как артефакт или существо) или супертипы (базовая или легендарная) сохраняются.

Example. У меня есть **Celestial Colonnade**, которую оппонент зачаровывает **Convincing Mirage**, выбирая «Лес». **Celestial Colonnade** сохраняет своё имя, получает подтип «Лес» (но не супертип «Базовая») и текст, изменённый на «☞: Добавьте ☜ в ваше хранилище маны».

Celestial Colonnade не сможет ожить себя, а будет только давать зелёную ману, и всё ещё будет легальной целью для **Tectonic Edge**.

Example. Я активирую вторую способность **Mizzium Transreliquat**, цель **Darksteel Citadel**: она становится «Артефактной Землёй» с именем **Mizzium Transreliquat** с Неразрушимостью, «☞: Добавьте 1 в ваше хранилище маны.» и «☞☜☞: Миззиумный Трансреликварий становится копией целевого артефакта и получает эту способность».

На поле битвы выходит **Blood Moon**: **Mizzium Transreliquat** не является базовой землёй, так что **Blood Moon** превращает его в Гору, что удаляет все способности, генерируемые эффектом копирования, но не затрагивает тип карты. Теперь **Mizzium Transreliquat** «Артефактная Земля — Гора» с единственной способностью «☞: Добавьте ☜ в ваше хранилище маны».

Заметьте, что потеряны будут только способности, генерируемые текстом земли или эффектами копирования; если что-либо даёт земле способность, эта способность будет сохранена, независимо от того, когда начал применяться эффект изменения типа.

Example. Моя **Celestial Colonnade** зачарована **Leafdrake Roost**, и оппонент разыгрывает **Magus of the Moon**. **Celestial Colonnade** получит подтип «Гора», и способности давать ☜ и создавать токены существ.

Эффекты копирования и эффекты изменения типа

Наконец, давайте кратко остановимся на взаимодействиях [эффектов копирования](#) и эффектов изменения типа. Как мы уже знаем, эффекты копирования принимают во внимание только копируемые величины исходного объекта, а повлиять на это могут только эффекты копирования и эффекты выхода на поле битвы. Все остальные эффекты, включая эффекты изменения типа, не копируются.

Пример. На поле только **Stormbreath Dragon**, и я разыгрываю **Evil Twin**. В ответ на **Evil Twin** оппонент (который не читал это руководство) разыгрывает в **Stormbreath Dragon** **Turn**, превращая его в красную Диковину о/г. Тем не менее, **Evil Twin** становится сверкающей копией Дракона, игнорируя эффект **Обратить**.

Это особенно важно, когда кто-то пытается скопировать артефакт или землю, которые были анимированы, например **Chimeric Staff** или **Mutavault**: копия выйдет на поле битвы *неоживлённой*, так как анимирующий эффект не будет скопирован.

Example. Если **Clone** выходит на поле битвы, когда **Chimeric Staff** является существом, он может стать копией **Chimeric Staff**, но выйдет на поле битвы не как существо, хотя **Chimeric Staff** сейчас и имеет тип «Артефактное Существо — Конструкция». **Clone** просто становится копией неанимированного артефакта **Chimeric Staff** со способностью превращаться в «Артефактное Существо — Конструкцию». Другими словами, он копирует только исходные характеристики объекта.

г. ↑ Равнина, Остров, Болото, Гора и Лес

Модификаторы силы и выносливости

В **Магии** сила и выносливость наших существ часто подвергаются воздействию разных эффектов и иногда меняются на протяжении игры. В этой главе мы покажем все эффекты, изменяющие силу и выносливость существ, что они такое и как они работают друг с другом.

Взаимодействия между этими эффектами регулируются потрясающей системой правил взаимодействия продолжительных эффектов, известной как система **слоёв**, более ёмкой, но и более сложной в объяснении. В этой главе мы будем иметь дело с меньшим набором возможных взаимодействий.

Продолжительные эффекты, изменяющие силу и выносливость, применяются в следующем порядке:

1. Эффекты определяющие характеристики способностей
2. Эффекты, устанавливающие определённые значения силы и выносливости
3. Эффекты увеличивающие или уменьшающие силу и выносливость
4. Эффекты, которые меняют силу и выносливость местами

Contents

- [1 Определяющие характеристики способности](#)
- [2 Установка базовых силы и выносливости](#)
- [3 Увеличение и уменьшение силы и выносливости](#)
 - [3.1 Жетоны](#)
- [4 Поменять местами силу и выносливость](#)
- [5 Взаимодействие модификаторов силы и выносливости](#)

Определяющие характеристики способности

Иногда характеристики объекта имеют специфические величины, не вписывающиеся в стандартную схему карты: **Tarmogoyf** действительно хотел бы, чтобы «количество типов карт среди карт на всех кладбищах/количество типов карт среди карт на всех кладбищах плюс 1» было написано в его нижнем правом углу, но это было бы... непрактично. Поэтому эти величины не указаны на карте, и способность в тексте карты определяет их значение: такие способности известны как **определяющие характеристики способности** (ОХС) и всегда применяются перед другими эффектами, так как они определяют базовое значение устанавливаемых характеристик.

Помните, что способности, полученные любым другим путём, кроме эффектов копирования, не могут быть определяющими характеристиками способностями, и что способности, которые могут быть «выключены» при определённых условиях тоже не являются ОХС.

Определяющие характеристики способности работают **во всех зонах**, не только на поле битвы.

Пример. *Tarmogoyf* обладает типичной определяющей характеристикой способностью: его напечатанные сила и выносливость обозначены звёздочками, а их фактическое значение определено в текстовом поле. Эта способность работает в любой игровой зоне: знаменитая в Легаси колода, которой играли пару лет назад, реанимировала *Sutured Ghoul* и изгоняла её способностью четырёх *Tarmogoyf*: так как их способность работает и в зоне изгнания, Упырь становился 20/24 или даже больше.

Установка базовых силы и выносливости

Некоторые эффекты устанавливают определённое значение силы и выносливости. Источниками этих эффектов могут быть:

- разрешившиеся заклинания или способности: **Turn to Frog**, **Sorceress Queen**, **Dragonshift**
- статические способности перманентов: **Humility**, **Gigantiform**, **Ensouled Artifact**, **Treetop Village**

Example. На поле битвы *Godhead of Awe*, и *Tarmogoyf* выходит на поле битвы. Хотя способность *Tarmogoyf* новее, чем способность *Godhead of Awe*, она должна быть применена первой, потому что это определяющая характеристика способности. *Tarmogoyf* будет 1/1.

Некоторые заклинания и способности устанавливают силе и выносливости значения, зависящие от других характеристик: хотя окончательное значение не указано, оно определяется на разрешении заклинания или способности, так что этот эффект попадает в эту категорию.

Пример. Активируемая способность *of Karn, Silver Golem* устанавливает значение силы и выносливости целевого артефакта, равное его конвертированной мана-стоимости.

Увеличение и уменьшение силы и выносливости

Некоторые эффекты добавляют или вычитают определённые значения из текущей силы и выносливости существа. У этих эффектов может быть или не быть определённая продолжительность и всегда используется глагол «получает», после чего стоит символ «+» или «-».

Example. *Zealous Persecution* до конца хода даёт +1/+1 всем нашим существам и -1/-1 всем существам оппонента. *Glorious Anthem* даёт нашим существам дополнительный бонус +1/+1 всё время, пока находится на поле битвы.

Эти эффекты всегда применяются после эффектов, устанавливающих точное значение силы и выносливости, независимо от того, какой эффект был создан первым.

Example. Я активирую **Treetop Village**, превращая его в существо 3/3 и назначая его атакующим. Вы не назначаете блокирующих, и я целю его **Titanic Growth**, делая его 7/7. Но перед назначением повреждений, вы разыгрываете в него **Turn to Frog**.

И эффект активируемой способности Селения (**Treetop Village** становится 3/3), и эффект **Turn to Frog** (**Treetop Village** становится 1/1) пытаются установить точное значение силы и выносливости, так что побеждает последний: **Turn to Frog** переписывает значение силы и выносливости, установленное активируемой способностью **Treetop Village**. Тем не менее, так как **Titanic Growth** увеличивает характеристики, а не устанавливает их, он всегда применяется после **Turn to Frog**. **Treetop Village** станет синим Существом — Лягушкой 5/5.

Если эффект такого типа приведёт к отрицательному значению силы существа, оно будет считаться таковым для других подобных эффектов, но будет считаться нулём в любом случае, где отрицательное значение не имеет смысла.^[1]

Example. Я атакую своей **Glory Seeker**, и оппонент разыгрывает **Hydrosurge**. **Glory Seeker** теперь -3/2: если она сейчас назначит повреждения, игра сочтёт, что её сила равна нулю, так что повреждения не будут нанесены, так как нет такого понятия как «отрицательный урон».

Если я хочу нанести хоть какие-нибудь повреждения оппоненту, я могу разыграть **Titanic Growth**, который сделает **Glory Seeker** 1/6.

Жетоны

Жетон — метка на перманенте, модифицирующая его характеристики или взаимодействующая со способностями, эффектами или правилами. Жетоны не являются объектами и не имеют характеристик. Когда объект с жетонами перемещается из одной зоны в другую, жетоны исчезают.

Жетоны, изменяющие силу и выносливость выражаются алгебраическими значениями: +0/+2, -0/-1, +3/-3 и другие подобные жетоны использовались раньше, но сейчас используются только +1/+1 и -1/-1. Если на существе лежат жетоны и +1/+1, и -1/-1, действия, вызванные состоянием уничтожают их попарно, пока не останутся жетоны только одного типа.

При вычислении силы и выносливости жетоны рассматриваются как другие эффекты, увеличивающие или уменьшающие эти характеристики.

Example. Я использую **Incremental Growth** на **Grizzly Bears**, **Trained Armodon** и **Rumbling Baloth**. После чего оппонент разыгрывает **Incremental Blight** в них же и в том же порядке. Так как мы имеем дело с жетонами +1/+1 и -1/-1, вводится правило «нейтрализации» и повергает моих тренированных зверей обратно в их природную дикость.

Существо может получить жетоны, изменяющие силу и выносливость, благодаря заклинанию или способности, либо получить их при выходе на поле битвы благодаря эффекту замещения. Их можно

даже положить на перманенты не-существ, если эффект позволяет это, но в таком случае никакой пользы не будет, пока перманент не станет существом.

Example. *Mistcutter Hydra* выходит на поле битвы с X жетонами $+1/+1$, здесь эффект замещения зависит от выбранного значения X .

Способность «Modular N» на карте *Arcbound Ravager* является ключевым словом, обозначающим и эффект замещения «Это существо выходит на поле битвы с N жетонами $+1/+1$ на нём.», и триггерную способность «Когда это существо попадает на кладбище, вы можете положить его жетоны $+1/+1$ на целевое артефактное существо.».

Example. Я оживляю *Mutavault* и использую вторую способность *Ajani Goldmane*. Жетон останется на Земле, даже после того, как она перестанет быть существом, но это будет важно, когда *Mutavault* оживёт в следующий раз.

Поменять местами силу и выносливость

Такие эффекты, всегда использующие выражение **поменяйте местами**, меняют местами силу и выносливость существа, то есть берут значение силы и ставят на место выносливости, и наоборот. Обычно, если дважды поменять местами силу и выносливость, получится исходное значение.

Пример. Я атакую своей *Aquatоева*, и оппонент не блокирует, так что я сбрасываю карту, чтобы нанести 3 повреждения. Он позволяет способности разрешиться и, всё ещё перед нанесением урона, играет *Sbock* в *Aquatоева*. Я сбрасываю ещё одну карту, чтобы моя *Aquatоева* выжила, и она наносит всего 1 повреждение.

Взаимодействие модификаторов силы и выносливости

Теперь мы можем распределять каждый из эффектов, модифицирующих силу и выносливость, в одну из вышеперечисленных категорий (которые мы ещё можем назвать **слоями**), а затем применять их все по порядку, чтобы вычислить итог. Если на одном слое применяются несколько эффектов, мы применяем их в порядке создания — по так называемой **временной метке**. Давайте этим и займёмся!

Example. У меня под контролем *Tarmogoyf* и *Glorious Anthem*, а на кладбище сейчас только карты существ и мгновенных заклинаний. Давайте начнём с первого слоя: определяющая характеристики способность *Tarmogoyf* делает его $a/2/3$. Затем применяется *Glorious Anthem*, делающий его $3/4$.

Ну вот, пока всё идёт хорошо.

Пример. После всех утомительных вычислений, я наконец отправляю своего здоровяка в атаку, а оппонент разыгрывает **Diminish!** Сколько повреждений Tarmogoуf нанесёт?

Diminish устанавливает базовые силу и выносливость Tarmogoуf на $1/1$, так что этот эффект применяется на втором слое, переписывая его ОХС. Но так как *Glorious Anthem* применяется на третьем слое, его эффект не будет переписан: Tarmogoуf будет $2/2$ и нанесёт 2 повреждения. Помните: то, что *Diminish* разрешилось позже *Glorious Anthem* не имеет значения для результата.

Пример. Наконец я думаю, что у оппонента закончились все трюки, так что можно прокачать своих существ с помощью **Reckless Charge** и угрожающе их повернуть... насколько угрожающе?

На моё кладбище попало волшебство, так что на первом слое мой Tarmogoуf становится $3/4$; на втором слое ничего не происходит; затем на третьем применяются *Glorious Anthem* и *Reckless Charge*. Я обязан применять их по временной метке, но благодаря математическому правилу перестановки на этом слое в любом случае получаю $+4/+1$ в сумме, так что Tarmogoуf теперь впечатляющий $7/5$!

Пример. Но всё-таки я был немного опрометчив: оппонент разыгрывает **Inside Out**. Мы меняем местами силу и выносливость на последнем слое, так что этот эффект применяется после всех вычислений, которые мы уже осуществили. Tarmogoуf «усядет» до $5/7$.

Если бы оппонент разыграл **Inside Out** в ответ на **Reckless Charge** ничего бы не изменилось: Tarmogoуf всё рано был бы в итоге $5/7$.

Example. Отмотаем предыдущий пример: **Inside Out** разыгрывается в ответ на **Reckless Charge**. Сразу после разрешения *Inside Out*, но пока *Reckless Charge* всё ещё в стеке, оппонент разыгрывает **Lightning Bolt**, что происходит??

Когда *Inside Out* разрешается, так как *Reckless Charge* ещё в стеке, *Inside Out* применяется к **Tarmogoуf**, который пока $2/3 + 1/1 = 3/4$. В небольшом окошке перед разрешением *Reckless Charge*, Tarmogoуf будет $4/3$, под смертельной угрозой *Lightning Bolt* (точнее, действий, вызванных состоянием!) — на кладбище уже есть мгновенные заклинания, помните?

Я, такой умный, потому что прочитал эту статью, в ответ на *Lightning Bolt* играю **Fortify**, выбирая режим $+2/+0$ (не $+0/+2$). На разрешении, *Fortify* применяется на третьем слое, Tarmogoуf становится $5/4$ до того, как сила и выносливость меняются местами, так что в итоге он теперь $4/5$ и переживает *Lightning Bolt*.

Наконец, разрешается *Reckless Charge*, увеличивая маленькие звёздочки на карте и тоже отправляя на третий слой, вместе с **Glorious Anthem** и *Fortify*, превращая Tarmogoуf в толстого $5/8$.

Теперь, когда вы стали экспертами в матеМагии, попробуйте решить это!

Example. Я контролирую **Aquamoeba**, зачарованную **Unholy Strength**. Я атакую, оппонент не блокирует, и я активирую способность моей Aquamoeba. Что произойдёт, если, в ответ на активацию, оппонент разыграет **Puncture Bolt**, а затем **Diminish** в ответ на свой Puncture Bolt?

г. ↑ Отрицательное значение выносливости, конечно, убьёт существо на месте.

Защита

Защита — одна из старейших ключевых способностей, существовавшая с выпуска *Alpha*. Она одновременно мощная и сложная, так как на самом деле создаёт несколько эффектов. Итак, начнём с основ.

Защита — статическая способность перманентов (не только существ). Некоторые карты и эффекты могут дать защиту игроку. Обычно способность записана как «**защита от [качества]**», где *[качество]*, обычно указывающее цвет, может быть любой характеристикой вроде имени карты, типа, подтипа или мановой стоимости.

Защиту можно рассматривать как четыре разные способности, и каждую из них мы обсудим детально. В английском языке их легко запомнить по сокращению **DEBT**. Это значит, что перманент или игрок с защитой не может получать повреждения (**D**amaged), быть зачарован или снаряжен (**E**nchanted or **E**quipped), заблокирован (**B**locked) или поцелен (**T**argeted) источником с указанным качеством. Но в русском языке сокращение получает малопоэтичное.

Contents

- 1 Нельзя поцелить
- 2 Нельзя зачаровать или снарядить
- 3 Нельзя нанести повреждения
- 4 Нельзя заблокировать
- 5 Необычные защиты
 - 5.1 Защита от существ
 - 5.2 Защита от всего
 - 5.3 Защита от цветных заклинаний
 - 5.4 Защита от игрока

Нельзя поцелить

Первый эффект похож на Пелену, применяемую только к источникам с указанным качеством. Как и с Пеленой, защищённый перманент не может быть поцелен, независимо от того, кто контролирует целящий эффект (так что это не как Порчеустойчивость).

Example. *Игрок А атакует своим **Black Knight**. У игрока Б в руке **Azorius Charm**, но, так как это белая карта, он не может использовать **Charm**, чтобы положить **Black Knight** на верх библиотеки А.*

Example. Та же ситуация, что и в примере выше. Игрок А атакует своим **Black Knight**, а в руке у него **Faith's Shield**. В этот раз у игрока Б есть **Ultimate Price**, которую он и играет, целя Black Knight. Было бы здорово дать Black Knight защиту от чёрного, чтобы он стал нелегальной целью для Ultimate Price, но А не может поцелить его своим Faith's Shield, потому что это белая карта. Тот факт, что А контролирует и Black Knight, и Faith's Shield, роли не играет. Теперь давайте представим, что у А всего 5 жизней. Срабатывает Роковой Час, и А может использовать Faith's Shield, поцелив другой свой перманент, чтобы и сам А, и все перманенты под его контролем (включая Black Knight) получили защиту от чёрного. Так как теперь Black Knight является нелегальной целью для Ultimate Price, она будет отменена.

Как показано в примере выше, этот эффект, подобный Пелене, никак не взаимодействует с заклинаниями и способностями, которые не целят или не целят конкретно игрока или перманент с защитой. Так что Black Knight всё ещё падёт от **Supreme Verdict**, а **White Knight** может быть пожертвован для **Devour Flesh**, которое целит игрока, а не существо.

Стоит упомянуть момент, связанный со следующим эффектом защиты — карты Аура. Аура — единственный перманент, требующий цели при разыгрывании. Так что нельзя разыграть заклинание Ауры, целящий перманент или игрока с защитой от него. Но Ауры всё ещё могут выходить на поле битвы без разыгрывания (например, при использовании способности **Sun Titan**). Аура, положенной на поле битвы таким образом, просто должен быть назначен перманент, который она может легально зачаровывать. И это подводит нас к беседе о втором эффекте защиты.

Нельзя зачаровать или снарядить

Второй эффект защиты касается карт, прикрепляемых к перманентам и игрокам — таких, как Ауры и Снаряжения ^[1]. Перманент или игрок с защитой от какого-либо качества не может быть зачарован или снаряжен картами с указанным качеством.

Для поддержки этого эффекта определено действие, вызванное состоянием, которое срабатывает, когда зачарованный/снаряженный перманент получает защиту после зачарования/снаряжения. Действие, вызванное состоянием, открепляет карту и, в случае Ауры, которые могут существовать на поле битвы, только зачаровывая перманент, отправляет их на кладбище. Снаряжения просто открепляются.

Example. Оппонент атакует меня существом, снаряженным **Umezawa's Jitte**. Перед шагом боевых повреждений я использую свою **Tower of the Magistrate**, чтобы дать атакующему существу защиту от артефактов. Это приведёт к тому, что Umezawa's Jitte «снадёт» с существа.

Если эффект пытается зачаровать или снарядить защищённый перманент, часть эффекта, которая пытается это сделать, просто ничего не делает. Если эффект указывает Ауру или Снаряжению изменить зону, карты остаются в текущей зоне. Если эффект просто пытается вывести Ауру на поле битвы, это будет возможно только при наличии там перманентов, которые эта Аура может легально зачаровывать.

Example. *Игрок А разыгрывает **Obzedat's Aid**, целя **Pacifism** на своём кладбище. Игрок Б контролирует **Cartel Aristocrat** и токен Духа. В ответ на **Obzedat's Aid**, игрок Б жертвует токен Духа, давая **Cartel Aristocrat** защиту от белого. Теперь **Pacifism** не может выйти на поле битвы, так как нет перманента, который он мог бы легально зачаровать. Если бы у игрока А было существо, он был бы вынужден зачаровать его своим же **Pacifism**.*

Нельзя нанести повреждения

Третий эффект защиты является **эффектом предотвращения**. Все повреждения, которые должны быть нанесены перманенту с защитой источником с указанным качеством, предотвращаются. Так как это эффект предотвращения, нанесение повреждений не происходит, так что триггеры, срабатывающие на нанесение повреждений, не сработают. Если урон не может быть по каким-либо причинам предотвращён (например, если игрок разыграл **Skullcrack**), эта часть защиты не работает.

Example. *Если разыгран **Pyroclasm**, а на поле битвы есть **Vulshok Refugee**, 2 повреждения, которые он должен получить, предотвращаются. Но если на поле битвы находится **Leyline of Punishment**, эффект предотвращения не работает, и **Vulshok Refugee** погибнет. Также заметьте, что **Pyroclasm** может воздействовать на существ с защитой от красного, так как он не целит.*

Нельзя заблокировать

Последний эффект Защиты касается фазы боя. Существо, защищённое от какого-либо качества, не может быть заблокировано существом с указанным качеством. Это **ограничение**, применяемое при назначении блокирующих. Если существо уже заблокировано, невозможно «разблокировать» его, дав ему защиту от заблокировавшего существа. Ограничение на блокирование работает, только если существо уже защищено в начале шага назначения блокирующих, так что последний полезный момент, чтобы дать существу защиту — на шаге назначения атакующих.

Example. *А **White Knight** не может блокировать атакующего **Black Knight**, и наоборот. Защита друг от друга не отменяет эффект защиты, так что оба не могут блокировать друг друга. Поединок, отсылающий к истокам игры, исход которого никогда не будет решён — вот это действительно легендарно!*

Необычные защиты

Как мы и сказали во введении, перманент или игрок могут быть защищены не только от цветов, но и от любых других характеристик или их набора. Некоторые виды защит могут приводить в замешательство, так что мы сейчас детально их рассмотрим. Некоторые из этих способностей были напечатаны на единичных картах.

Защита от существ

Защита от существ попадает в категорию защиты от типа, супертипа или подтипа, так как «существо» — тип карты. Обычно, если способность ссылается на тип, подтип или супертип, подразумеваются только *перманенты* этого типа. Например, существа являются «существами» только на поле битвы, а в остальных зонах это «карты существ». Защита является исключением из этого правила. Карта с защитой от существ защищена от всех перманентов существ, а также от карт существ во всех зонах. Так что перманент с защитой от существ не может быть целью способностей существ и карт существ, не может получать повреждения от существ и не может быть заблокирован. Существа не могут зачаровывать или снаряжать, и заклинания существ никогда не целят, так что остальные эффекты защиты не имеют значения.

Example. *Игрок А контролирует токен Птицы 1/1, зачарованный **Holy Mantle**. У его оппонента 5 жизней. Атакуя птицей, игрок А не сможет использовать способность Прилива Крови своего **Skinbrand Goblin**, чтобы нанести оставшиеся 2 повреждения, так как Птица защищена от существ и не может быть целью способности Прилива Крови, источником которой является существо.*

Нис sunt dracones!

В нижеследующем тексте разбирается очень сложная тема, знание которой совершенно не требуется кандидатам. Если вы готовитесь к тесту, мы предлагаем вам пропустить следующую страницу. Если вы уже сертифицировались и хотите расширить свои знания, продолжайте на свой страх и риск.



Защита от всего

Для защиты от всего, напечатанной только на **Progenitus**, создали специальное правило. Перманент, защищённый от всего, защищён от любого объекта независимо от характеристик. Другими словами, все повреждения, предназначенные Progenitus предотвращаются, его нельзя зачаровать или снарядить, заблокировать или поцелить.

Как обычно, его всё ещё можно уничтожить эффектами, которые не целят, например **Wrath of God** или **Toxic Deluge** на 10. Мы также можем использовать способности, которые целят контролера и требуют пожертвовать существо, как, например, вторая способность **Liliana of the Veil**. И так как защита работает, только пока Progenitus на поле битвы, его всё ещё можно отменить, пока он в стеке.

Наконец, важно отметить, что защита распространяется и на контролера Progenitus. Так что контролирующей Progenitus игрок может сделать его больше с помощью эффектов вроде **Honor of the Pure**, но не может использовать целящие заклинания вроде **Berserk**.

Защита от цветных заклинаний

Напечатанная только на одном из сильнейших титанов Эльдрази, **Emrakul, the Aeons Torn**, защита от цветных заклинаний, безусловно, довольно необычна. Чтобы понять её, полезно вспомнить, что же такое заклинание. Заклинание — это карты в стеке, копия заклинания или копия разыгранной карты. Так что Emrakul защищён от всего этого.

Теоретически, применяются обычные эффекты «ДЕВТ», но так как заклинания не могут блокировать или зачаровывать (Ауры зачаровывают что-то, только будучи перманентами, не заклинаниями), значимых эффекта всего два: Эмракулу нельзя нанести повреждения или поцелить цветным заклинанием.

Это значит, что **Bonfire of the Damned** на 15 не сможет убить его, так как все повреждения будут предотвращены (это всё ещё заклинание, когда наносится урон, и оно красное), но его возможно поцелить и нанести повреждения **Ghostfire**, так как оно бесцветное. [2]

Невозможно разыграть в него **Pacifism**, так как Emrakul не будет легальной целью, но Pacifism может легально зачаровать его, если выйдет на поле битвы каким-либо иным способом, потому что тогда это будет перманент, а не заклинание. Emrakul может быть целью способностей, так что может быть изгнан **Oblivion Ring** и украден **Sower of Temptations**.

Защита от игрока

Напечатанная на **True-Name Nemesis** из выпуска *Commander 2013*, эта способность защиты появилась вместе с обновлением в правилах, созданным именно для неё. Она работает как «защита от всего», но применяется только к объектам под контролем определённого игрока, или принадлежащих этому игроку и не контролируемых никем другим.

В классической игре на двоих, это лучшая версия защиты от всего. True-Name Nemesis будет выглядеть как Progenitus для названного игрока, но контролирующий его игрок (или другой игрок в игре на несколько человек) сможет зачаровать или снарядить его или использовать целящие его заклинания.

Example. Представим мультиплеерную игру между игроками А, Б, В. Игрок А контролирует True-Name Nemesis, для которого назван игрок Б. Игрок Б разыгрывает **Pyroclasm**. Если бы Pyroclasm разрешился сразу, повреждения True-Name Nemesis были бы предотвращены, так как Пироклазм контролирует игрок Б. При получении приоритета игрок В играет **Commandeer** в Pyroclasm. Затем все игроки пасуют, и элементы стека разрешаются. Теперь Pyroclasm на разрешении нанесёт 2 повреждения True-Name Nemesis, так как, хотя владелец Pyroclasm — игрок Б, контролирует его игрок В, а у True-Name Nemesis нет защиты от него.

Такой же сценарий, А атакует Б своим True-Name Nemesis. Б использует **Act of Aggression**, чтобы получить контроль над существом игрока В. После разрешения Акта Агрессии украденное существо не сможет заблокировать True-Name Nemesis, потому что, хотя и принадлежит другому игроку, контролируется сейчас игроком Б, от которого True-Name Nemesis защищён.

1. ↑ И Укрепления, вроде **Darksteel Garrison**, о которых мы больше никогда не вспомним.
2. ↑ Это, кстати, очень крутая отсылка к истории, так как в художественном тексте Призрачного Пламени упоминается **Ugin, the Spirit Dragon**, один из трёх planeswalker-ов, сотни лет назад заключивших Эльдрази в эдры Зендикара.

СЛОИ

Nic sunt dracones!

В нижеследующем тексте разбирается очень сложная тема, знание которой совершенно не требуется кандидатам. Если вы готовитесь к тесту, мы предлагаем вам пропустить следующую страницу. Если вы уже сертифицировались и хотите расширить свои знания, продолжайте на свой страх и риск.



В Магии более одиннадцати тысяч карт, и это количество растёт, что предоставляет огромное разнообразие **эфффектов**. Если это **продолжительные эффекты**, их взаимодействия друг с другом не всегда интуитивно или просто понять. Если вы уже судья или подумываете стать судьёй, вам наверняка не нужно напоминать об этой карте:

Марк Роузвотер рассказывал, что был действительно доволен после создания **Humility**, которую он счёл *простой и бесхитростной*. И она действительно такая, сама по себе. Боль начинается, когда Humility взаимодействует с другими картами.

Годами рулингами каждого отдельного случая занимался **Stephen D'Angelo**, гуру правил, даже не связанный с Wizards of the Coast. ^[1] С выпуском **Sixth Edition** правила **серьёзно пересмотрели**, в том числе представили чудесный документ — Полные правила; в этом обновлении была представлена система взаимодействий продолжительных эффектов, которая — с некоторыми изменениями — используется по сей день и предназначена для получения результатов, которые, в таком порядке:

- однозначны;
- совпадают с интуитивным предположением игрока;
- схожи с рулингами до ревизии.

Contents

- 1 Общий обзор
- 2 Слои
 - 2.1 Эффекты копирования
 - 2.2 Эффекты смены контроля
 - 2.3 Эффекты изменения текста
 - 2.4 Эффекты изменения типа
 - 2.5 Эффекты изменения цвета
 - 2.6 Эффекты, добавляющие или удаляющие способности
 - 2.7 Эффекты, изменяющие силу или\и выносливость
 - 2.7.1 Эффекты определяющих характеристики способностей
 - 2.7.2 Эффекты, устанавливающие базовую силу и/или выносливость
 - 2.7.3 Эффекты, увеличивающие и уменьшающие силу и/или выносливость
 - 2.7.4 Эффекты от жетонов
 - 2.7.5 Эффекты, меняющие силу и выносливость местами
 - 2.8 Эффекты, использующие несколько слоёв
- 3 Порядок внутри слоёв
 - 3.1 Эффекты определяющих характеристик способностей
 - 3.2 Зависимые эффекты
 - 3.3 Временная метка
- 4 Паралипоменон

Общий обзор

Эта система разделяет все возможные эффекты на семь категорий, известных как **слои**, и указывает порядок, в котором эти категории нужно рассматривать. Мы обсудим эти категории детально и увидим, что происходит в каждой, так как верное распределение эффектов между ними чрезвычайно важно для верной интерпретации сложной игровой ситуации.

Другие правила уточняют порядок эффектов внутри каждого слоя. В общем виде, эффекты, обычно напечатанные прямо на карте, применяются первыми, затем применяются другие эффекты в порядке создания — с важным исключением в случае, если они мешают друг другу.

Цель всего этого внушительного набора правил в том, чтобы упорядочить все продолжительные эффекты, которые могут сосуществовать. После этого само вычисление производимого результата достаточно просто.

Слои

Каждый продолжительный эффект принадлежит ровно одному из следующих слоёв (и, если применимо, подслоёв). Если эффект делает несколько вещей, их необходимо разделить и каждую часть определить на подходящий слой.

1. Эффекты копирования
2. Эффекты смены контроля
3. Эффекты изменения текста

4. Эффекты изменения типа ^[2]
5. Эффекты изменения цвета
6. Эффекты, добавляющие или убирающие способности
7. Эффекты, изменяющие силу и выносливость
 - 7a. Эффекты определяющих характеристики способностей
 - 7b. Эффекты, устанавливающие базовую силу и/или выносливость
 - 7c. Эффекты, увеличивающие и уменьшающие силу и/или выносливость
 - 7d. Эффекты от жетонов
 - 7e. Эффекты, меняющие силу и выносливость местами

Эффекты копирования

Эффекты копирования легко отличить: они, и *только* они, *всегда* используют слово **копия**. Результат эффектов копирования подчинён **определённым правилам**; пока важно отметить, что некоторые эффекты копируют объект с *некоторыми исключениями*, в то время как другие сначала копируют объект, а *затем* изменяют копию. Их не надо путать: исключения в эффекте копирования являются частью эффекта, и применяются на слое 1; последующие изменения относятся к соответствующему уровню. Эффекты первого типа можно опознать по словосочетанию **при этом** (в английском excerpt).

Example. *Quicksilver Gargantuan* копирует существо, **при этом** он остаётся 7/7. Это эффект копирования с исключением, так что применяется на слое 1. Если **Clone** выходит на поле битвы как копия *Quicksilver Gargantuan*, копирующего что-то ещё, **Clone** будет 7/7.

Kiki-Yiki, Mirror Breaker, с другой стороны, создаёт копию существа, а затем даёт токену Ускорение. Если **Clone** станет копией токена, то Ускорения не получит.

Эффекты смены контроля

Эти эффекты изменяют контролера указанного перманента. Больше сказать особо нечего, кроме того, что эффекты, которые кладут штуки на поле битвы под контролем игрока, не являются эффектами смены контроля.

Example. **Mind Control** меняет контролера перманента, находящегося на поле битвы, так что применяется на слое 2. **Gather Specimens**, с другой стороны, указывает существу выйти на поле битвы уже под контролем другого игрока, так что здесь система слоёв не задействована.

Эффекты изменения текста

Эти эффекты влияют на текст карты, что подразумевает текст правил плюс строку типа. Эти эффекты всегда используют словосочетания **измените текст**, и никогда не влияют на имя или символы маны. Помните, что способности, данные перманентам, *не* указаны в их текстовом поле, так что на них эффекты изменения текста не влияют.

Пример. А **Circle of Protection: Black** на поле битвы становится целью **Mind Bend**. На разрешении коварный синий маг меняет «чёрный» на «зелёный», что позволяет ему предотвратить повреждения от угрожающей ему **Force of Nature**. Целить могучего Элементаля **Mind Bend** смысла нет, так как оно никак не повлияет на требуемую в шаг поддержки стоимость 🍄🍄🍄🍄.

Если для **Pitbing Needle** выбран этот **Circle of Protection**, чары не могут быть активированы даже после **Mind Bend**, так как имя не изменилось.

Если у меня есть **Benalish Hero**, зачарованный **Black Ward**, и вы целите моего героя **Mind Bend**, чтобы изменить «чёрный» на «зелёный». Ничего не изменится, так как данная **Benalish Hero** защита меняет не его текст, а только его способности. (Если поцелить **Black Ward**, то, конечно, можно достичь желаемого эффекта.)

Эффекты изменения типа

К этой категории относятся все эффекты, изменяющие или добавляющие типы, подтипы или супертипы перманентам. Это достаточно распространённые эффекты: некоторые карты изменяют супертип (**Leyline of Singularity**), тип (**Nature's Revolt**) или подтип (**Dralnu's Crusade**). К ним прилагается достаточно правил, чтобы посвятить этому **целую страницу**. Стоит напомнить здесь пару моментов:

- Если эффект меняет тип земли на один из базовых типов, побочным эффектом является удаление всех способностей, напечатанных на трансформированной земле. Удаление способностей происходит на слое 4.

Пример. Моё **Yavimaya Coast** зачаровано **Squirrel Nest**, и на поле битвы выходит **Blood Moon**. **Yavimaya Coast** теряет все способности, следующие из напечатанного на нём текста (так что я не смогу получить 🍄, 🍄 или 🍄) и получает встроенную способность Горы (так что я смогу добыть 🍄). Так как способность от **Squirrel Nest** будет получена на слое 6 (ну и она в любом случае не напечатана в тексте земли), я смогу поворачивать **Yavimaya Coast** за белками.

- Иногда эффект пытается дать тип существа перманенту, не являющемуся существом на момент применения эффекта. Если такое происходит, эффект ничего не делает. Помните, что нужно убедиться, что перманент является существом в момент, когда эффект пытается примениться в контексте системы слоёв; недостаточно того, перманент будет существом после всех учтённых эффектов.

Example. Я активирую третью способность **Gideon Jura**, чтобы превратить его в существо и атаковать. Оппонент активирует первую способность **Olivia Voldaren**, чтобы её поцелуй превратил его в Вампира (1 повреждение предотвращается, но эффект изменения типа не зависит от успешности урона). Теперь **Gideon** Вампир Человек Солдат, и оппонент может забрать его себе за каких-то 🍄🍄🍄. В конце хода **Gideon** перестает быть существом, так что эффект **Olivia** прекращает делать его Вампиром.

Эффекты изменения цвета

Вы не поверите, но эти эффекты меняют цвет перманента, на который влияют. Помните, что части других эффектов, отвечающие за смену цвета, тоже применяются здесь, и если вам нужно выбрать цвет, то выбирать надо между белым, синим, чёрным, красным, зелёным и ~~пурпурным~~. Вы не можете выбрать варианты вроде «бесцветный», «артефакт», «Эльф» и прочий беспредел.,

Эффекты, добавляющие или удаляющие способности

Эффекты, которые говорят, что перманент **получает** способность, **имеет** способность или используют предлог **с** — как в «становится существом с Полётом» — добавляют способности перманенту. Эффекты, указывающие, что перманент **теряет** способность или превращает его в перманент **без способностей**, удаляют способности.

Помните, что если перманент обладает несколькими экземплярами одной ключевой способности (не важно, суммируется их эффект или нет), и эффект удаляет эту ключевую способность, удаляются все экземпляры.

Эффекты, изменяющие силу или/и выносливость

Так как игра фокусируется на сражениях между существами, огромное количество эффектов увеличивает или уменьшает их. Поэтому эффекты, применяющиеся на этом слое, упорядочены не как в [других слоях](#). Вместо этого они распределяются по пяти подслоям, а внутри каждого подслоя применяются упомянутые правила упорядочивания.

Эффекты определяющих характеристики способностей

Определяющие характеристики способности являются видом статических способностей с очень строгим определением. Эти способности определяют величины, обычно просто напечатанные на карте, в большинстве случаев для того, чтобы эти величины могли меняться по ходу игры.

Определяющая характеристики способность должна отвечать *всем* указанным требованиям: :

- Она **определяет характеристику**: например, цвет, подтип, силу или выносливость.
- Она **встроенная**. То есть, напечатана на карте, дана токену тем же эффектом, который его создал или получена с помощью эффектов копирования или изменения текста. Способности, полученные любым другим способом не встроены, даже если объект дал её сам себе.
- Влияет **только** на объект, на котором напечатана.
- Она **безусловная**. Способности, действующие при каких-то условиях, здесь не приветствуются.

Определяющие характеристики способности обладают важным качеством: они действуют *во всех зонах*, не только на поле битвы.

Example. Tarmogoyf обладает классической определяющей характеристикой способностью: его сила и выносливость всегда равны количеству типов карт на кладбищах, даже когда он в стеке (важно для **Essence Backlash**, например) или в изгнании (важно для **Sutured Ghoul**). С другой стороны, способность **Nylea, God of the Hunt**, превращающая её иногда в чары не-существо, не является определяющей характеристикой способностью, так как имеет условие. Способность работает, только когда Nylea на поле битвы, так что богиню можно отменить с помощью **Scatter Essence** и поцелить **Disentomb**, независимо от моей преданности зелёному.

Эффекты, устанавливающие базовую силу и/или выносливость

Эти эффекты просто указывают, что сила и/или выносливость существа становятся определённым числом. Такие эффекты создаются способностями перманентов не-существ, «оживающих» и становящихся существами (**Jade Statue, Mutavault**), статическими способностями (**Humility, Gigantiform**) или разрешающимися объектами (**Sorceress Queen, Humble**). Источник нам не важен: если он устанавливает величины, то применяется здесь.

Эффекты, увеличивающие и уменьшающие силу и/или выносливость

Этот слой включает эффекты, которые повышают или понижают силу и/или выносливость, такие как **Giant Growth, Nameless Inversion, Crusade, Mutilate, Looming Shade** и бесчисленное количество прочих.

Пример. Erg Raiders зачарованы **Unstable Mutation**, и я активирую **Sorceress Queen**, целя Erg Raiders. Эффект Sorceress Queen применяется на слое 7b, так как задаёт точное значение силы и выносливости; Unstable Mutation повышает их, так что применяется на слое 7c:

7a: -

7b: Erg Raiders становятся 0/2

7c: +3/+3, так что теперь они 3/5

7d: -

7e: -

Erg Raiders в итоге внушительные 3/5.

Эффекты от жетонов

Жетоны увеличивают или уменьшают силу и выносливость, так что нет причины выделять им отдельный слой. Видимо, нам просто придётся смириться с этим.

Для знатоков. Вообще-то, существует уникальный сценарий, где отдельный слой для жетонов +1/+1 имеет значение. Там замешан **Phyrexian Ingester**, съевший старого доброго **Skullbriar, the Walking Grave** — детали оставим в качестве упражнения для читателя.

Эффекты, меняющие силу и выносливость местами

Эти эффекты всегда используют словосочетание **поменяйте местами**.

Example. На поле битвы **Windreaver** с жетоном +1/+1. Игрок атакует им, активирует его вторую способность дважды, разыгрывает в него **Giant Growth** и активирует его третью активируемую способность, надеясь нанести побольше повреждений. После того, как всё это разрешилось, защищающийся игрок разыгрывает в Ветряного Разбойника **Humble**. Как Разбойник выглядит теперь?

Начинаем мы всегда с распределения эффектов по соответствующим слоям, а затем применяем их к исходному объекту. В нашем случае они все влияют на силу и выносливость, так что применяются на слое 7. Жетоны отправляются на 7d, активация +0/+1 — на 7c, **Giant Growth** тоже на 7c, поменяли местами — на 7e, и **Humble** — на 7b. Итак:

7a: -

7b: **Windreaver** становится 0/1

7c: +0/+1, +0/+1, +3/+3, так что 3/6

7d: +1/+1 от жетона, теперь он 4/7

7e: меняем местами силу и выносливость и получаем 7/4

The Windreaver в итоге 7/4 — вероятно, не совсем то, на что рассчитывал защищающийся игрок!

Эффекты, использующие несколько слоёв

Иногда один эффект может быть разбит на меньшие кусочки, каждый из которых попадёт на свой слой. В таких случаях каждую порцию эффекта мы рассматриваем как отдельный продолжительный эффект, с *очень важной* разницей: как только эффект начинает применяться, все его части применяются на соответствующем слое, даже если по пути создавшая его способность была удалена.

Пример. *Natural Emergence* обладает статической способностью, генерирующей комплексный эффект, который можно разбить следующим образом:

4: Земли под вашим контролем становятся существами

6: Эти существа получают первый удар

7b: Их сила и выносливость приравниваются к 2

Теперь давайте представим, что на поле битвы **Humility** и **Opalescence**. Это печально известное комбо превратит *Natural Emergence* в существо, и **Humility** отнимет все способности. Как выглядят ожившие земли?

4: Земли под вашим контролем становятся существами, *Natural Emergence* и **Humility** становятся существами.

6: Земли-существа получают Первый удар, все существа теряют все способности.

7b: Земли-существа становятся 2/2, *Natural Emergence* и **Humility** становятся 4/4, все существа становятся 1/1

Так как эффект *Natural Emergence* начинает применяться на слое 4, прежде чем **Humility** удалит его на слое 6, все его части будут применяться. Хотя на слое 7 исходной способности давно нет, она всё ещё будет применяться. Точный итог этого бесполезного сценария зависит от порядка применения эффектов на одном слое, а это тема следующего параграфа.

Порядок внутри слоёв

Слои полезны для сортировки эффектов разного рода. Но одинаковые эффекты попадают на один слой, так что нам нужен способ упорядочивать и их. В трудной ситуации, следуйте этим правилам:

- Эффекты **определяющих характеристики способностей** всегда применяются первыми
- Затем **зависимые эффекты** упорядочиваются так, что каждый зависимый эффект применяется после всех эффектов, от которых он зависит
- Затем независимые эффекты применяются по **временной метке**

Эффекты определяющих характеристик способностей

Определяющие характеристики способности являются видом статических способностей с очень строгим определением. Эти способности определяют величины, обычно просто напечатанные на карте; в большинстве случаев для того, чтобы эти величины могли меняться по ходу игры. ОХС действуют во всех зонах, не только на поле битвы. Мы уже говорили о них [выше](#).

Зависимые эффекты

«Отбеливатель»

Предположим, вы контролируете **Crusade**; коварный оппонент играет **Celestial Dawn**. Существа оппонента теперь белые, но получают ли они +1/+1 от вашего Crusade?^[3] В конце концов, их вообще не

было в в начале похода...

Иногда один эффект может влиять на другой, изменяя:

- существование первого эффекта
- объекты, к которым он применяется
- что он делает с объектами, к которым применяется

Если оба эффекта применяются **на одном** слое, и ни один из них не является определяющей характеристики способностью, второй эффект **зависит** от первого.

Давайте рассмотрим примеры каждой из этих возможностей:

Example. Humility стирает способность **Lord of Atlantis**, так что эффект, дающий Мерфолкам Знание островов зависит от удаляющего способность эффекта Humility, так как последний влияет на существование эффекта Lord of Atlantis. С другой стороны, эффект, дающий Мерфолкам +1/+1 не зависит от эффекта Humility, из-за которого все существа становятся 1/1, так как они применяются на разных подслоях.

Example. Conversion превращает Горы в Равнины. Затем **Mystic Compass** целит Остров, и контролер артефакта решает превратить этот Остров в Гору. Эффект Conversion начнёт к ней применяться, так что он зависит от эффекта Mystic Compass.

Example. На поле битвы **Necrotic Ooze** и **Yixlid Jailer**, а на моём кладбище — **Triskelion** Применение Necrotic Ooze перед Yixlid Jailer не изменит, что и с чем делает его эффект, так что Yixlid Jailer не зависит от Necrotic Ooze.

Применение Yixlid Jailer перед Necrotic Ooze не влияет на существование эффекта или то, к чему он применяется. Тем не менее, он изменяет, что Necrotic Ooze делает с объектом (самой собой): вместо получения способности Triskelion, она не получит ничего, так что Necrotic Ooze зависит от Yixlid Jailer.

Иногда эффект А зависит от эффекта Б, Б зависит от В, В зависит от А. В таких случаях мы имеем **петлю зависимости** и применяем Алгоритм Страуса ^[4]: откровенно игнорируем петлю и делаем вид, что этой зависимости не существует.

Теперь мы можем отличать зависимые эффекты ^[5] и использовать это, чтобы упорядочивать их. Делается это так: когда один эффект зависит от другого или нескольких, то всегда применяется после всех эффектов, от которых он зависит.

Временная метка

Когда между эффектами нет зависимости, мы просто применяем их в том порядке, в котором они были созданы. Обычно это довольно просто, но может пригодиться формальное определение **временной метки**, которую получает каждый эффект. Проще всего описать это правило так:

- Временная метка продолжительных эффектов, создаваемых на разрешении заклинаний и способностей — момент разрешения.
- Временная метка продолжительных эффектов, создаваемых статическими способностями, — время попадания перманента со способностью в текущую зону.

Пример. *Spreading Seas* зачаровывает землю, которую целит способность *Tideshaper Mystic*, для которой выбрана Равнина. Оба эффекта применяются на слое 4, и ни один не зависит от другого, так что они применяются по временной метке. Временная метка *Spreading Seas* — момент его выхода на поле битвы; временная метка способности *Tideshaper Mystic* — момент её разрешения.

Таким образом, если земля уже зачарована, когда разрешается способность Мерфолка, она будет Равниной; если способность активирована в ответ на Ауру, земля станет Островом. Заметьте, что тот факт, что у одного эффекта есть ограничение длительности, а другой длится бесконечно, не имеет значения.

Есть ещё пара вкусных дополнительных правил, касающихся эффектов, создаваемых статическими способностями:

- Если перманент получает статическую способность, временной меткой эффекта будет то, что произошло позднее: или момент выхода перманента на поле битвы, или момент получения им способности.
- Ауры и Снаряжения ^[6] получают новую временную метку, когда перемещаются к новому перманенту или игроку.

Пример. Юный рьяный Адонис разыграл *Argothian Wurm* и *Shivan Dragon*, но коварный Нептун разыгрывает *Mind Control* в *Shivan Dragon* Адониса. Адонис забирает своего монстра обратно с помощью *Insurrection*, и атакует обоими существами: у *Insurrection* более поздняя временная метка, чем у *Mind Control*, так что *Insurrection* переписывает его.

В фазе боя Нептун разыгрывает *Aura Finesse* в свой *Mind Control*, прикрепляя его к *Argothian Wurm*. Это сбрасывает временную метку *Mind Control*, которая становится теперь более поздней, чем временная метка *Insurrection*, так что он получает контроль над *Argothian Wurm*, который удаляется из боя.

Заметьте, что он мог легально выбрать *Shivan Dragon* целью Утончённости Ауры, но так как в таком случае *Mind Control* нигде не перемещается, его временная метка остаётся прежней.

Паралипоменон

(Вы бы поверили, что это *существующее слово*? И я бы не поверил.)

Этот набор правил должен применяться только к продолжительным эффектам, изменяющим характеристики или контролера объекта. Это подразумевает большую часть эффектов, которые мы обычно встречаем на картах, но вот краткий список других видов эффектов:

- Некоторые эффекты влияют на игроков, а не на объекты: например, дают им защиту от чего-нибудь. Такие эффекты применяются после того, как всё безумие со слоями улажено, согласно

временным меткам и правилам зависимости. Они как бы существуют на воображаемом восьмом слое.

- Некоторые эффекты влияют на правила игры: например, изменяют максимальный размер руки игрока или указывают, что существа не могут быть заблокированы. Такие эффекты применяются после вычисления характеристик объекта, согласно временным меткам и правилам зависимости.
- Некоторые эффекты влияют на стоимость заклинаний и способностей. У них есть **собственный набор правил**.
- Некоторые эффекты являются эффектами замещения, и почитать о них можно **в другом разделе**.

1. ↑ Я так думаю.

2. ↑ Мы включили сюда эффекты, изменяющие тип, подтип и/или супертип объекты.

3. ↑ Заметьте, что это *не* пример зависимых эффектов, так как они применяются на разных слоях.

4. ↑ И это *настоящий* метод, применяемый в информатике!

5. ↑ Взгляните на **это сообщение** на MTGRules-L, чтобы понять, что значит тщательно заниматься проблемой.

6. ↑ Да-да, и укрепления тоже, вы, занудные перфекционисты!

Игра в замедленной съёмке

В **Магии** очень чёткая система **очерёдности действий**: в любой момент совершенно ясно, какой игрок может предпринимать действия, а все остальные должны помалкивать. Мы говорим, что игрок, который может действовать в данный момент, имеет *приоритет*. Приоритет передаётся от одного игрока к другому по мере того, как они разыгрывают заклинания или решают не делать этого, хотя большая часть таких пасов невидима. Тем не менее, для полного понимания хода игры начинающему судье полезно придержать её темп ^[1] и проследить за передачей приоритета.

Но между строк скрыто даже больше. **Триггерные способности и действия, вызванные состоянием** срабатывают *с получением игроками приоритета*, примерно в одинаковое время, но ведут себя *совершенно по-разному*. Это случается бессчётное количество раз за каждую игру, так что невероятно важно освоить эту часть правил, хотя — или скорее «просто потому» — эти действия происходят быстро и незаметно по ходу игры.

Наконец мы поговорим о **специальных действиях** — игровых действиях, работающих совершенно иначе, чем заклинания и способности.

1. ↑ Мысленно, если он не хочет вызвать ненависть каждого вовлечённого игрока.

Содержание

1. Очерёдность действий и приоритет
2. Триггерные способности
3. Действия, вызванные состоянием
4. Специальные действия

Очередность действий и приоритет

Магия — это игра, в которой игроки ходят, разыгрывая земли и заклинания, активируя способности и реагируя на возникающие ситуации. Система приоритетов создана для определения, кто из игроков может действовать. Когда у игрока приоритет, он может сделать одно из трёх:

1. разыграть заклинания или активировать способность;
2. совершить специальное действие;
3. передать приоритет.

Когда заклинание разыграно или активирована способность, они отправляются в стек и ждут разрешения. Когда все игроки в порядке хода пасуют, не совершая игровых действий, способность/заклинание наверху стека разрешается, и игроки следуют его указаниям. Если все игроки в порядке хода пасуют при пустом стеке, игра переходит к следующему шагу или фазе.

Example. *Представим, что идёт вторая главная фаза моего хода, и только что разрешился мой **Runeclaw Bear**. Я снова получаю приоритет и решаю ничего не разыгрывать и не активировать, так что передаю приоритет оппоненту. Теперь, когда у него есть приоритет, он разыгрывает **Lightning Bolt**, целя **Runeclaw Bear**.*

*После разыгрывания заклинания у него всё ещё есть приоритет. Довольный своей прекрасной игрой, оппонент пасует, возвращая приоритет мне. К сожалению, у меня уже не осталось маны, так что я не могу спасти своего верного соратника-Медведя, и я тоже пасую. Так как оба игрока спасовали, разрешается верхнее заклинание в стеке, **Lightning Bolt** наносит 3 повреждения **Runeclaw Bear** и попадает на кладбище оппонента.*

*Проверяются действия, вызванные состоянием, и мой смертельно раненый **Runeclaw Bear** уничтожается и попадает на моё кладбище. Так как я активный игрок, я снова получаю приоритет и передаю его оппоненту. Мой оппонент тоже пасует. Так как мы оба спасовали при пустом стеке, заканчивается моя вторая главная фаза, и начинается шаг конца хода.*

В примере выше можно заметить, что игрок получает приоритет снова, после того разыграл заклинание или активировал способность. После того, как заклинание разрешилось или началась фаза, приоритет получает активный игрок.

Example. *Я контролирую **Sneak Attack** и хочу с её помощью вывести внушительного **Griselbrand**, который притаился в моей руке. Но я знаю, что у вас есть **Trickbind**, так что я просто активирую **Sneak Attack** и пасую, а вы просто отмените мою активируемую способность и выключите мои чары на этот ход.*

*Но я могу поступить так: я активирую **Sneak Attack**, а затем я снова получаю приоритет и, вместо его передачи, активирую её снова. Теперь вы можете отменить одну активацию, но вторая разрешится. Лучше придержите этот Трюк до того, как я активирую **Гризельбранда**, чтобы взять карт!*

Ответ на заклинания и способности

Одна из главных особенностей **Магии** — возможность игроков действовать «в ответ» на игру оппонента. Как мы уже сказали выше, после того, как игрок разыграл заклинание или активировал способность, это заклинание или способность будут ждать в стеке, пока оба игрока не получат свой шанс ответить. Если другой игрок разыграет заклинание, оно попадёт в стек выше предыдущего и, таким образом, разрешится раньше.

Example. Я разыгрываю **Lightning Strike**, целя вас, затем передаю приоритет. Вы отвечаете, разыгрывая **Cancel** в **Lightning Strike**, затем пасуете. У меня ответов нет, так что я тоже пасую. Так как каждый игрок спасовал, верхнее заклинание в стеке, в данном случае **Отмена**, разрешается. **Отмена** отменяет **Lightning Strike**, так что **Lightning Strike** отправляется из стека на моё кладбище, после чего я снова получаю приоритет.

Триггерные способности

Некоторые способности не активируются игроками, а автоматически срабатывают при выполнении определённых условий. Игра постоянно следит за триггерным событием, и когда оно происходит, триггерная способность автоматически отправляется в стек в первый момент, когда игрок должен получить приоритет. Мы рассмотрим триггерные способности подробно [далее в этом разделе](#).

Example. Я контролирую **Murderous Redcap** и имею приоритет, так что разыгрываю **Goblin Grenade**, целя оппонента и жертвуя **Murderous Redcap** для оплаты дополнительной стоимости. **Murderous Redcap** попадает на моё кладбище, и срабатывает его способность **Упорства**. На этот момент **Goblin Grenade** уже разыграна и находится в стеке. Прежде чем я получу приоритет, в стек будет положен триггер **Murderous Redcap**, поверх **Goblin Grenade**.

Я пасую, и оппонент тоже пасует. Так как оба игрока спасовали, триггерная способность **Murderous Redcap** разрешается, возвращая его на поле битвы. Срабатывает его триггер на выход на поле битвы. Так как я должен получить приоритет, способность **Murderous Redcap** попадает в стек. Оба игрока пасуют, и она разрешается. Оба игрока пасуют снова, и разрешается **Goblin Grenade**.

Заметка: Триггерные способности могут сработать в любой момент, но для попадания в стек они ждут того момента, когда игроки получат приоритет.

Ни один игрок не получает приоритет во время разрешения заклинаний и способностей, так что никакой возможности что-то сделать в это время нет, если только заклинание или способность не указывают обратного.

Пример. Во время разрешения триггерной способности **Sundering Titan** ни один игрок не получает приоритета между моментом выбора земель и моментом их уничтожения, так что оппонент не может повернуть их за маной, после того, как узнает, какие будут уничтожены.

Если игрок передаёт приоритет, и у него в хранилище осталась мана, он обязан объявить, сколько там маны. .

Анатомия хода

Давайте теперь рассмотрим примеры полностью развёрнутых ходов, чтобы увидеть все передачи приоритета. В этих примерах мы подразумеваем, что Адам — активный игрок, а Нельсон — неактивный игрок.

Example. Адам начинает свой ход, контролируя **Wake Thrasher**, **Bitterblossom** и **Howling Mine**.

Шаг разворота. Адам разворачивает **Wake Thrasher**. Срабатывает способность **Wake Thrasher**. Так как на шаге разворота ни один игрок не получает приоритет, триггер **Wake Thrasher** всё ещё ожидает попадания в стек.

Шаг поддержки. Прежде чем Адам получает приоритет, срабатывает триггер **Горькоцвета**, проверяются действия, вызванные состоянием, а затем все триггеры, ожидающие попадания в стек, попадают туда. У Адама ожидают попадания в стек два триггера (**Wake Thrasher** и **Bitterblossom**). Адам решает положить в стек первым триггер **Bitterblossom**, а затем — триггер **Wake Thrasher** на верх стека. Затем Адам получает приоритет. Адам решает передать приоритет Нельсону. Нельсон отвечает на триггер **Wake Thrasher**, разыгрывая **Geistflame**, целя **Wake Thrasher**, затем пасует. У Адама нет ответа, так что он тоже пасует. Так как оба игрока в порядке хода спасовали, верхний элемент стека (**Geistflame**) разрешается, нанося 1 повреждение **Wake Thrasher**.

Прежде чем Адам получит приоритет, проверяются действия, вызванные состоянием, и **Wake Thrasher**, получивший летальные повреждения, отправляется на кладбище владельца. Затем Адам получает приоритет и передаёт его. Нельсон делает то же самое. Триггер **Wake Thrasher** разрешается и ничего не делает, так как **Wake Thrasher** больше нет на поле битвы. Адам получает приоритет и пасует. Нельсон делает то же самое, разрешается триггер **Bitterblossom**, и указывает Адаму потерять 1 жизнь и положить на поле битвы токен **Феи Бродяги**. Адам получает приоритет и пасует. Нельсон делает то же самое, переводя игру на...

Шаг взятия карты. Адам берёт карту для действия, основанного на структуре хода, затем срабатывает триггер **Howling Mine**. Проверяются действия, вызванные состоянием, и триггер **Howling Mine** попадает в стек. Адам получает приоритет и пасует, Нельсон поступает так же. Триггер **Howling Mine** разрешается, и Адам берёт карту. Адам получает приоритет и пасует, Нельсон поступает так же. Так как оба игрока спасовали, и стек пуст, игра переходит к следующему шагу/фазе, первой главной фазе.

Теперь, когда мы шаг за шагом прошли через приоритет с разрешением заклинаний и способностей, давайте пройдем через оставшиеся фазы хода с несколькими сокращениями. Теперь при получении игроком приоритета предполагается, что действия, вызванные состоянием, проверились и триггеры попали в стек. Давайте посмотрим, как игроки передают приоритет и продолжают игру с этого момента.

Example. Первая главная фаза. Адам совершает специальное действие, разыгрывая **Mountain** из своей руки. Затем Адам играет **Goblin Guide**. Оба игрока пасуют, и **Goblin Guide** разрешается. Затем Адам передаёт приоритет со словами «Переходим к бою», Нельсон кивает. И мы перешли на...

Шаг начала боя. Адам спрашивает: «Назначая атакующих?», — тем самым передавая приоритет. Это последняя возможность Нельсона использовать заклинание или способность вроде способности **Blinding Mage**, чтобы помешать **Goblin Guide** атаковать. Вместо этого Нельсон просто передаёт приоритет, так что игра переходит на...

Шаг назначения атакующих. Адам назначает **Goblin Guide** атакующим. Способность **Goblin Guide** сбрасывается и попадает в стек, затем Адам получает приоритет. Оба игрока пасуют, и способность **Goblin Guide** разрешается. Нельсон выполняет указания способности, затем Адам получает приоритет. Это последняя возможность Адама разыграть заклинание, прежде чем Нельсон назначит блокирующих. Адам пасует, Нельсон делает то же самое, перемещаясь на...

Шаг назначения блокирующих. Нельсон объявляет: «Без блока». Затем Адам получает приоритет. Это последняя возможность Адама предпринять действия перед нанесением повреждений. Он разыгрывает **Giant Growth**, целя **Goblin Guide**. Оба игрока пасуют до шага назначения повреждений.

Шаг назначения повреждений. **Goblin Guide** сейчас 5/5 и наносит Нельсону 5 повреждений. Игроки получают приоритет. Оба пасуют, и мы попадаем в ...

Шаг конца боя. Оба игрока получают приоритет и пасуют. Обратите внимание, что на шаге конца боя существа, которые атаковали всё ещё считаются атакующими существами.

Example. Вторая главная фаза. Адам разыгрывает **Jace, The Mind Sculptor**, затем передаёт приоритет. Нельсон тоже пасует. Джейс разрешается, и Адам получает приоритет. Адам активирует способность Джейса за +2, затем пасует. Сейчас лояльность Джейса равна 5, и это первая возможность Нельсона разыграть **Lightning Bolt**, «целя» Джейса. Нельсон пасует, и способность Джейса разрешается. После её разрешения Адам активирует способность Откапывания **Rotting Rats**, которая разрешается. Срабатывает способность выхода на поле битвы Rotting Rats и попадает в стек. Адам пасует, Нельсон отвечает, разыгрывая Lightning Bolt в Адама. На разрешении Lightning Bolt Нельсон решает нанести 3 повреждения Джейсу, у которого осталось 2 жетона верности. Теперь разрешается триггер Rotting Rats, и оба игрока выбирают карту: первым выбирает активный игрок, затем неактивный, затем оба сбрасывают выбранные карты одновременно. Затем оба игрока пасуют, переходя на...

Шаг конца хода. Отложенный триггер способности Откапывания Rotting Rats срабатывает и попадает в стек. Адам получает приоритет. Оба игрока пасуют, и триггер Rotting Rats разрешается, изгоняя Rotting Rats. Оба игрока пасуют, и вот мы попали на...

Шаг очистки. Адам сбрасывает карты, пока в его руке их не будет семь, затем одновременно с существ снимаются все повреждения и заканчиваются эффекты «в этом ходу» и «до конца хода». В последний раз за ход проверяются действия, вызванные состоянием. Игроки не получают приоритет на этом шаге; тем не менее, если должны быть выполнены действия, вызванные состоянием или в стек должны попасть сработавшие триггеры, игроки выполняют всё это, и затем получают приоритет. Если такое происходит, за этим шагом очистки наступает ещё один. После того, как шаг очистки заканчивается без происшествий, заканчивается ход Адама, и начинается ход Нельсона.

Триггерные способности

Триггерные способности срабатывают автоматически, когда происходит некое событие — их никогда не «разыгрывают» и не «активируют». Их легко отличить, так как они *всегда* начинаются с одного из этих словосочетаний:

- в начале/конце
- когда
- каждый раз, когда

Базово они выглядят так: **{Триггерное событие}, {Эффект}**.

Example. *Temple of Silence* обладает способностью, гласящей: «Когда Храм Безмолвия выходит на поле битвы, предскажите 1». Это триггерная способность, так как начинается с «магических слов» из списка выше. Часть предложения, начинающаяся с «Когда» — триггерное событие, а после запятой описан эффект триггерной способности.

Теперь взглянем на ***Fabled Hero***: триггерное событие — часть предложения, начинающаяся с одного из указанных слов, то есть «Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Легендарный Герой».

Для полноты картины изучим ***Mogis, God of Slaughter***. «В начале шага поддержки каждого оппонента» — триггерное событие, «Могий наносит 2 повреждения тому игроку, если только тот игрок не пожертвует существо» — эффект.

Contents

- 1 Пусковой механизм
- 2 Условные триггерные способности
- 3 Опциональные триггеры
- 4 Боевые триггеры
- 5 Триггеры смены зоны
 - 5.1 Выход на поле битвы
 - 5.2 Уход с поля битвы
- 6 Отложенные триггеры
- 7 Триггеры состояния

Пусковой механизм

У триггерных способностей очень интересный выбор момента. Они срабатывают *в любое время*, когда выполняется условие — неважно, когда или почему это происходит.

Example. Если *Kragma Butcher* повернут, и вы разворачиваете его с помощью *Hidden Strings*, способность работает, даже в середине разрешения заклинания.

Хотя способность могут *срабатывать* в любое время, то, что происходит после, строго регламентировано. Давайте вспомним старый добрый почтовый ящик: вы можете положить туда почту в любое время, но почтальон забирает почту только раз в день. Триггеры действуют схожим образом: вы кладёте их в коробку в любое время, но вынимаются они, только когда приходит почтальон.



Возникает вопрос: «А когда же приходит этот уважаемый почтальон?», — а ответ таков: каждый раз, когда игрок должен получить приоритет, все триггеры попадают в стек.

Example. Я отправляю в атаку *Dark Confidant*, снаряженного *Umehawa's Jitte*, оппонент блокирует своим *Murderous Redcap*. Оба существа наносят повреждения, так что срабатывает триггер *Umehawa's Jitte* (по нашей аналогии, он кладёт триггер в ящик); затем мы проверяем действия, вызванные состоянием, уничтожающие оба существа, так что триггер Упорства *Murderous Redcap* тоже срабатывает. Теперь активный игрок должен получить приоритет — время появиться почтальону! Мы кладем оба триггера в стек в этот момент, и их порядок зависит не от того, какой сработал первым. Продолжайте читать!

Если прибывают несколько триггеров, наш рьяный почтальон сортирует их по отправителю. В игровых терминах это значит, что если одновременно несколько триггеров ждут попадания в стек, мы определяем их порядок по тому, кто их контролирует: сначала активный игрок положит свой триггеры в стек, затем неактивный положит свои триггеры поверх них. Каждый игрок упорядочивает свои триггеры любым желаемым образом. Это значит, что триггеры неактивного игрока разрешатся первыми.

Example. Я иду в атаку **Dross Harvester**, оппонент блокирует своим **Murderous Redcap**, который умирает в бою. Срабатывает триггер **Dross Harvester** на получение жизней и триггер Упорства **Murderous Redcap**, которые попадают в стек при получении мной приоритета. Так как это мой ход (я атаковал), мой триггер отправится в стек первым, затем — триггер оппонента. Если ни у кого нет ответов, триггер оппонента разрешится первым и вернёт **Murderous Redcap** на поле битвы, готовым пнуть кого-нибудь на 1. Если бы у меня была одна жизнь, я бы умер с приносящим две жизни триггером **Dross Harvester** в стеке!

У каждого письма в почтовом ящике есть отправитель. И у каждого триггера есть контролер — игрок, контролировавший источник способности в момент срабатывания триггера.

Example. Я разыгрываю **Harness by Force** в повернутого **Pain Seer** оппонента. Я следую инструкциям на карте в указанном порядке: сначала получаю контроль над **Pain Seer**, затем разворачиваю его, от чего срабатывает триггер Одухотворения. Так как я контролировал **Pain Seer** в момент срабатывания триггера, я контролирую способность в стеке, и я покажу верхнюю карту своей библиотеки и положу её в свою руку.

Процесс укладывания триггера в стек очень схож с процессом **разыгрывания заклинания**, кроме того, что нет стоимости для оплаты — если триггерная способность упоминает необходимость оплаты маной, это нужно делать на разрешении способности.

Пример. Я контролирую **Knowledge and Power** и разыгрываю **Temple of Epiphany**. Во время **Предсказания** срабатывает триггер **Knowledge and Power**. Я получаю приоритет, и кладу триггер в стек, целя вражеского **Brindle Boar**. Сейчас я ещё не плачу 2; я передаю приоритет оппоненту, и он активирует способность **Brindle Boar**, перемещающую его на кладбище. Способность **Knowledge and Power** отменится на разрешении, и я не смогу выбрать, оплачивать стоимость или нет.

Условные триггерные способности

Некоторые триггеры сработают, только если будет выполнено особое условие в то время, как происходит триггерное событие. Такие способности используют шаблон: **{Триггерное событие}, {Условие} {Эффект}**. В этом шаблоне **{Условие}** — это часть предложения, начинающаяся с «если», она всегда обособлена запятыми и следует сразу за триггерным событием. Техническое название предложения, определяющего условие: *intervening-if clause* ^[1].

Если триггерное событие происходит в момент, когда условие не выполняется, способность не срабатывает вовсе. Также, мы снова проверяем условие на разрешении способности: если оно больше не выполняется, способность отменится.

Пример. Biovisionary обладает триггерной способностью, начинающейся с «В начале». Между триггерным событием («В начале заключительного шага») и эффектом («вы выигрываете партию») находится условие («если вы контролируете четыре или больше существ с именем Биостратег»). Эта способность не работает в начале заключительного шага вовсе, если я контролирую менее четырёх Biovisionary. Более того, если у меня под контролем четыре Biovisionary, и оппонент убивает одного в ответ на триггер, условие больше не выполняется при попытке способности разрешиться, так что эффекта не будет.

Опциональные триггеры

Некоторые триггерные способности используют слово «можете», давая контролеру выбор, делать что-то или нет. Этот выбор совершается на разрешении способности. Если подобный триггер работает, он *попадёт* в стек независимо от того, хочет ли игрок использовать способность, так что вы *обязаны* выбрать цель.

Example. Restoration Angel обладает опциональной способностью. Но выбрать можно не то, *попадёт* ли способность в стек или нет: если для неё есть легальная цель, она в любом случае работает и попросит вас выбрать цель. Допустим, единственное существо не-Ангел под вашим контролем — **Phantasmal Dragon**: в таком случае вам придётся поцелить Дракона, что заставит работать его способность «пожертвуй меня».

Боевые триггеры

Некоторые триггеры срабатывают, когда существо «атакует» или «блокирует». Такие способности срабатывают, когда существо «назначено атакующим» или «назначено блокирующим». Они не срабатывают, если существо выходит на поле битвы атакующим или блокирующим.

Example. Оппонент контролирует **Isperia, Supreme Judge**, а я атакую его **Brimaz, King of Oreskos**. Так как на соответствующем шаге Brimaz объявлен атакующим, работает способность Isperia и даст оппоненту взять карту. Затем разрешится способность Brimaz и положит на поле битвы атакующий токен; так как это существо не было назначено атакующим (оно появилось уже атакующим), способность Isperia не работает.

Это работает для всех способностей, которые срабатывают, когда существо «становится» каким-либо: например, «становится повернутым» или «становится развёрнутым» — способности срабатывают на *переход* между разными состояниями. Если объект приходит уже в определённом состоянии, способность не работает.

Важно отметить, что триггеры, говорящие «атакует» или «становится повернутым» или ещё что-нибудь подобное, срабатывают не когда объект *уже* повернут, атакует и так далее, а когда объект *становится* повернутым, атакующим и так далее.

Example. Если я разыгрываю **City of Brass** с **Root Maze** на поле битвы, **City of Brass** выйдет на поле битвы уже повернутым, он не выйдет сначала неповёрнутым, а затем повернётся; его способность не работает.

Триггеры смены зоны

Способности, триггерные события которых упоминают перемещения объектов между зонами, называются «триггерами смены зоны». Когда такой триггер срабатывает, если он указывает сделать что-то с объектом, то на разрешении он будет искать этот объект в зоне, в которую объект должен был быть перемещён. Если объект там не находится, тогда эта часть триггера ничего не делает.

Пример. Способность **Rancor** срабатывает, когда **Rancor** попадает из игры на кладбище, так что триггер будет искать её в зоне, в которую она должна была переместиться — на кладбище. Если на разрешении способности **Rancor** не находится на кладбище, — например, была изгнана **Scavenging Ooze**, ничего не произойдёт.

Выход на поле битвы

Многие триггеры срабатывают, когда перманенты выходят на поле битвы. Когда объект выходит на поле битвы, игра проверяет все перманенты на наличие триггеров *после* того, как объект уже оказался на поле битвы. Это значит, что продолжительные эффекты, влияющие на характеристики перманента, принимаются во внимание при определении, срабатывают ли какие-либо триггеры, и если несколько объектов выходят на поле битвы одновременно, они, соответственно, «увидят» друг друга.

Example. У меня есть **Eidolon of Blossoms** и **Enchanted Evening**, и я разыгрываю **Sylvan Caryatid**. Так как триггеры проверяются после того, как событие произошло, и принимают во внимание эффекты, влияющие на характеристики, **Eidolon of Blossoms** увидит, что на поле битвы вышли Чары, и работает.

Example. Вы наверняка уже знакомы с этим современным комбо: вы жертвуете семь земель под **Scapeshift**, и кладёте на поле битвы **Valakut, the Molten Pinnacle** и шесть **Mountain**. Так как это всё одно событие (все эти земли выходят на поле битвы одновременно), мы проверяем триггеры после того, как это произойдёт: поэтому **Valakut** срабатывает шесть раз, по разу за каждую Горю.

Уход с поля битвы

Некоторые способности срабатывают, когда перманент перемещается с поля битвы в другую зону. Обычно это происходит, когда существо умирает, но *необязательно*. Эти способности делятся на два типа:

- некоторые способности срабатывают, только когда перманент перемещается с поля битвы куда-либо
- некоторые способности срабатывают и при перемещении перманента с поля битвы куда-либо, и в некоторых других ситуациях

Основная разница между ними в том, что способности первого типа будут «смотреть в прошлое», чтобы проверить, сработает триггер или нет.

Example. Триггер **Reveillark** срабатывает, только когда он перемещается куда-либо с поля битвы, так что это триггер первого типа. Триггер **Emrakul, the Aeons Torn** срабатывает, если он умирает, но может сработать и по другой причине, — например, если он сброшен, так что это триггер второго типа.

Так как способность **Reveillark** срабатывает, когда он покидает поле битвы, игра проверяет этот триггер, оценивая состояние игры перед событием. Так что если на поле битвы **Yixlid Jailer**, и умирает **Reveillark**, его способность сработает, так как в момент перед смертью эта способность у него была.

С другой стороны, так как триггер **Emrakul** может сработать не только при уходе с поля битвы, но и в других ситуациях, игра будет проверять этот триггер, оценивая состояние игры после события. Так что если **Эмракул** умирает, а на поле битвы находится **Yixlid Jailer**, игра будет оценивать состояние игры, когда **Emrakul** уже находится на кладбище, и так как у него уже нет способности в этот момент, триггер не сработает.

Для знатоков. Перманенты, покидающие поле битвы — не единственный случай, когда игра заглядывает в прошлое, но, безусловно, самый распространённый. Вот список других возможных причин:

- что-то перемещается в руку или библиотеку из открытой зоны
- что-то открепляется
- игрок теряет контроль над чем-то
- что-то меняет статус на *phase out*
- мы покидаем план

Отложенные триггеры

Некоторые карты хотят получить эффект и установить для него «уборщика». Для этого они используют **отложенные триггерные способности**. Они всё ещё используют «когда», «каждый раз, когда» или «в», но необязательно в начале предложения. Их контролирует игрок, контролировавший создавший их эффект, и они сработают только раз, после чего исчезнут.

Пример. «В начале вашего заключительного шага» — обычный триггер. Его эффект изгонит **Obzedat, Ghost Council** и установит отложенный триггер его возвращения на поле битвы. Игрок, контролирующий эффект, изгнавший **Obzedat** будет контролировать и отложенный триггер. Этот отложенный триггер сработает только раз, так что если я использую **Stifle**, **Obzedat** останется в изгнании навсегда.

Иногда эти способности упоминают карты, используя характеристику, обычно тип. Даже если эта характеристика изменится между созданием способности и временем её срабатывания, способности всё равно применяются.

Example. Я разыгрываю **Time to Feed** в ваше существо, но вы повышаете его выносливость с помощью **Triton Tactics**, так что оно выживает. Так как я твёрдо вознамерился убить его намертво, я разыгрываю **Cytoshape**, делая его копией своей анимированной **Mutavault** (что сделает его неанимированной **Mutavault**), а затем играю в него **Stone Rain**. Несмотря на то, что уничтоженный объект был землёй, отложенный триггер **Time to Feed** срабатывает и даст мне 3 жизни.

Триггеры состояния

Некоторые триггеры срабатывают не от события, а от состояния игры. Они срабатывают единожды, когда это состояние достигнуто, и сработают снова, только когда триггер покинет стек.

Пример. Последняя способность **Dark Depths** использует состояние карты. Она срабатывает единожды, когда на ней нет жетонов, и не сработает снова, пока находится в стеке — иначе она просто продолжала бы срабатывать. Если способность разрешится, **Dark Depths** пожертвуются и способность больше не сработает; но если её отменить с помощью **Stifle**, она сразу же сработает снова.

1. ↑ И автор считает, что это звучит гораздо круче, чем просто «condition»(условие).

Действия, вызванные состоянием

Действия, вызванные состоянием, сравнимы с канализационными системами в наших домах: мы их не видим и не хотим видеть, но они необходимы для избавления от грязной воды.

Этим обычно и занимаются действия, вызванные состоянием: следят за игрой, выискивая, не нужно ли что-нибудь прибрать, и избавляются от этого. Игра проверяет, нужно ли выполнить действия, вызванные состоянием, в определённые моменты:

- Сразу перед получением игроком **приоритета**
- В начале **шага очистки**

Если хотя бы одно действие, вызванное состоянием, выполняется, игра снова проверяет, выполнимы ли ещё какие-нибудь действия, вызванные состоянием. Как только все проверки пройдены без происшествий, игра продолжается. Во время шага очистки игроки получают приоритет, только если выполняются действия, вызванные состоянием или триггер попадает в стек, в противном случае ход заканчивается.

Пример. Я контролирую **Scion of Oona, Pestermite** (на данный момент 3/2), зачарованного **Curiosity**, и **Briarberry Cohort** (на данный момент 3/3), и оппонент разыгрывает **Hurricane** с $X=1$. После разрешения **Hurricane**, игра проверяет действия, вызванные состоянием, и видит, что **Scion of Oona** получил летальные повреждения.

Scion of Oona уничтожается, и происходит новая проверка. Pestermite уменьшился до 2/1, и на нём всё ещё размечено 1 повреждение, так что он тоже уничтожается. Так как эта проверка имеет результат, происходит ещё одна. Теперь Briarberry Cohort 1/1, так как я больше не контролирую других синих существ, с 1 размеченным повреждением, и Curiosity ни к чему не прикреплено: так что Briarberry Cohort уничтожается, а Curiosity отправляется на кладбище владельца. Эти действия происходят одновременно, так что я выбираю порядок, в котором Curiosity и Briarberry Cohort попадут на моё кладбище.

*В итоге Scion of Oona лежит внизу моего кладбища, на нём — Pestermite, и затем Briarberry Cohort и Curiosity в выбранном мной порядке. Хотя с выпуска Urza's Saga не было напечатано карт, которым важно положение карт на кладбище, более старые карты довольно часто упоминают «верх» и «низ» кладбища, как видно, например, на **Phyrexian Furnace**, **Bösium Strip** и многих других.*

Все действия, вызванные состоянием, представлены в правилах; карты не могут добавлять новые действия, вызванные состоянием ^[1]. Вот список всех действий, вызванных состоянием, сгруппированных для удобства:

- Прощаемся с мёртвыми игроками::
 - Игрок, у которого 0 или меньше жизней, проигрывает игру.
 - Игрок, попытавшийся взять карту из пустой библиотеки, проигрывает игру.
 - Игрок с десятью или больше жетонами яда проигрывает игру.
- Закапываем трупы:

- Существо с выносливостью 0 или меньше перемещается на кладбище владельца.
 - Существа, на которых размечены летальные повреждения ^[2], уничтожаются.
 - Существа, получившие повреждения от источника со Смертельным ударом, уничтожаются ^[3].
 - Planeswalker-ы с верностью 0 перемещаются на кладбище владельца.
- Разрываем токены:
 - Токены, находящиеся не на поле битвы, или сменившие статус на phased out, прекращают своё существование.
 - Копии заклинаний, находящиеся не в стеке, прекращают своё существование.
 - Копии карт, находящиеся не в стеке и не на поле битвы, прекращают своё существование.
- По одной уникальной штуке каждого:
 - Если игрок контролирует двух или больше planeswalker-ов с одинаковым типом planeswalker-а, этот игрок должен выбрать одного, который останется на поле битвы, а остальных отправить на кладбище владельца ^[4].
 - Если игрок контролирует два или больше легендарных перманента с одинаковым именем, этот игрок выбирает один, который останется на поле битвы, и кладёт остальные на кладбище владельца ^{[5][6]}.
 - Если два или более перманента с подтипом world находятся на поле битвы, все, кроме последнего ^[7], отправляются на кладбища владельцев ^[8].
- Чары и вооружение:
 - Если Аура прикреплена к нелегальному объекту или игроку, или не прикреплена ни к чему, она помещается на кладбище владельца.
 - Если снаряжение прикреплено к нелегальному перманенту, оно открепляется и остаётся на поле битвы.
 - Если существо прикреплено к объекту или игроку, ^[9] оно открепляется и остаётся на поле битвы, если только это не Аура, которая в таком случае помещается на кладбище владельца.
 - Если перманент, не являющийся ни Аурой, ни Снаряжением, прикреплен к объекту или игроку, он открепляется и остаётся на поле битвы.
- Считаем жетоны:
 - Жетоны +1/+1 и -1/-1 на одном и том же перманенте взаимоуничтожаются ^[10].
 - Если у перманента есть способность, указывающая, что он не может иметь больше, чем N жетонов определённого вида, все жетоны, кроме N, удаляются с него.
- Варианты игры:
 - В Двухголовом Гиганте команда, у которой 0 или меньше жизней, проигрывает игру.
 - В командере ^[11] игрок, получивший 21 или больше боевых повреждений от одного генерала в течение игры, проигрывает игру.
 - В варианте Archenemy карта типа Scheme, не являющаяся бессрочной (то есть, не Ongoing), чья триггерная способность разрешилась, поворачивается рубашкой вверх и кладётся в низ колоды карт Scheme владельца ^[12].
 - В варианте Planechase если карта Phenomenon находится рубашкой вниз в командной зоне и не является источником триггера, который сработал, но ещё не покинул стек, игрок,

контролирующий измерение, меняет его.

Заметка: Почти все действия, вызванные состоянием, перемещающие объекты на кладбище, делают это, не уничтожая их, так что регенерация не может заменить это событие и триггеры, срабатывающие, «когда [что-то] уничтожается» не срабатывают. Тем не менее, существа с летальными повреждениями и существа с повреждениями от Смертельного Касания уничтожаются, так что их регенерация **может** спасти.

Некоторые перманенты имеют Неразрушимость. Это значит, что при проверке действий, вызванных состоянием, летальные повреждения и повреждения от Смертельного Касания на них игнорируются. Игра не пытается уничтожить их и терпит неудачу, она даже не пытается^[13].

Все эти действия проверяют, верно ли что-то прямо сейчас, кроме двух: игрок проигрывает, если он не пытался взять карту из пустой библиотеки, и существо уничтожается, если оно получило повреждения от источника со смертельным касанием. Мы опустили это для упрощения, но эти действия проверяют, произошли ли соответствующие события со времени последней проверки действий, вызванных состоянием.

Пример. Предположим, игрок контролирует **Platinum Angel** и начинает ход с пустой библиотекой. Он бы проиграл игру на шаге взятия карты, но **Platinum Angel** предотвращает это, так что игрок продолжает. Он переходит к своей главной фазе и разыгрывает **Rite of Consumption**, жертвуя **Platinum Angel**. Теперь у него нет защиты, но несмотря на то, что он пытался ранее взять карту из пустой библиотеки, это произошло не после последней проверки действий, вызванных состоянием (в последней раз проверка имела место при получении им приоритета в начале главной фазы), так что действия, вызванные состоянием, не будут на него покушаться.

Действия, вызванные состоянием, не контролируются ни одним игроком.

Пример. У меня под контролем **Sacred Ground**, а оппонент разыгрывает **Lightning Bolt** в моё оживлённое **Treetop Village**. **Lightning Bolt** наносит ему 3 повреждения, затем действия, вызванные состоянием, уничтожают его. **Treetop Village** не было уничтожено заклинанием под контролем оппонента (**Lightning Bolt** только нанёс повреждения, а вот действия, вызванные состоянием уничтожили его), так что триггер **Sacred Ground** не срабатывает.

Существуют триггеры, срабатывающие, когда состояние игры соответствует заданному условию: они называются **триггерами состояния** и следуют привалам **триггерных способностей**, с некоторыми дополнениями. Действия, вызванные состоянием, и триггеры состояния не следует путать:

- Действия, вызванные состоянием, выполняются в указанное выше время. Если одно из их условий выполняется в иное время, это событие игнорируется. Когда они происходят, они происходят немедленно, не используя стек.
- Триггеры состояния следят за соответствующим состоянием игры в любое время, и всегда срабатывают, если оно соответствует условию. Тем не менее, они используют стек, как и все способности, и на них можно ответить.

Example. Я контролирую **Ancient Ooze** и **Emperor Crocodile** и разыгрываю **Victimize**, целя пара существ на своём кладбище. Если во время разрешения **Victimize** я пожертвую **Emperor Crocodile**, **Ancient Ooze** временно станет 0/0, затем его выносливость вернётся к положительному значению, так как два целевых существа вернутся на поле битвы. Так как действия, вызванные состоянием, не проверяются во время разрешения заклинания, а делают это только когда игрок должен получить приоритет (то есть, после разрешения заклинания), **Ancient Ooze** выживет.

С другой стороны, если я пожертвую **Ancient Ooze**, способность **Emperor Crocodile** сразу заметит, что он теперь единственное существо под моим контролем, и сработает. После разрешения заклинания, триггер попадёт в стек при получении мной приоритета, хотя теперь у меня есть два других существа, и заставит меня пожертвовать **Emperor Crocodile**.

Все применимые действия, вызванные состоянием, выполняются одновременно, независимо от действий, принятых до этого. Если это приводит к тому, что одно действие повторяется больше, чем раз, все эти повторения объединяются в одно, и могут быть замещены единожды. С целью применения триггерных способностей, игра отслеживает переход от состояния перед применением действий, вызванных состоянием до состояния после их применения — не существует промежуточного состояния.

Example. **Greater Basilisk** заблокирован **Gorilla Chieftain**. После нанесения повреждений выполняются два действия, вызванных состоянием: летальные повреждения и повреждения от Смертельного Касания пытаются уничтожить **Gorilla Chieftain**. Оба явления одного и того же действия объединяются в одно, и нужен только один регенерационный щит, чтобы спасти нашу Обезьяну.

Пример. Мои **Dusk Urchins**, на которых есть жетон +1/+1, блокируют **Smoldering Butcher**. После нанесения повреждений на **Dusk Urchins** кладётся четыре жетона -1/-1. Одновременно применяются два действия, вызванных состоянием: жетон +1/+1 исчезает с одним жетоном -1/-1, и **Dusk Urchins** перемещаются на кладбище, потому что их выносливость равна 0.

Оба действия выполнены одновременно; тем не менее, игра видела **Dusk Urchins** на поле битвы с четырьмя жетонами -1/-1 и одним жетоном +1/+1 прямо перед событием, и **Dusk Urchins** на кладбище сразу после. Я возьму четыре карты

1. ↑ По крайней мере, пока.
2. ↑ Существо получило летальные повреждения, если его выносливость больше 0, и общее количество повреждений, размеченное на нём, больше или равно этой выносливости.
3. ↑ Как было сказано выше, это действие выполняется, только если выносливость существа больше 0.
4. ↑ Также известно как «правило уникальности planeswalker-ов».
5. ↑ Если только один из этих перманентов легендарный, правило не применяется.
6. ↑ Также известное как «правило легенд».
7. ↑ Формального определение последнего — тот, который был перманентом с супертипом world наименьшее количество времени.

8. ↑ Также известное как «правило миров».
9. ↑ Обычно в результате какого-нибудь дикого эффекта изменения типа.
10. ↑ Если на перманенте одновременно жетоны $+1/+1$ и $-1/-1$, N жетонов $+1/+1$ и N $-1/-1$ удаляются с него, где N — наименьшее количество из жетонов $+1/+1$ и $-1/-1$ на нём. Они уничтожают друг друга!
11. ↑ Ранее известный (и иногда так называемый сейчас) как EDH.
12. ↑ Технически, это действие смотрит и проверяет, находится ли «не-Ongoing карта Scheme рубашкой вниз в командной зоне, не являющаяся источником сработавшей, но ещё не покинувшей стек триггерной способности».
13. ↑ Выглядит незначительно, но без этого правила игра немедленно попыталась бы уничтожить их снова, не смогла, попробовала бы снова, и так далее, попав в бесконечную петлю.

Специальные действия

Специальные действия — действия, предпринимаемые игроками и не использующие стек, так что на них нельзя ответить. Специальные действия не являются ни заклинаниями, ни способностями. Они могут выглядеть как активируемые способности, но не используют шаблон [стоимость]:[эффект]. Большинство из них довольно редкие, это весьма странные карты или старые ключевые способности. Но есть одно специальное действие, присутствующее в любой игре в Магию, и одно, очень актуальное в мире Таркира.

Разыгрывание земли

Разыгрывание земли — специальное действие, с которым все знакомы. Чтобы разыграть землю, просто возьмите её из своей руки и положите на поле битвы. Вы можете разыгрывать землю в свою главную фазу при пустом стеке. Хотя на это действие нельзя ответить, вам всё ещё нужен приоритет, чтобы его совершить, и вы получите приоритет снова, как только земля попадёт на поле битвы. Карты земель никогда не могут быть разыграны как заклинания.

Обычно вы не можете разыграть больше одной земли каждый ход, но некоторые продолжительные эффекты могут позволить вам разыгрывать дополнительные земли. Чтобы определить, можете ли вы разыграть ещё землю, посчитайте количество земель, которые вы уже разыграли, затем — общее число земель, которое вам позволяют разыграть в этот ход правила и действующие эффекты. Если второе число больше, вы всё ещё можете разыграть землю в этот ход.

Это будет легче понять, если мы используем воображаемую переменную L , обозначающую, сколько ещё земель вы можете разыграть в этот ход. Обычно L равна единице в начале каждого вашего хода, но некоторые эффекты могут повышать это число. Каждый раз, когда вы разыгрываете землю, значение L уменьшается на единицу. Если эффект, повышающий вашу L перестаёт применяться, L уменьшается соответственно. Вы можете разыграть землю, только если L больше нуля.

Example. *Идёт первая главная фаза вашего хода, и вы контролируете **Azusa, Lost but Seeking**, так что ваша L равна трём. Вы разыгрываете **Forest**, затем — **Explore**. После его разрешения L снова становится равна трём. Затем вы разыгрываете две Горы, уменьшая L до единицы. Во время фазы боя, **Azusa** покидает поля битвы, и её эффект исчезает. Теперь значение L отрицательно! Разрешив второй **Explore**, вы увеличите его до нуля, так что вам потребуется третий **Explore**, если вы хотите разыграть ещё землю.*

Некоторые эффекты могут позволить вам разыгрывать земли в любой момент, когда у вас есть приоритет. Тем не менее, что бы ни говорили такие эффекты, вы никогда не можете разыграть землю в ход другого игрока, и вы никогда не можете разыграть землю, если L меньше одного.

Example. Вы контролируете **Teferi, Mage of Zhalfir**, а в руке у вас есть **Dryad Arbor**. Благодаря Teferi у Dryad Arbor есть Muz, так что вы можете разыграть его в свой шаг поддержки или в ответ на заклинания оппонента, но вы всё ещё не сможете разыграть Dryad Arbor в ход оппонента и вы всё ещё не можете разыграть Dryad Arbor, если уже разыграли землю в этот ход.

Некоторые эффекты, например, **Rampant Growth** и **Show and Tell**, позволяют вам положить землю прямо на поле битвы из другой зоны, не используя слово «разыграть». Это не считается разыгрыванием земли, следовательно, не влияют на L, и правила и ограничения, касающиеся разыгрывания земель, не применяются к таким эффектам.

Переворот перманента рубашкой вниз

Две механики (Оборотень и Воплощение)^[1] позволяют игрокам разыграть заклинание рубашкой вверх или положить на поле битвы карты рубашкой вверх, а затем дают возможность развернуть их: карта, разыгранная как Оборотень, может быть развёрнута рубашкой вниз за её стоимость Оборотня, а Воплощённое существо может быть развёрнуто рубашкой вниз за оплату его мановой стоимости^[2].

Разыгрывание заклинаний лицом вниз и воплощение карт *не являются* специальными действиями: можно отменить заклинание лицом вниз как любое другое и ответить на способность, пытающуюся воплотить карту.

Карты и заклинания рубашкой вверх являются существами с базовой силой и выносливостью 2/2, и без других характеристик. Помимо прочего, это означает, что у них нет имени (так что **Bile Blight** и **Maelstrom Pulse**, целящие существо рубашкой вверх, никогда не затронут что-либо, кроме своей единственной цели) и нет мановой стоимости, хотя вы и заплатили 3, чтобы разыграть их рубашкой вверх (что значит, **Spell Blast** с X = 0 отменит заклинание рубашкой вверх, а **Engineered Explosives** без жетонов заряда уничтожит всех существ рубашкой вверх)^[3].

Независимо от способа, которым карты попадают на поле битвы рубашкой вверх, переворот их рубашкой вниз всегда является специальным действием. Это не активируемая способность и уж точно не заклинание.

Example. Я контролирую **Meddling Mage** и **Pithing Needle**, и для обеих карт названа **Akroma, Angel of Fury**. Тем не менее, оппонент может разыграть красную Akroma рубашкой вверх, так как она будет повернута рубашкой вверх до начала процесса разыгрывания, и на проверке легальности это уже заклинание существа без имени. Он также может перевернуть её рубашкой вниз за 3, так как это не активируемая способность. При этом он, разумеется, не может разыграть её лицом вверх или активировать её способность «☛: Акрома, Ангел Бешенства получает +1/+0 до конца хода».

Чтобы перевернуть существо рубашкой вниз, я просто должен показать его лицевую сторону остальным игрокам, определить стоимость, которую я должен заплатить за переворот и оплатить её. Карта незамедлительно переворачивается, без использования стека. Я могу сделать это в любое время, когда у меня есть приоритет.

Example. *Оппонент объявляет, что переворачивает своё существо. Он показывает мне жуткого **Thousand Winds**, затем оплачивает 5. Карта немедленно становится Элементалем 5/6, так что я не могу ответить своим **Shock**. Триггер **Thousand Winds** использует стек, как обычно, и я могу ответить на него, разыграв **Shock** в оппонента, чтобы сработал триггер моего **Jeskai Ascendancy** и развернул моих существ, так что никто не будет возвращён мне в руку.*

Example. *Оппонент разыгрывает **Krosan Grip**, целя раздражающий его **Sensei's Divining Top** под мой контролем, так что я не могу ни активировать его, чтобы положить на верх моей библиотеки, ни разыграть **Counterspell** из своей руки. Но зато я могу развернуть своего **Willbender** рубашкой вниз, так как Мгновение Ока запрещает мне разыгрывать заклинания и активировать не-мановые способности, а вот про специальные действия ничего не говорит. **Willbender** сработает и позволит мне перенаправить **Krosan Grip** в **Sylvan Library** оппонента.*

Нич сунт драконы!

В нижеследующем тексте разбирается очень сложная тема, знание которой совершенно не требуется кандидатам. Если вы готовитесь к тесту, мы предлагаем вам пропустить следующую страницу. Если вы уже сертифицировались и хотите расширить свои знания, продолжайте на свой страх и риск.



Другие специальные действия

Специальные действия — неоднородная категория. Они не подчиняются единой регулировке по времени (хотя, если не указано обратного, вы не можете совершать их, не имея приоритета). Они не используют шаблонные формулировки. У некоторых есть стоимость, у некоторых — нет. Их объединяет только то, что они не используют стек и потому на них нельзя ответить.

Некоторые карты имеют статические способности, позволяющие совершать специальные действия, связанные с эффектом этой способности. Например, способность **Leonin Arbiter** не позволят игрокам искать в библиотеке, но игрок может проигнорировать этот эффект, заплатив 2. Оплата этой стоимости является специальным действием, не использующим стек. Вы можете совершить это специальное действие, имея приоритет. Будьте осторожны: вы не можете совершить это действие в середине разрешения заклинания или способности, так что заплатите перед разрешением своего **Rampant Growth!**

На некоторых картах можно найти ключевое слово «Отсрочка», позволяющее вам оплатить (обычно небольшую) стоимость, чтобы взять карту с отсрочкой из вашей руки и изгнать её с указанным количеством временных жетонов. Вы можете совершить это специальное действие, только если можете начать разыгрывать заклинание из руки. Затем, через определённое количество ходов, вы сможете разыграть заклинание без оплаты мановой стоимости!

Любопытства и веселья ради, вот список других карт, содержащих специальные действия ^[4]:

- **Circling Vultures**

- **Channel**
- **Glass Asp, Nafs Asp** и **Sabertooth Cobra**
- **Guardian Angel**
- **Dominating Ligid** и другие представители типа **ligid**
- **Quenchable Fire**
- **Damping Engine, Lost in Thought** и **Volrath's Curse**

1. ↑ и кучка карт-одиночек вроде **Illusionary Mask** и **Ixidron** о существовании которых мы радостно забываем.
2. ↑ Кроме того, Воплощённую карту можно развернуть рубашкой вниз, оплатив стоимость Обратня, если такая есть. Заметьте, что если вы воплотили карту не-существа с Обратнем, вроде **Lumithread Field**, вы можете развернуть её рубашкой вниз *только* за стоимость Обратня, так как только воплощённые карты *сущест*в могут быть развёрнуты рубашкой вниз за их мановую стоимость.
3. ↑ Заметьте, что стоимость 3, которую вы оплачиваете для разыгрывания заклинания рубашкой вверх, не является мановой стоимостью, это альтернативная стоимость.
4. ↑ Обычно это старые карты со странноватым текстом.

Judging tournaments

Knowing the rules is only part of what you need to pass the Level 1 test and to judge at your first tournaments - albeit, admittedly, a *big* part. You also need to know the basics of how tournaments are run, and what to do when players make mistakes and need your help to continue their game.

Magic is a complicated game, with players making incorrect declarations, performing actions in ways that are not technically correct, or simply making mistakes and they forget what they have done or are doing. In these instances, it will be your duty to help players to return their game to a correct board state as fast as possible and with mutual satisfaction. While Competitive REL tournaments punish mistakes and foster competition, the Regular REL tournaments you're mainly going to judge should be seen more as organized kitchen table games. These means that the approach to [infractions at Regular REL](#) has to reach a very delicate balance between keeping it fun and keeping it fair.

Magic [tournaments](#) have a very precise structure, but also allow some leeway. In this chapter we'll discuss what is mandatory, what is recommended, and what is left to the organizer's discretion. We'll also discuss the rules for the most common formats you will find at sanctioned tournaments.

Table of contents

1. [Infractions at Regular REL](#)
2. [Tournament rules](#)

Infractions at Regular REL

Imagine sitting down for round one at your local games store on a Friday night. You're not expected to know every rule, nor do you need to play perfectly. If you make a mistake your friend will probably let you take it back. You don't really mind when you go to a different store that there's a different way of fixing accidentally revealing a card - it's not that important and you just want to have fun.

Table of contents

1. [Common issues](#)
2. [Unwanted behaviors](#)
3. [Serious problems](#)

Imagine now sitting down for the finals of the Pro Tour. You've studied for months, and you're primed and ready to win. You have to be completely aware of the game situation, as that is part of what is being tested at such a high level. You need to know that if a mistake happens, it will be dealt with fairness, and that the judge helping won't have an effect on the rest of the game or the end result. A judge in a bad mood could cost you the game!

These two different scenarios are why we have different "Rules Enforcement Levels" (RELs). Magic has three RELs, which apply at sanctioned events, and most unsanctioned events in order of least to most competitive: Regular, Competitive and Professional. Each of these defines what should happen when game rules are broken (eg. forgetting to pay an upkeep cost), when human errors are made (eg. drawing an extra card), or players are unsporting (eg. cheating, harassing, or being rude).

The vast majority of sanctioned events are run at Regular REL, and so most judges will only need to have the knowledge and ability required to work at this level. Particularly, Friday Night Magic (FNM), Prereleases and Game Days are always run at Regular REL. As such, rules about Competitive and Professional RELs (contained in the IPG document as discussed below) aren't tested until the Level 2 test.

Contents

- [1 The JAR and IPG](#)
- [2 Common issues](#)
- [3 Unwanted behaviors](#)
- [4 Serious problems](#)

The JAR and IPG

There are two documents that define what procedures should be used at Regular and the other Rules Enforcement Levels:

The JAR (Judging at Regular REL) defines the philosophy of what should happen when rules are broken at Regular REL. This document is one that Level 1 candidates need to know. It is written to be simple, and it doesn't specifically outline fixes for every problem, it defines a philosophy of what we should be aiming for when fixing problems.

The IPG (Infraction Procedure Guide) defines the procedures in effect at Competitive and Professional RELs. This document is more complex, and is designed to be much more exhaustive about what should happen if rules are broken. It focuses both on philosophy and fixes that should be applied.

Common issues

Common issues arise when players unknowingly break rules of the game. Players forgetting to draw, or accidentally drawing more than one card; players using the wrong mana to cast a spell; or missing triggers are all Common Issues. Specific philosophies are given here for what you should do, though the general rule is to fix things as best as you can but rulings should never "punish" players, for example keeping mana tapped if they couldn't cast a spell, or making them put back more cards than they wrongly drew. In any case the aim is to teach players the right way to do things, take any corrective action to make the game as fair as it can reasonably be and allow the match to continue naturally.

Unwanted behaviors

Unwanted behaviors are just what they call themselves - things we don't want people doing but aren't serious problems (if they are, then see below). The focus when resolving these is to educate the player, and they can almost always be resolved with a simple chat about the behavior. Examples of this category are tardiness, or asking for strategic advice.

Serious problems

Serious problems are behaviors that are considered threatening to other players or the integrity of the tournament as a whole. Cheating, bribery and abusive behavior are all serious problems. These are treated with disqualifications, and often come with banning from the store or venue (though this is at the sole discretion of the Tournament Organizer, not any judge present).

Common issues

Many players at Regular REL tournaments are either not well-versed in technically correct play, aren't aware of some nuances of certain rules and interactions, or are just prone to sloppiness. Hence, mistakes happen at these events. As judges, we fix these mistakes and educate players as needed. We don't punish honest mistakes harshly.

Contents

- 1 Missed triggers
- 2 Incorrectly seeing hidden information
- 3 Drawing extra cards
- 4 Illegal decks
- 5 Other game errors

Missed triggers

A triggered ability (look for the words “at,” “when,” or “whenever”) is considered missed when the players have moved past the point in the game where it would have a visible impact on the game. Look for anything that requires a physical action or verbal choice: putting a counter on something, choosing a target, changing life totals, etc.

If a trigger is missed, and it includes the word “may”, assume the player chose not to do it.

Example. *Amy attacks with **Ajani's Pridemate** and **Child of Night**. Nathan declares no blocks. Amy and Nathan adjust life totals, and Amy passes turn. Amy remembers only after Nathan untaps, draws for turn, and passes the turn back. Ajani's Pridemate's trigger is a “may” ability, so we give her the bad news that she forgot.*

Otherwise, put it on the stack now, unless it would be disruptive to the game state. This may require some judgment. If game decisions have been made based on the trigger, leave the game state as-is.

Example. *Andrew and Natalia are each at 1 life. Andrew controls a **Courser of Kruphix**, and Natalia controls two 1/1 Goblin tokens. Andrew plays the only card in his hand, a Forest, and passes turn without mentioning the trigger. Natalia untaps, draws for turn, thinks for a few seconds, confirms life totals, and attacks with the two Goblin tokens. Then Andrew remembers the Courser trigger and calls “Judge!” Natalia explains that if Andrew had remembered the trigger, she wouldn't have attacked. We explain to Andrew that significant game decisions have been made based on the trigger not happening, so the trigger is missed.*

Now let's say we're in a similar situation as above, except both players are at 20 life. Natalia draws for turn, and passes back immediately, upon which Andrew remembers the Courser trigger and calls “Judge!”. A quick evaluation reveals that no game decisions have been made based on the trigger happening or not, so now we have them put the Courser's triggered ability on the stack.

Players are never required to point out their opponents' triggers, though they may do so if they wish. This is different from other rules violations, which must be pointed out immediately.

Incorrectly seeing hidden information

Players are human, and human hands can be twitchy sometimes. One of the more common mistakes players make is accidentally seeing cards they're not supposed to. Examples include drawing for turn and flipping over the next card, fumbling an opponent's deck while shuffling/cutting, and the dreaded Dead Courser (revealing the top card of your library after your **Courser of Kruphix** dies).

When this happens, have the player re-randomize the portion of the deck that's supposed to be random. If anything has been manipulated in the deck, make sure to preserve that. For example, if a card has been scryed to the bottom of a library, set that bottom card aside, shuffle the rest of the deck, and put the deck back on top of that scryed card.

Example. Anita casts **Ultimate Price** on Norbert's **Courser of Kruphix**, his only creature. He puts it in his graveyard, and Anita passes turn. Norbert draws the **Runeclaw Bear** that had been previously revealed to the Courser, and reveals the new on top of his library, a **Forest**. Anita catches it right away and calls "Judge!" We determine that Norbert had previously scryed a card to the bottom of his library from an earlier **Temple of Abandon**. We instruct Norbert to set that card aside (face-down still!), shuffle the rest of his deck, present to Anita for shuffling/cutting, and put the previously scryed card back on bottom of his library.

Drawing extra cards

This happens anytime a player has more cards in hand than they are supposed to have. This can happen for any number of reasons - drawing a card from a **Howling Mine** that's no longer on the battlefield, casting **Jace's Ingenuity** and drawing 4 cards instead of 3, returning a dead creature to hand instead of the graveyard, and so on.

When this happens, determine if any of the improperly drawn cards are known (such as in the case of bouncing a dead creature to hand, or if the card had been revealed via **Courser of Kruphix**). If so, return the cards to their proper zones. Otherwise, determine the number of excess cards, then choose that many cards at random and return them to the top of the player's library (and don't shuffle afterwards).

If this happens at the beginning of a game (often, drawing 7 after taking a mulligan), shuffle the extra cards into the player's deck. The player can then continue to make mulligan decisions based on this new starting hand.

Example. Aaliyah is playing against Norton. At the end of Aaliyah's turn, Norbert casts **Weave Fate**. It resolves, and Norbert draws three cards. Aaliyah catches it right away, and calls "Judge!" Norbert explains he was momentarily confused, being more used to playing **Jace's Ingenuity**. We take one random card from his hand and put it back on top of his library, and instruct them to continue playing.

Illegal decks

Sometimes a player shows up to FNM with a pile of 90 cards cobbled together from a collection of hand-me-downs from an older sibling. Sometimes Standard rotates and a player doesn't realize that **Giant Growth** wasn't reprinted in the most recent Core Set. Sometimes a player doesn't realize that just because the **Demonic Tutor** from Liliana Duel Deck is printed with a modern border, that doesn't necessarily make the card Modern legal.

When this happens, look through the deck, and take out any cards that are illegal for the format. If the deck is short, add basic lands of the player's choice to fill it out. Re-randomize the deck (see above) and have the players continue playing. In some cases, a player's deck will be almost completely unplayable after removing the illegal cards (for example, if a player brings the aforementioned Liliana Duel Deck as-is to a Standard FNM). If this happens, work out a creative solution with the tournament organizer (such as refunding the player's entry fee or allowing the player to continue with a loaner deck).

Another common problem is a player scooping up an opponent's card into their deck (typically, **Pacifism** and **Mind Control** effects). If this is caught mid-game, return the card to its owner's library, and re-randomize both players' decks. Encourage the players to count out their deck/sideboard before each game.

Example. *After taking a mulligan, Andrew draws a new hand of 6 cards. It contains a **Silkwrap**, four **Plains**, and a **Runeclaw Bear**. He calls "Judge!" immediately. He explains that he's playing mono-white, and the **Runeclaw Bear** belongs to Nina, his previous opponent. We take the **Runeclaw Bear** out of Andrew's deck, and have him draw another card and make mulligan decisions based on that hand. Meanwhile, at another table, Nina and Andre are already on the third turn in game one of their match. We return the **Runeclaw Bear** to Nina's library, and re-randomize it (preserving the card that she scryed to the bottom of her library from a turn-one **Temple of Abandon**).*

Other game errors

Sometimes, something else happens in the middle of a game that isn't covered above. Often, the least-disruptive option is to leave the game state as-is, after applying state-based actions (fixing anything currently illegal in the game, like a player controlling two planeswalkers of the same type, or an Aura attached to an illegal permanent).

If a player forgot to draw or discard cards, have him/her do so now. If fixing the error is simple and straightforward, do so.

Example. *At the end of Ajani's turn, Nicole casts **Sultai Charm** with the "draw two, discard one" mode. It resolves, and she draws two cards, but forgets to discard a card. She untaps and draws for the turn. Ajani stops her then and calls "Judge!" and explains what happened. We have Nicole discard a card now, and instruct them to continue playing.*

If the error was caught quickly, consider a simple rewind. This involves reversing all actions done after the error was caught - untap anything that was tapped, adjust life totals to what they were before, undo card draws by returning random cards from the player's hand to their library, etc. If the rewind seems complicated and/or disruptive, involving reversing many actions, rewinding through complex decision trees, rewinding through shuffles or revealing of hidden information, then leave the game state as-is.

Example. Alesha attacks Norin with a 5/5 Wurm token. Norin blocks with a **Darksteel Citadel** enchanted by **Ensoul Artifact**. Norin puts the Citadel and Ensoul Artifact into his graveyard. Alesha plays a **Forest**, casts a **Runeclaw Bear**, and passes turn. Norin untaps his four **Islands**, and then they both realize that the **Darksteel Citadel** shouldn't have died, and call "Judge!". We determine that a backup is feasible, so we undo all actions in reverse order to the point of the error: re-tap Norin's four **Islands**, Alesha returns the **Runeclaw Bear** to her hand, untaps the two **Forests** she tapped to pay for the **Runeclaw Bear**, return the **Darksteel Citadel** and **Ensoul Artifact** to the battlefield, and reattach them. Play resumes from Alesha's Combat Damage step.

On the other hand, let's say we are in the same situation as above, but they don't catch the error until after the following happens on Norin's turn: Norin casts **Ornithopter**. Alesha casts **Naturalize** on **Ornithopter**. Norin casts **Negate** on Alesha's **Naturalize**. **Negate** resolves. Norin sacrifices a **Polluted Delta** to fetch up an **Island**, and casts **Treasure Cruise**, which resolves. Norin draws three cards, and attacks with two Thopter tokens. Alesha casts **Windstorm** for $X=1$, which meets with another **Negate**. Alesha takes two damage, and Norin draws a card from his **Thopter Spy Network**. Then Norin wonders why he didn't attack with his Ensouled **Darksteel Citadel**, realizes his mistake, and calls "Judge!" After taking a minute to allow the players to explain the sequence of events, we quickly realize that way too much "stuff" has happened to rewind through (including life total changes, permanents changing zones, instant-speed effects, card draws, and a search & shuffle effect), so we leave the game state as is.

Unwanted behaviors

The main purpose of Regular REL events is to entertain players and help them socialize, with a less strict view on mistakes and without the worry of penalties. This doesn't mean that, as judges, we have to accept every kind of behavior. Rather, there are some mannerisms or attitudes that could reasonably ruin the atmosphere of the tournament, and our duty is to discourage them.

Our main goal at these events is to **educate players**. There are five broad categories of unwanted behaviors and should be avoided. Remember that if you feel like a player is ignoring your efforts to direct him towards a correct attitude, you can penalize him with a Game Loss.

Contents

- [1 Taking unreasonable amounts of time](#)
- [2 Tardiness](#)
- [3 Inadequate shuffling](#)
- [4 Asking for or providing strategic advice](#)
- [5 Making another player uncomfortable](#)
- [6 Conclusion](#)

Taking unreasonable amounts of time

Fifty minutes sounds like a lot of time to play three games of **Magic**, but sometimes that is not enough time to complete two, sometimes even just one. This often happens when a game goes through a series of complex situations or difficult decisions, or when a player uses a deck they are not very familiar with. Of course, we can't say to a player "Please, use another deck", but we still need to be sure that our players are using their fair share of time to decide their next move or their sideboarding choices after the first game.

If we do notice such behavior, we can politely ask that player to play faster, explaining to them that those fifty minutes belong to both players, and it's really important that both of them have enough time to think and act upon their choices. Usually, it's advisable not to interrupt a player while they are thinking: wait for them to make their move, and then advise them that they've used too much time and that they need to play quicker. However, sometimes a player is simply "on tilt" and thinking in circles, you can notice this because they repeatedly look through graveyards, count lands, count cards in hand, over and over. In this case, it's better to break their train of thought to help the player reach a decision.

It's a good idea to mention during your initial announcement that players are expected to play fast, as we all like to finish the event in time.

Tardiness

Magic tournaments have well-defined time limits. This is to ensure all players have the same amount of time in a match and to define clearly when the event will end. A delay in a single table can have the entire event delayed, because we have to give extra time too many times.

Time is a precious resource shared by players and staff and must be treated with care and respect. In stores, it's quite common that players can be late: maybe they are having a chat with friends, or perhaps they want to buy something and are waiting their turn at the checkout. To prevent these problems, make sure that the start time of the next round is well indicated: announce that you posted pairings with a loud voice, remind everyone that the round is about to begin and be vigilant in the venue to immediately help players still not seated.

If a player arrives late, take them to their table and explain to them quickly why it is important to be right on time, and request the player to not be late again. Then give that match a time extension equal to the amount of time passed since the start of that round. Of course, there's a limit to our patience! If a player arrives to their seat with ten minutes of delay or more, there's no chance to fix the problem: giving so much extra time would have unacceptable repercussions to the whole event. For this reason, if a player has not shown up after ten minutes we assume they're not interested in playing their match, and the opponent is automatically declared as the winner, with a score of 2-0.

When a player fails to show up, drop them from the event. It's actually quite common for players to simply leave without telling a judge. If the player ultimately reports to you before the round ends, undo the drop if they're still interested in the event.

Inadequate shuffling

A deck is shuffled when it is sufficiently randomized, when a player can't possibly know the position or distribution of one or more cards in their deck. If even the position of a single card is known, the deck is not considered to be randomized. Virtually in every card game, the deck must always be randomized, because "chance" is part of the game itself.

Knowing the card that we are going to draw is an enormous advantage, so much so that there are spells and abilities that grant it. Therefore, shuffling your deck is extremely important, and must be done in a proper way every time the game instructs you to do so.

Educate players that shuffling their deck just a couple of times is not sufficient, and that pile shuffling is not actually shuffling at all. It's quite common that players are not very diligent in shuffling, because this is a repetitive action made many times during a game, and the perception is that doing it over and over steals time from the "real" match.

If you see a player acting shuffling insufficiently, step in and ask them to shuffle their deck better, using at least six or seven riffle shuffles. Let them know that this action is not a waste of time but it's totally the opposite: the game will benefit from it. Giving this advice during the initial announcement could help in reducing the problem.

Asking for or providing strategic advice

Magic is a game designed for one-on-one matches. Two players compare their skill in order to win a game. The player who has the deepest understanding of strategy and rules has more chances to defeat their opponent.

That's why no other person is entitled to intervene in a match. Sometimes people think that it's not such a big problem to help a player in calculating power and toughness of one of their creatures, or combat damage, or deciding which card to pick up during a draft. They think they are simply reducing the dead times of the game. This is completely wrong. Magic is a complex game, to play and to observe. It's acceptable that a player

couldn't have notice some details of the current game state, making wrong decisions about it. This is part of the game itself. Therefore, if a spectator points out a single detail of a match they're watching (even if they think it's an obvious one), they can change the entire course of that game or ruin strategies built over turns.

For the same reason, a player involved in a match or a draft can never ask for help to make their decisions. They must try to win counting only on their own skills, not counting on the combined skills of those spectating.

This kind of behavior is, unfortunately, really common, especially if many players in a tournament are friends or know each other well. As usual, remember this during the initial announcement. If necessary, remember it at the beginning of each round.

Be aware of the crowds too! If a group of spectators is watching a match, stay nearby, prevention is the best solution as sometimes their casual chatter can unintentionally give unwanted advice. If you arrive too late, kindly ask all spectators to be quiet from that moment on, in order to have players play their match with no interruptions. If the problem persists, remind them that you could be compelled to remove these talkative people from the area.

There's only one exception to this rule: during the deck building portion of a Limited tournament, players are encouraged to help each other. Be an example for them and be the first to do so! Also some formats involve multiple players working together and they can provide advice, but those are multiplayer games and have their own rules.

Note: *When a spectator spots a rules mistake in a game, as opposed to a strategical error, they're supposed to stop the players and call a judge. However, many players will just tell the players and correct the mistake. This is sort of OK: thank the player, ask them to involve you the next time it happens, but don't be too harsh, otherwise they may not do anything next time!*

Making another player uncomfortable

If a player gets angry, or insults his opponent but without being overly aggressive, a little talk should be enough. They will usually understand why this behavior is not acceptable.

Example. *A player, after losing a match due to a topdeck, says to their opponent: "You are so fu****g lucky, a****le!"*

In some communities it may happen that this kind of behavior is common and accepted by all members, who insult each other, and they still have a joyful experience and are close friends. Even if it will not be easy, be sure to educate those players, because any new player approaching their community will feel uncomfortable and also, that community approaching another play environment could have problems. So remember that the same kind of conduct should be treated the same way in any community.

Remember that if a player ostensibly ignores your requests to correct their behavior, you can reinforce your education efforts with a Game Loss penalty.

Conclusion

Keeping an eye on these behaviors is an important part of our job: educating players to prevent bothersome and deleterious attitudes helps all participants to enjoy the event and to have a positive experience.

As a general rule, if your verbal warnings aren't effective enough and a player continues any of these behaviors, you have an "extra tool" to use: you can issue them a Game Loss. Keep in mind that a player disregarding your instructions is the only circumstance you are allowed to do it.

A Game Loss is one of the only penalties used at Regular REL (the other being disqualification), and must be used only when every other attempt to solve the problem has failed. With applying this penalty, you'll emphasise strongly on how it's important to follow what you said before and how much player's cooperation is required.

If you suspect that a player is violating rules willingly, or if the situation is escalating and that person is changing their behavior to an aggressive mood, then this situation must be managed as a Serious Problem.

Serious problems

Some actions or behaviors are so disruptive for the community and the game itself, that they cannot be tolerated under any circumstances. Our goal is to *prevent* players from committing these actions, but if they do, we have to remove them from the tournament. Remember that all players should be treated the same way, no matter the age or experience they have.

Contents

- 1 Aggressive behavior
 - 1.1 Directly insulting another player
 - 1.2 Violence or threats
- 2 Cheating
 - 2.1 Planned cheating
 - 2.2 Opportunity cheating
 - 2.3 Lying
 - 2.4 How to spot cheating
- 3 Bribery and wagering
- 4 Rolling a die
- 5 Theft
- 6 Let's recap!

Aggressive behavior

We want all tournaments to be a joyful experience for all players. Some players can be stressed or angry about the outcome of a match. This is not an acceptable excuse for a behavior that can spoil the experience for everyone else.

Directly insulting another player

If a player insults their opponent by their color, race, gender or religion, you should remove the player from the tournament and report them following: [Disqualification Process](#), then have a *firm* talk with them and make sure that they *never* do it again. Be sure to make them understand that it's not *you* who impose this conduct, but that this conduct has a very negative effect on people around them.

Example. *A player, very angry about the outcome of the tournament, tells their last opponent: "Females should not even play magic, you are just a lucky sl*t who does not even know how to play!"*

The most important thing is to make the offended player confident that this will never happen again and that they can rely on you to stop such behavior.

Violence or threats

If a player becomes aggressive, makes people around them feel threatened or in danger, or harasses another player, you should remove them from the tournament too. You should also have a talk with the tournament organizer who can remove them from the venue. *Do not* try to remove them from the venue yourself if they're not willing to go away.

Example. *Here are some situations where removing the player from the event is advisable:*

- *A thirteen year old boy tells his opponent that he will punch him in the face if he plays another Counterspell.*
- *A player throws his deck at his opponent.*
- *A spectator tries over and over again to convince a player to go on a date after being refused, even if the offended party was very clear with them, asking them to stop.*
- *A player slaps another player's back.*
- *A fifteen year old girl physically kicks another player.*
- *A thirty year old experienced player hits another player's backpack.*

As you can see in the examples, who acts unacceptably is not relevant. Being male, female, new to the game or an experienced older player doesn't make a difference. Also notice that insisting with the same kind of unwanted behavior after being warned is not acceptable and that harassment is a serious problem, just like being aggressive.

The best way to prevent these kind of situations is to have a chat with problematic players *before* they cross the line, possibly in a moment in which they are not angry. If we are not able to prevent the problem, our priority is to calm the players and defuse the situation, not to give them a penalty.

Cheating

A player is cheating if they intentionally break a rule or lie to a judge in order to gain an advantage. Sometimes players come to the tournament with the intention to cheat, but more often they just seize the opportunity on the fly.

Planned cheating

Planned cheating usually happen as a manipulation of one's or the opponent's deck during a shuffle.

Example. *Alex, while shuffling his opponent's deck, he looks at the bottom card and makes sure to float it to the top if it's a land, in order to mana flood the opponent.*

This is a clear example of cheating. A player manipulating their opponent's deck. But there are other ways, more commonly used, to increase our chances of good draws!

Example. *Johnny divides all lands from spells, than puts them together alternating two spells with one land. After this process, he shuffles his deck for five seconds, and presents it to his opponent. When asked about this procedure, Johnny says that he does not want to draw all lands, and mana weaves to avoid it.*

In this example we have a player trying to improve his draws via manipulation of his deck. This is cheating. Stacking the deck this way is legal only if you shuffle it enough times afterwards, but if you shuffle it enough, there is no point in stacking it, because it will not give you any benefits. So there is never a good reason to mana weave.

Opportunity cheating

This kind of cheating is much more common than planned cheating. Many players notice a game rule violation they or their opponent did, and don't point it out because they will get an advantage from the situation.

Example. *Joker attacks with a **Wall of Fire**. Batman notices that it has defender, but says nothing because he really wants to cast his **Swift Reckoning**.*

Notice that here Batman is the one cheating, even if Joker is ~~the evil one~~ the one violating the rules! Batman noticed an error and did not point it out because it could give him an advantage. This is cheating. Joker could be cheating too, but only if he noticed defender and ignored it on purpose. He is not cheating if he just forgot the wall has defender.

Lying

Sometimes a player lies to us, usually in order to avoid a penalty.

Example. *John forgot to remove the **Black Knight** he sideboarded last match, but he is very tired and does not notice it. We are at the table, and we are sure that he does not play Black Knight main deck. When we ask him, he notices his mistake, but since he really wants to continue playing his match, without anyone bothering him, he tells us that he is playing it main deck.*

Example. *We suspect that Alex missed his own **Dark Confidant** trigger on purpose, because he was at one life. We ask him some questions, and we ask him if it happened to him to forget the trigger before. He feels that if he gives a negative answer it will not put him in a good shape, so he tells us that in that same match he forgot the trigger many times. It comes out that it was the first time he forgot that trigger, so he lied to us. Even if it is still possible that he did not forget the trigger on purpose, he lied, and his intentions about lying are clear.*

Example. *Antonidas has some extra cards in his sideboard. We ask him why, and he tells us that his friend Sylvanas traded him these cards today and he had nowhere else to put the cards. These cards are very strong in his sideboard so we are not fully convinced by his version and we go to ask Sylvanas. She tells us that she did not trade any cards today because she left her trade binder at home. Antonidas was clearly lying, so we need to disqualify him.*

As you can see in the examples, sometimes lies are a little more innocent than others, but when we investigate we need players to tell the truth, so disqualification is always the correct penalty.

How to spot cheating

Cheating can happen without anyone noticing, and will usually appear as normal game errors. Asking some details to players who happen to gain big advantages from their own mistakes is a good way to check if something shady is happening. Go a little deeper if their version does not seem realistic and you will happen to have many different versions of the same thing by the same player!

Experts only! *Catching cheaters is hard. Try not to become obsessed and see cheaters everywhere! If you're interested in useful investigation techniques, you can read these excellent articles by Eric Shukan: [The Search for Collateral Truths - Part 2 - Part 3](#)*

Bribery and wagering

Offering incentives in exchange for a concession or a drop, and betting on any portion of a tournament is strictly forbidden.

Example. *Here are some examples of this behavior:*

- *A player offers his opponent a card he owns in exchange for a concession.*
- *A spectator bets \$1 on a player skipping his third land drop.*
- *Two players are on the last additional turn of the last round of Swiss and their match is going to end in a draw that will leave both players out of top 8. One player asks the other to concede in exchange of half the prizes they will eventually win during top 8.*

We want players to play **Magic** at our tournaments. Betting on something that happens during a tournament gives spectators a really bad image of the game and the community. Magic is a game for children (13+) and adults. Gambling is much different and it is only for responsible adults. We never want people to look at Magic like they look at gambling, in many countries there are strict rules for gambling and Magic could be banned if it's considered gambling.

Also, we prefer it if the winner of our events is determined by games of **Magic**. We can't (for practical reasons) forbid a player to concede, but we must stay vigilant that nothing is offered in exchange. If two players agree on a concession in exchange for any kind of reward, all other players in the tournament are affected, especially the one that will end up ninth!

Please note that it is legal to ask for a split, and after it has been accepted by the opponent, conceding or asking for a concession. The problem comes when the two are connected.

Example. *Jack: "This has been such a long and challenging tournament! It will be a shame if neither of us wins anything. Would you like to split any prize we eventually win?" Norman: "Yes, why not!" Jack: "Oh great! I will concede."*

In this example what the two players are doing is perfectly legal.

Experts only! *For more examples and a full explanation of what is or is not legal, you can read this old but gold article written by Sheldon Menery: [FINAL JUDGEMENT: Concessions and Prize Splits](#)*

Rolling a die

Using any method other than playing **Magic** to determine the winner of a match is forbidden. This usually takes the form of two players rolling a die to decide who will win their match, but *any* random method is forbidden.

Example. *Here are some examples of this behavior:*

- *Two players are on the last additional turn of the last round of Swiss and their match is going to end in a draw that will leave both players out of top 8. One asks the other to roll a die to determine the winner.*
- *Two players are tired and want to go home after a long tournament. One asks the other to flip a coin to determine the winner, so that they can go and have dinner.*

Sometimes the result of a match does not help any of the players in their path to victory. Choosing a random winner will give them an unearned chance, removing it from another player who earned their victory by playing **Magic**. We never want this to happen. Being the final or a match between two players who have nothing to win will not change the rules, but we want to be more vigilant on players who actually have chances to win something. It is a good habit to stay nearby top tables at the end of last round since it is the moment when players will be tempted to roll a die or bribe the opponent. Remember that you are there to stop them from breaking the rules, so feel free to step in before something happens: most players don't know or aren't certain on what can and can't be done, and it's better to educate them *before* they say anything.

Theft

This includes stealing goodies from other players, from the venue, and replacing a card in a limited pool.

Example. *A player opens a valuable foil in his pool during a Sealed Deck event, and wants to keep it without dropping from the event. He pretends to drop it to the floor, and then replaces it with a less valuable card.^[1]*

Some players like certain numbers or want to have a memento of a match they've played so take table numbers. This is theft of tournament material and is not allowed.

Let's recap!

A good store judge tries to *prevent* serious problems:

- Spot potential problems in advance:
 - Talk often with players about gaming environment, community, and ask their opinion. They will help you a lot on spotting problems before they become... problematic.
 - Talk with the tournament organizer. They are always in the store and see a lot of things.
 - Look and listen: don't just see the games and the players, don't just hear them, look at them, listen to what they say. Sometimes we just don't look or listen enough to see the signs of something possibly going wrong.

- Prevent future problems with education:
 - Make announcements. Be sure that players know the rules. For examples, many new players don't know that it is forbidden to roll a die to determine the winner of the match. Remind players at all of your tournaments.
 - Be in the right spot at the right time. We stressed some of the situations that can cause problems more often; remind players what to do and what not to do just before they have a chance to do it. Situations with more prizes or rewards are always more critical than others.
- If a problem still happens, deal with it immediately:
 - Talk to the person who caused the problem. If you did everything right, they will understand the situation and feel sorry about it. Disqualify them, and then follow the [Disqualification Process](#) to report the penalty to the DCI.
 - The word "disqualification" is harsh and very loaded. You don't need to use it when you tell a player they are done playing in the event. Tell them that you need to remove them from the event because what they have done has given them too big of an advantage, is not acceptable, or is bad for the community.
 - If you need to remove someone from the venue or the situation is quickly escalating, involve the Tournament Organizer as soon as possible. Never antagonize the player directly.
- i. ↑ This scenario will become obsolete with the [new procedure](#) at Sealed Deck events but is still possible in Drafts.

Tournament rules

In the earliest years of the game, when dinosaurs roamed the Earth and **Black Lotus** were traded for **Shivan Dragons**, each tournament had a structure of the organizer's liking. While organizing [the first Pro Tour](#), Wizards of the Coast came up with a standard formula that is now codified in the **Magic Tournament Rules**.

In the first chapter of this section we'll discuss [how matches are structured](#): how they start and end, how sideboards are used, and how players can drop from tournaments. The second chapter will describe [the big picture of a tournament](#): how many rounds should be played and how the single elimination portion works. Then, we'll describe briefly how the most common tournament [formats](#) work.

Table of contents

1. [Match structure](#)
2. [Tournament structure](#)
3. [Formats](#)

Match structure

Contents

- [1 Starting a match](#)
- [2 Playing a game](#)
- [3 Ending a game](#)
- [4 Dropping from a tournament](#)
- [5 Sideboarding](#)
- [6 Information](#)

Starting a match

A **Magic** match starts when the two players sit down facing each other to show their skill with cards. This is the moment after which no external advice can be given.

Each player shuffles his deck so that he can't possibly know the position of any of the cards. It's legal to quickly spread similar cards to avoid clusters in the initial ordering or performing a *mana weave*.^[1] However, after the deck has been manipulated in this fashion, the player must shuffle it very thoroughly, in order to make the initial configuration of the deck irrelevant.

The players then roll a dice or flip a coin to determine who chooses if he wants to play first or draw first. This choice must be taken before looking the first hand; if the player looks at his hand before announcing it, we assume he has chosen to play first.

The first hand will be made up of seven cards, and, in turn order, each player may take **mulligans**, that is to shuffle his hand in his library and draw a new hand of one fewer card.^[2] After a player is satisfied with his hand, if he has less than seven cards in hand he may look at the first card of his library and optionally put it on the bottom of his deck. This is completely optional: if a player forgets to do so, assume he has chosen to keep the card on top.

Playing a game

A game of **Magic** tests the individual skills of each player, so spectators must not interfere with suggestions or *impromptu* rulings. If a spectator thinks the players have committed an infraction, he should not intervene directly; but rather involve judge. The only thing he can tell the players is to stop playing while he fetches a judge, but not *why* he's calling a judge, as this could be a suggestion to one of the players. However, spectators are never *required* to point out infractions - remember that players *are* required to point out infractions, even when the infraction in question benefits them - failing to do so may be a [serious problem](#).

Players should try to communicate clearly, and involve a judge as soon as an infraction occurs or they are not clear on what's going on in the game. Judges are there to help them have an enjoyable experience, not to slap them on wrist when they screw up! Especially at Regular tournaments, the focus of our interaction with players should be to *educate* them, teaching the rules of game and fostering clear communication and good sportsmanship.

If there's only a single judge at the tournament, his rulings are final. Bigger tournaments will have more than one person in staff, in which case one of them will be designated to be the **head judge**. If a player is not satisfied with the ruling received by a floor judge, he's always welcome to **appeal** to the head judge. This should not be felt like an offence by the judge who delivered the first ruling - it's just a tool we have to ensure that all rulings given are consistent. On the other hand, if you see a player is not really happy with your ruling, you can remind him that he has the right to listen to a second opinion, and encourage him to do so.

Players are expected to be respectful of their opponents and the judges. However, remember that there's a difference between *unsporting behavior* and *non-sporting behavior*. Refer to the discussion on [aggressive behavior](#) for further information.

Players may take notes during a match,^[3] and use them to inform their decision. For example, they may write down the name of the bomb played by their opponent to name it with **Infinite Obliteration** during the second game. Players may also bring short notes from home, for example with suggestion on what to side in and out for each match-up, but they can only access this information *between games*.

Players are usually allowed to use smartphones to track life totals and look at the Oracle text of cards, but when they do so they must allow the opponent to look as well, so he can be sure they're not accessing strategic information or reading the text message from the guy that's standing behind them. At REL Competitive, the head judge has the option to completely forbid the use of electronic devices.

Ending a game

A match in a **Magic** tournament consists of a series of game, that ends after a player has won two of these games. Games that end in a draw, for example because a player casts an **Earthquake** big enough to kill both himself and his opponent, do not count towards this score.

However, matches during the Swiss portion of a tournament usually enforce a **time limit**. When time is up, the *end of round procedure* is performed: after the current turn ends, five extra turns are played.^[4] If a player manages to win the game during the extra turns, the match immediately ends; otherwise, at the end of the fifth turn the current game ends in a draw, regardless of the current life totals of the players.

Experts only! *Matches in the single-elimination portion of a tournament can't end in a draw. These matches are usually untimed, but may have a time limit if the location the hosts the tournament must close at a given hour. In these case, you can enforce a time limit. If time runs out, perform the usual end of round procedure, with the following differences:*

- *If at the end of the fifth extra turn the players are tied in games won (so they're 1-1 or 0-0), the game can't end in a draw. Instead, the player with the highest life total wins. If they have the same life, as soon as one life total changes the game ends, and the player with the highest life total wins.*
- *If a player manages to win the game during the extra turns and this makes the score 1-1, the players will begin a new game, with the following additional rule: if at any time a player has more life than his opponent, he immediately wins the game and the match. Time to side out those **Polluted Deltas**!*

Since matches have a time limit, it's important that both players and judges use this time wisely. If you think a player is **taking too much time** to make his plays, you should intervene to correct the problem. On the other hand, if you give ruling that takes more than a minute, give players a *time extension*. This allows you to take all the time you need to do a good job without "eating up" play time; you may consider to tell players that you'll give

extra time as soon as you come to the table and see a complicated situation. Remember to look at your clock, so you know how long a time extension to give!

When the time is up, or anytime before the end of the round, players may agree to end a game or match in a draw or to concede the game to an opponent. This choice must be taken *without* any kind of reward or incentive, otherwise we have a [serious problem](#) to deal with.

Dropping from a tournament

Sometimes the luck is not from our side, and we decide we have better things to do than keep on playing with this terrible Sealed pool. A player can **drop** from a tournament at any time, simply informing the judge before the next round is generated. If the dropped player later decides that they want to reenter the event, they can do this, even if they skipped some rounds.

Just like with concessions and draws, inducing a player to drop via an incentive or a reward is not allowed.

Sideboarding

In Constructed tournaments, players can have up to fifteen cards in their sideboard. In Limited events, a player's sideboard consists of all the cards in his pool that he is not playing in his deck. In both cases, a player may look at his sideboard at any time, but the cards must remain separated with the other ones in the game.

In Constructed events, after a player has exchanged cards with his sideboard, the deck and the sideboard must still be legal - that is, at least 60 cards in the deck and no more than 15 in the sideboard. Normally, as players have a 60-cards deck and a 15-cards sideboard, this means that they need to exchange cards on a one-per-one basis. However, if they have more than 60 cards in their deck and less than 15 in their sideboard, they have a bit more leeway. In any case, they are still *required* to return the main deck to the original configuration when they sit down for the first game of each match.

In Limited events, players can alter their deck how much they want, as long as they end up with a 40-cards main deck. They may also ask for any number of basic lands to add to their sideboard at any time. At Regular events, players can start a match with an altered main deck - is known as *continuous construction*. The tournament organizer may decide not to use continuous construction, to give players an experience closer to that of a Competitive event, but this must be clearly announced before the event begins.

Information

At Regular events, all information that is not *private* (that is, the content of a player's library, hand and sideboard, and the identity of face-down cards) is considered *free*. This means that, if a player asks a question, the opponent is required to answer in a honest and complete fashion. If a player can't answer a question, perhaps because he is not sure of the answer himself, a judge should be involved as soon as possible.

In addition to that there are some information that must be announced upon change and physically tracked by the affected player. These informations are called *status information* and consists of:

- life totals
- counters a player has attached to them (like energy counters, poisons counters, etc)
- effects like City's Blessings, Monarch.

Note that Competitive events are regulated by a different set of rules, that you can find in [chapter 4.1](#) of the **Magic Tournament Rules**.

1. ↑ A mana weave consists in this: you separate lands and non-lands, and then order your deck to have one land-two spells-one land-two spell and so on.
2. ↑ Players announce their intention to mulligan in turn order, and if both decide to mulligan they do so simultaneously.
3. ↑ But *not* during the draft of a Limited tournament.
4. ↑ This means that one of the player will have three more turns, and the other will have two. **Time Walk** effects *do count* in this respect, which means you can use to "steal" a turn from your opponent.

Tournament structure

Events can be divided into two categories: casual and sanctioned events.

Casual events can be run in any way that tickles your fancy: you can use official formats, unofficial formats or even come up with your own formats. Casual events only award a single Planeswalker Point, so there's no need to register anything more than the list of players on Wizards Event Reporter. Obviously, feel free to use it to assist you with pairings and standings.

Sanctioned events award some number of participation Planeswalker Points to all players, and then extra points for wins and draws. This number is increased for Competitive events. You can find a detailed explanation [on the Mothership](#).

The following rules only apply to sanctioned events. Some of these rules are *recommendations*: this means that you're suggested to do so at Regular REL, but required to follow them at Competitive REL.

Minimum requirements

An individual (non-team) event must have at least eight players and at least three rounds in order to be sanctioned by the DCI. A team event must have at least four teams and at least two rounds to be sanctioned. Events with less than this number of players can be run, but must be unsanctioned and do not provide Planeswalker Points for their participants. (Or you can cancel it and run a Casual event instead.)

Tournament officials (i.e. the tournament organizer and the judges) may play in any Regular REL events they are judging, such as Friday Night Magic and Prerelease. They cannot play in events they run at Competitive REL, like GP Trials and Preliminary PTQs.

Announce how many rounds there will be before the beginning of the first round. Once announced, the number of rounds for the entire event is set, even if players are added or dropped from the event after the announcement.

The MTR recommends the following number of rounds based on the number of players or teams. You may deviate from this recommendation for Regular events, but you are required to follow it strictly for Competitive events:

Number of players	Number of rounds	Playoffs
8	(single-elimination)	Top 8
9-16 (Limited)	4	Top 8
9-16 (Constructed)	5	Top 4
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8

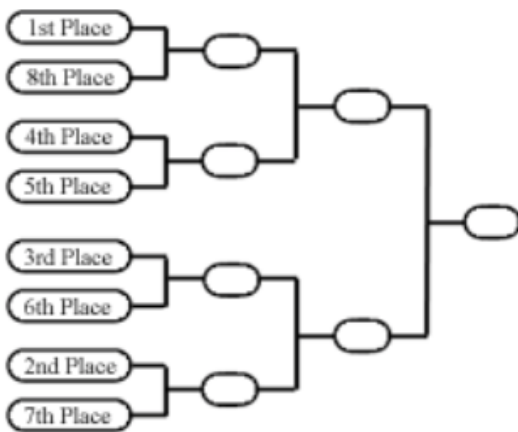
Tournaments with 8 players should be run as single elimination and have no additional playoffs. Beyond this, playoffs are always optional at Regular events: you are always free to end the event and distribute prizes at the end of Swiss rounds.

Tournaments with 9 to 16 players have a different number of rounds recommended for Limited and Constructed events: four rounds + top 8 for Limited, and five rounds + top 4 for Constructed. This allows the top 8 of Limited events to be played as a Booster Draft rather than using the same decks as the Swiss portion. You *can* however play the top 8 portion of a Limited event with the same decks at Regular events, but you are required to have a top 8 Booster Draft at Competitive.

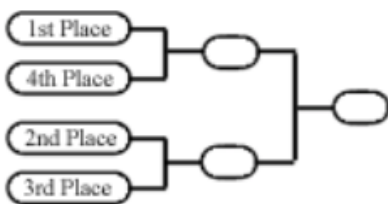
Pairings

Generally, tournaments use the [Swiss pairing algorithm](#) with a few modifications to determine players' pairings. Players with the same number of points are paired randomly, except in the last round when tie-breakers are used to pair.

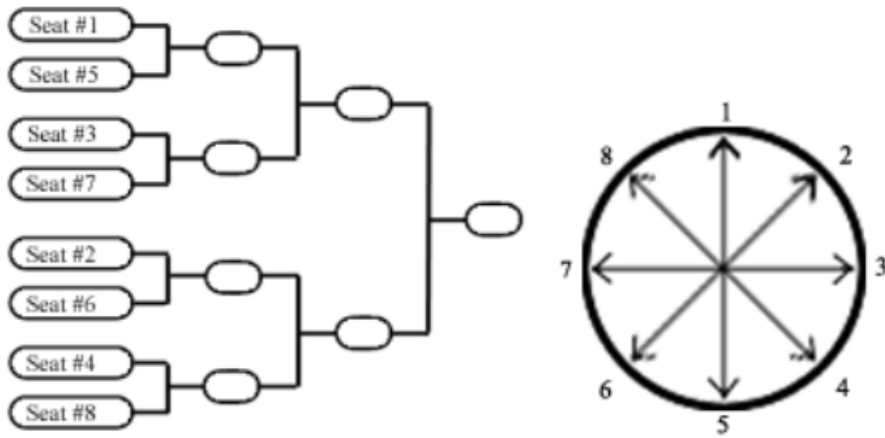
After the Swiss rounds are completed, some tournaments proceed to a single-elimination playoff. In the playoffs of Constructed tournaments and Sealed Deck tournaments (without a single-elimination booster draft playoff), players should be paired by their rankings after the final round of Swiss. An eight-player playoff should be organized like this:



Similarly, a four-player playoff should be organized like this:



For tournaments with a single-elimination Booster Draft playoff, the top eight players should be seated *randomly* around a table to conduct the draft. Then each player plays the player opposite them (or four seats away if not using a round table). Eight-player draft pods are also seated and played this way.



Time Limits

The required minimum time limit for all matches is 40 minutes. Don't drop under 40 minutes for any circumstance. The recommended times are:

- Swiss rounds: 50 minutes
- Single-elimination quarterfinal or semifinal matches: 90 minutes
- Single-elimination final matches: no time limit

Limited events have additional time limits for deck registration and construction:

- Sealed Deck:
 - 20 minutes for deck registration
 - 30 minutes for deck construction
- Booster Draft:
 - 25 minutes for deck registration and construction

Players must wait for the officially tracked time to begin before starting their matches. They can however shuffle and present their decks and resolve mulligans in advance.

Formats

Formats define which cards you can use in your deck at a given event. There are two big families of formats: Constructed and Limited. In Constructed tournaments, you build your own deck from home, made with cards you own from your collection; in Limited tournaments, you can only use cards in a sealed product pool provided at the beginning of the event.

Contents

- 1 Constructed
 - 1.1 Standard
 - 1.2 Modern
 - 1.3 Legacy and Vintage
 - 1.4 Pauper
 - 1.5 Commander
 - 1.5.1 Duel Commander
- 2 Limited
 - 2.1 Sealed deck
 - 2.2 Booster draft

Constructed

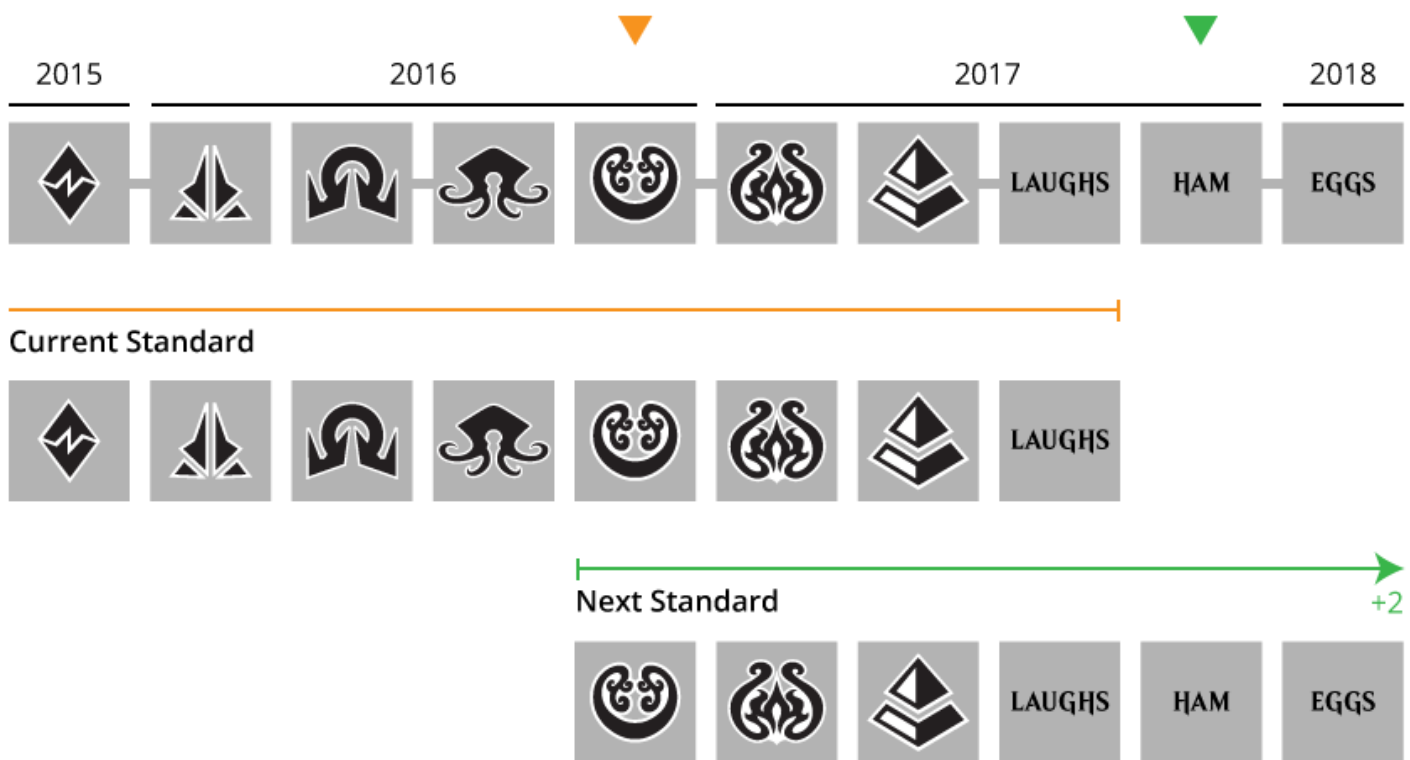
In constructed formats, players bring decks built with cards they own prior to the beginning of the tournament. Some rules are common to all Constructed formats:

- Each deck must contain at least 60 cards. There is no maximum deck size; the only requirement is that players must be able to shuffle their own deck without help.
- A deck can't contain more than 4 copies of each single card, except for basic lands.
- Players can bring a sideboard deck containing up to 15 cards. After the first game of each match, they can replace cards in their deck with ones from the sideboard, as long as the deck has at least 60 cards and the sideboard no more than 15.

Where constructed formats differ from one another is in the expansion sets they allow players to draw cards from. Some formats also have a list of cards that are **banned** from play. You can find an up-to-date list of the cards banned in each Constructed format [on Wizards of the Coast website](#).

Standard

Standard is the most popular Constructed format, and it allows cards from the last 5 to 8 expansion sets. It rotates once a year, with the release of the second set of the year (or fall set in the Northern Hemisphere), the two oldest blocks rotate out. Here is what the rotation looks like:



These are the Standard-legal sets:

- Kaladesh
- Aether Revolt
- Amonkhet
- Hour of Devastation
- Ixalan
- Rivals of Ixalan
- Dominaria

Kaladesh will be legal for two years and rotate out of Standard in the second half of 2018. When *Ixalan* was released *Battle for Zendikar* and *Shadows over Innistrad* blocks both rotated out of Standard. In 2018 *Dominaria* will join Standard in April, and *Core 2019* in July.

Modern

Modern is a non-rotating format that allows cards from *8th Edition* onward. You may notice that *8th Edition* is the set that transitioned from the classical layout to the modern one, but don't just assume that all cards with the modern layout are playable in Modern. Cards printed in special sets like Commander, From The Vault, Planechase, Archenemy, Duel Deck and Conspiracy are printed with the modern face, but they are *not* legal in Modern, unless of course they're a reprint of a legal card.

Example. *Viscera Seer* and *True-Name Nemesis* were both printed in Commander 2013. However, you can play *Viscera Seer* in Modern, as it has also been printed in Magic 2011, but you can't use *True-Name Nemesis*, that has been printed only in Commander 2013.

Also note that if a card has been printed in a legal set, all of its printing are legal, including older ones which sport the classic layout. Promotional cards are legal only if the same card has been printed in a legal set.

Example. *Playing a **Lightning Bolt** from Limited Edition Beta in Modern is perfectly legal (and quite spiffy to boot), because Lightning Bolt has been reprinted in Magic 2010.*

Note that Modern has a quite extensive list of of banned cards. The banned card list is updated four times a year, on the day after each new set pre-release.

Legacy and Vintage

Legacy and Vintage are collectively called *Eternal formats*, as they allow cards from all black- and white-bordered sets, including beginner sets like *Portal*. As the card pool is the same, the difference between these two formats consists in the different banned card lists. Legacy has a sizable list of cards banned for power-level reasons, whereas the only cards that are outright banned in Vintage are the cards that involve:

- ante
- dexterity
- sub-games
- Conspiracies

In addition to this, Vintage has a list of **restricted cards**. Players can have a single copy of each restricted card between their deck and sideboard.

Pauper

Pauper is a Magic Online-specific constructed format, in which players must build decks using only cards that were printed at least once as commons. Its popularity is also growing in real-life tournaments; however, note that Pauper events can be sanctioned, but must be reported as Casual events - when you judge one, be vigilant that the organizer sanctions them appropriately.

Commander

Originally known as Elder Dragon Highlander, Commander is a casual multiplayer format. It was born within the judge community, but has now spread outside of it, to the point where Wizards of the Coast releases preconstructed decks.^[1]

Commander is a *Highlander format*, which means that decks can contain a single copy of each card, except for basic lands.^[2] Players start with 40 life rather than the usual 20, as this format is all about long games and ridiculously huge plays.

Decks must also contain exactly 100 cards, one of which must be a legendary creature, that is designated to be that player's commander. All other cards in the deck can't have a **color identity** that includes color not found within the commander's color identity. The color identity of a card includes the colors of all mana symbols that appear in its mana cost and in its text box, plus the color of any **color indicator** the card may have.

Example. ***Zur the Enchanter**'s color identity is white, blue and black, as these colors appear in its mana cost. **Alesha, Who Smiles at Death** is white, black and red, as its mana cost includes a red mana symbol and its text box uses a white/black symbol. **Archangel Avacyn**'s color identity is white and red, as there are white mana symbols in its mana cost and a red color indicator on its back face.*

***Damnation** is a black card: it can be used in your deck if your general is Zur or Alesha, but not with Avacyn.*

***Unmake**'s color identity is white and black, so it is again inaccessible to Avacyn. **Sunforger**'s identity is white and red, so it can be played in an Alesha or Avacyn deck, but not with Zur.*

Commanders also have additional rules attached to them:

- They start the game from the **command zone**, and can be cast from there. Doing so costs 2 more for each time they have been cast from the command zone before in the game.
- If they would be put into a graveyard, library or hand, their owner may choose to put them in the command zone instead.
- If a player is dealt 21 combat damage by a single general, he loses the game.

The full rules and the banned list for the Commander format can be found [on the official website](#).

Duel Commander

A variant to this format exists, to tailor it to one-on-one competitive play. This format is also known as **French Commander**, as it was designed and popularized in France. It uses a completely different banned list than multiplayer Commander and players start the game with 20 life rather than 40.^[3] The full rules and the banned list for the Duel Commander format can be found [on the official website](#).

Limited

At Limited events, players receive some amount of sealed product, and they have to use exclusively cards in this limited pool to build their deck for the event. They have access to an unlimited supply of basic lands, excluding **Wastes**.

There are two main ways to play Limited, sealed deck and booster draft, but both share the following deck construction rules:

- Each deck must contain at least 40 cards. There is no maximum deck size.
- A deck can contain any number of copies of each single card.
- All cards in the limited pool that are not included in the deck form the sideboard. Players can also add to their sideboard how many basic lands as they want, even during the event.

At events run at REL Competitive, players must register their deck and restore it at the beginning of each match, exactly how they would in a Constructed tournament. At Regular REL, on the other hand, players can change their deck during the event.

Sealed deck

In a sealed deck tournament, each player receives six booster packs, opens them and uses the contents to build his deck. It's just that simple!

For Regular events, the organizer is free to provide any assortment of boosters, as long as each player receives the same combination. Premier events have specific requirements: pre-releases are run using special packs provided by Wizards, and Preliminary PTQs use six packs from the big set or four from the small set plus two from the big one.

Booster draft

In a booster draft tournament, each player receives three booster packs, then they sit around a table. These tables are called **Pods**, and if possible they should consist of eight players. If the number of participants is not a multiple of eight, you can have different numbers, but never less than six or more than eleven.

Each player opens a pack, selects a card from there, passes the rest to the player sitting at his left and takes the cards from the player at this right. This process is repeated until the cards from the first pack are finished. Then players open the second booster pack and draft it in the same way, except now cards are passed to the right. Then they repeat the process with the third pack, passing to the left again. The cards each player has chosen will be his limited pool for this event.

Normally, players should only be paired with players from the same pod. However, if you want to run a booster draft tournament longer than three rounds, it's advisable to perform cross-pod pairings from round 4 onward.

[4]

1. ↑ These decks contain new cards. As you have read above, these cards are legal in Vintage, Legacy and Pauper, but not in Modern or Standard.
2. ↑ This term obviously comes from the movie Highlander, since *there can be only one* of each card. Wizards doesn't use this term, to avoid potential copyright issues.
3. ↑ This is a relatively recent change: until 2016, players used to start with 30 life. Part of the Duel Commander community has decided not to follow this change, creating a new format called *Leviathan*. To this day, Leviathan works exactly as Duel Commander, except players start from 30 life.
4. ↑ To do this when using Wizards Event Reporter, you need to perform a new pod assignment at the end of round three, which will automatically group players in standings order, and then pair the fourth round. There is no way to change the pairing algorithm to Swiss once the tournament has started.

Two-Headed Giant

Two-Headed Giant (or 2HG) is a multiplayer format that is often played at Regular REL events, such as Prerelease.

In 2HG, matches are played between two teams of two players each. There are some differences from other Magic formats:

- each team has a shared life total, which starts at 30 life;
- the players on each team share their turns (they share every phase and step);
- the first mulligan is free (the first time a player takes a mulligan, he or she draws a new hand with the same number of cards as he or she had before);
- a team loses the game if it has 15 or more poison counters;
- teammates can consult while making their decisions, and see each other's hands;
- within each team, the player seated in the rightmost seat from the team's perspective is the primary player. If the players in a team can't agree on a choice, the primary player makes that choice;
- a match is first to one win, there is no sideboarding for constructed events, and if a game goes to a draw in limited, players can sideboard using their limited pool.

As there are teams, not single players, there are active teams (not active players), a whole team will get priority, there will be an attacking team, defending team, and so on.

Starting the game

Each team sits together on one side of the table. Using a dice, or another random method, they'll decide who will start the game. After shuffling and presentation of decks, the players draw their starting hand, and make mulligan decisions. Once every player has decided to keep their hand the game will start. The team who plays first skips the draw step of its first turn.

As mentioned above, the players of each team share turn. That means that there is a single draw step for a team, a single precombat main phase, a single combat phase, and so on. Players also share their life total and poison counters. Other resources, such as lands, cards in hand, creatures, and so on, are not shared.

Example. *You are playing a 2HG game and you have a **Cartouche of Ambition** in your hand. When you cast it you can choose to enchant only creatures you control, as per the Aura's text. The creatures controlled by your partner are not legal targets for this Aura (the resources, including lands, creatures, etc, are not shared between players on the same team).*

Example. In a 2HG game you control a **Zulaport Cutthroat**. Your opponent destroys it with a **Fatal Push**. When the triggered ability resolves, you will gain 1 life, and each opponent will lose 1 life. Because you are playing a 2HG game, that means that your team will gain 1 life, and the opposing team will lose 2 life, one for each member of the team. This happens because the ability says “each opponent”.

In cases where there's an ability that says “When you cast this card, target opponent loses 3 life and you gain 3 life.” only one player will lose life (you have to choose the target while putting the ability on the stack), so your team will gain 3 life, and the opposing team will lose 3 life.

Combat

The combat phase is quite similar to the one between 2 players. There are, of course, some differences.

First of all, there is an attacking team and a defending team. If something refers to the “defending player,” it refers to one specific player on the defending team, not to both of the defending players.

In the declare attackers step, the active team declares attackers. If an effect of an object controlled by a defending player prohibits a creature from attacking him or her, that creature can't attack that player. At this point, for each attacking creature, the attacking team announces which defending player or planeswalker controlled by a defending player that creature is attacking.

In the declare blockers step the defending team declares blockers. Creatures controlled by the defending players can block any attacking creatures.

Example. When **Ulamog, the Ceaseless Hunger** is declared as an attacker the active team will choose which player Ulamog it's attacking. Its triggered ability will trigger and will go on the stack at the appropriate time. Once it resolves, the same player who is attacked by Ulamog has to exile twenty cards from his library.

Example. Player A of the defending team controls a **Ghostly Prison**. If the attacking players decide to use their creatures to attack player B they won't have to pay the “tax” imposed by Ghostly Prison. Vice versa, for each creature attacking player A, the controller of that creature will have to pay 2.

Tournaments

Two-Headed Giant can be played in constructed and limited tournaments.

Two-Headed Giant matches consist of one game. Drawn games (games without a winner) do not count towards the one game. As long as match time allows, the match continues until a team has won a game.

In 2HG constructed tournaments, unified constructed rules apply to the teams' decks. Except for basic lands and cards with text that specify otherwise, only four copies of a card, based on its English title, can be shared between the two decks.

For 2HG limited tournaments, the MTR recommends 8 boosters per team in sealed and 6 boosters for draft. For Prerelease events, each player will get a Prerelease pack with 6 boosters inside. That means that each team will get 12 boosters to build their decks. In Regular REL events, such as at Prerelease, if decklists are not used, players may freely change the composition of their decks between matches by exchanging cards from their deck for cards in their sideboard without being required to return their deck to its original composition before their next match. The recommended time limits are 20 minutes for deck registration, 60 minutes for deck construction in sealed, and 40 minutes for deck construction and registration in draft.

A minimum of 4 teams (8 players) must participate in a tournament for it to be sanctioned.