

С 13 ЛЕТ

A close-up of a metallic, horned creature's face, possibly a goblin or orc, with a glowing purple eye. The creature has a beard and is wearing a dark, fur-lined hood. The background is a light purple and white geometric pattern.

MAGIC

The Gathering

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО



НАЧНИТЕ БОЛЬШУЮ ОХОТУ

Добро пожаловать в **Magic: The Gathering**, лучшую в мире коллекционную карточную игру! Вы узнаете, почему миллионы людей во всем мире играют в **Magic**. Все дело в многогранной стратегии игры, в ее удивительных мирах и персонажах, а также в международном игровом сообществе.

Если у вас уже есть карты **Magic**, достаньте и рассмотрите их. Эти карты — инструменты, которые вы будете использовать для победы над оппонентами. Вы будете призывать устрашающие существа, вооружаться магическими предметами и заклинаниями и накладывать волшебные чары. Карты — ваши ресурсы в игре, и вы можете собирать из них бесконечные комбинации.



За всю историю игры было выпущено несколько тысяч карт, так с чего же начать? Каждому игроку необходима колода как минимум из 60 карт, и начальный набор — отличный способ обзавестись такой колодой. В начальном наборе вы найдете все, что вам потребуется: готовую к игре колоду из 60 карт, содержащую существа, земли и другие заклинания. Вдобавок вы получите два бустера по 15 карт. Содержащиеся в них карты помогут сделать вашу колоду более индивидуальной.

НАЧАЛО ИГРЫ

Чтобы начать играть, перетасуйте свою колоду, которая в игре называется библиотекой. Возьмите начальную руку из семи карт и посмотрите, сколько в ней земель. Чтобы узнать тип карты, взгляните на строку сразу под иллюстрацией на карте. Если у вас нет хотя бы двух земель, то в этой вашей первой партии вам следует заново перемешать свою колоду (в том числе и карты из руки) и снова набрать руку.

В начале партии у вас и вашего оппонента по 20 жизней. У вас должен быть способ отслеживать количество жизней, например, кубики или ручка и бумага. Доведите количество жизней оппонента до 0, и вы выиграете партию!



ТИПЫ КАРТ

Ваша колода содержит земли и существа, и в ней также могут быть заклинания волшебства, мгновенные заклинания, артефакты, чары и planeswalker-ы. На следующих страницах мы познакомимся с различными типами карт и узнаем, как их использовать.



ЗЕМЛИ

Карты земель — это основа любой удачной колоды **Magic**. Они дают ману, магическую энергию, необходимую для разыгрывания других карт в вашей колоде. Вы можете разыгрывать по одной земле в главной фазе каждого из ваших ходов. Земли остаются на поле битвы перед вами. Ваши земли разворачиваются (восстанавливаются) в начале каждого вашего хода, и вы можете использовать их снова.

Существует пять типов базовых земель, каждый из которых соответствует одному из пяти цветов магии. У каждого цвета есть свои сильные стороны и возможности. Играя, вы поймете, чем различаются цвета.



Не все земли являются базовыми. Некоторые небазовые земли дают разные цвета маны, другие же дают только бесцветную ману (1, 2 и т. д.), зато имеют уникальные способности.

ТИП БАЗОВОЙ ЗЕМЛИ	ПРИ ПОВОРОТЕ ДАЕТ
Равнина	 (белая мана)
Остров	 (синяя мана)
Болото	 (черная мана)
Гора	 (красная мана)
Лес	 (зеленая мана)



РАЗЫГРЫВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

У всех карт, кроме земель, в правом верхнем углу указана мана-стоимость. Эта стоимость состоит из символов, которые показывают, какую ману нужно заплатить, чтобы разыграть заклинание.

Чтобы разыграть Шиванского Дракона, вы должны заплатить ману за каждый из этих символов. Символ  означает одну красную ману. Символ  означает четыре маны любых цветов. Получается, что для оплаты этой стоимости вы должны заплатить две красные маны и еще четыре любые маны.



Когда вы хотите оплатить мана-стоимость, поверните по часовой стрелке необходимые для этого земли на поле битвы, положив их набок. Это значит, что вы использовали эти земли для получения маны. Повернутые карты разворачиваются в начале каждого из ваших ходов, и вы можете использовать их снова. Чтобы разыграть Шиванского Дракона, требуется повернуть две Горы, которые дают красную ману, и еще четыре любые земли. Эти четыре земли могут быть Горами, Лесами или любой другой комбинацией земель.

Ил.: Вайнона Нельсон

ЭЛЕМЕНТЫ КАРТЫ



У заклинаний есть мана-стоимость, которая показывает, сколько маны требуется на их разыгрывание.

Каждый выпуск **Magic** обозначен уникальным символом. Цвет символа указывает на редкость карты: черный — обычные, серебряный — необычные, золотой — редкие, а красно-оранжевый — раритетные карты.

Способности карты перечислены в ее текстовом поле. Для некоторых способностей в скобках приведен текст напоминания, объясняющий, как они работают. Также на карте может быть напечатанный курсивом художественный текст, рассказывающий о мире **Magic**. Художественный текст никак не влияет на ход игры.

В этой строке указан тип карты, например, существо или земля. У каждого существа также есть тип или типы существа, которые указываются после тире и сообщают о том, что это за существо.

У существ в нижнем правом углу есть две цифры. Первая цифра — это сила, показывающая, сколько повреждений существо наносит в бою. Вторая цифра — выносливость. Если существу за один ход нанесут столько же или больше повреждений, оно уничтожается и отправляется на кладбище своего владельца (в стопку использованных карт).

БОЙ

Вы выигрываете партию, когда снижаете количество жизней оппонента до нуля. Чаще всего это происходит, когда вы атакуете оппонента существами во время боя.

АТАКА И БЛОКИРОВАНИЕ

Во время вашего хода вы решаете, будут ли ваши существа атаковать, и если да, то какие. Вы не можете атаковать повернутыми существами и теми, которые вышли на поле битвы в этом ходу. У вас есть одна фаза боя в середине вашего хода, и все существа, которыми вы решили атаковать, атакуют одновременно.

Как только вы решили, какие из существ пойдут в атаку, поверните эти существа. Ваши повернутые существа, как и повернутые земли, разворачиваются в начале вашего следующего хода.

В большинстве случаев существа атакуют вашего оппонента. Иногда они также могут атаковать planeswalker-ов. Но существа не могут атаковать другие существа. Вы просто отправляете их в бой, а дальше оппонент решает, что делать.

Теперь давайте представим, что вы на другой стороне поля битвы. Ваш оппонент атаковал вас своими существами. Если под вашим контролем есть развернутые существа, то вы можете ими блокировать. При блокировании существа не поворачиваются. Каждое блокирующее существо может блокировать одно атакующее существо. Вы также можете блокировать одно и то же атакующее существо несколькими существами. В этом случае атакующий игрок решает, сколько повреждений атакующее существо нанесет каждому из блокирующих.

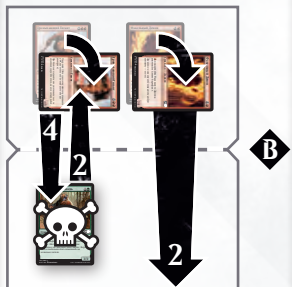


АТАКУЮЩИЙ ИГРОК



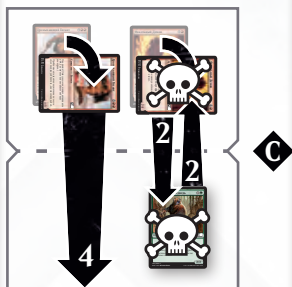
ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ ИГРОК

АТАКУЮЩИЙ ИГРОК



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ ИГРОК

АТАКУЮЩИЙ ИГРОК



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ ИГРОК

ПРИМЕР БОЯ

В следующих примерах боя ваш оппонент атакует вас Громышьющим Гигантом (4/3) и Факельным Демоном (2/1). Ваше единственное развернутое существо — Руннолапый Медведь (2/2). Как вы будете блокировать?

Вариант А: вы не блокируете

Незаблокированные атакующие существа наносят оппоненту повреждения, равные своей силе. В данном случае эти существа нанесут вам в общей сложности 6 повреждений, то есть вы потеряете 6 жизней. Вы можете решить не блокировать, если у вас большое количество жизней и вы хотите сохранить свое существо для ответной атаки.

Вариант В: вы блокируете

Громышьющего Гиганта

Ваш Руннолапый Медведь наносит Громышьющему Гиганту 2 повреждения. Выносливость Гиганта равна 3, так что он остается жив. Эти повреждения обнуляются в конце хода. Громышьющий Гигант наносит Руннолапому Медведю 4 повреждения, и этого достаточно, чтобы уничтожить (положить на кладбище) это существо с выносливостью 2. Незаблокированный Факельный Демон наносит 2 повреждения вам. Вы не уничтожили ни одно из существ оппонента, но блокировать так можно, если у вас мало жизней.

Вариант С: вы блокируете Факельного Демона

Ваш Руннолапый Медведь наносит 2 повреждения Факельному Демону (с выносливостью 1), а Факельный Демон наносит 2 повреждения Руннолапому Медведю. Оба существа уничтожаются. Незаблокированный Громышьющий Гигант наносит вам 4 повреждения. Вы можете блокировать таким образом, если хотите уничтожить одно из существ оппонента и согласны получить немного повреждений.

ОТВЕТЫ И СТЕК

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

Предположим, что у вас на поле битвы есть Руннолапый Медведь, существо 2/2. У вас в руке есть Титанический Рост, а у оппонента — Удар Грома.

Если вы разыграете Титанический Рост первым, оппонент может ответить, разыграв свой Удар Грома. Удар Грома окажется в стеке поверх Титанического Роста и разрешится первым. Удар Грома нанесет Руннолапому Медведю 3 повреждения, и этого будет достаточно, чтобы его убить. Руннолапый Медведь отправится на вашу кладбище. Когда же попытается разрешиться Титанический Рост, его цели уже не будет на поле битвы, так что он не произведет эффекта и отправится на кладбище.

С другой стороны, если ваш оппонент первым разыграет Удар Грома, вы можете ответить Титаническим Ростом. Титанический Рост разрешится первым, и Руннолапый Медведь станет существом 6/6. Затем разрешится Удар Грома и нанесет 3 повреждения, но этого уже будет недостаточно, чтобы уничтожить внезапно подросшего Медведя!



ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ



Вы можете попробовать сыграть различными колодами в **Magic 2015–Duels of the Planeswalkers**, удостоенной наград видеоигре, позволяющей вам играть в **Magic** на таких платформах, как Xbox One, Xbox Live Arcade, iPad, Steam, Android и Amazon. Изучайте игру, проходя увлекательную одиночную кампанию в Мультивселенной, или сразитесь в сети с соперниками со всего мира. Зайдите на сайт DuelsofthePlaneswalkers.com и загрузите бесплатную пробную версию.

Вы можете найти ссылку на это краткое руководство и дополнительную информацию по правилам на сайте Magic.Wizards.com/QuickStart.

А когда вы захотите познакомиться с международным сообществом игроков в **Magic** и принять участие в турнирах и особых мероприятиях, посетите сайт Wizards.com/Locator и найдите игровой магазин рядом с вами.



СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

☞ — этот символ означает «поверните эту карту». Он используется только в стоимости активации способностей.

+1/+1 — бонус, который получает существо. Он дает существу +1 к силе и +1 к выносливости. Числа могут быть любыми, в том числе и отрицательными.

X, X — некоторые заклинания и способности имеют эффекты, меняющиеся в зависимости от того, сколько маны вы потратили на их оплату. Например, Луч Жара — это мгновенное заклинание, которое имеет стоимость X ☞ и наносит X повреждений. Если вы потратили 3 ☞ на его разыгрывание, оно должно будет нанести 3 повреждения. Если вы потратили 6 ☞ на его разыгрывание, оно должно будет нанести 6 повреждений.

Бдительность — существа с Бдительностью не поворачиваются при атаке. (Однако Бдительность не позволяет атаковать уже повернутому существу или существу, которое вышло на поле битвы в текущем ходу.)

взять карту — чтобы взять карту, возьмите верхнюю карту вашей библиотеки и поместите ее в вашу руку.

Двойной удар — существа со способностью Двойного удара наносят боевые повреждения дважды за бой: один раз до существ без Двойного удара или Первого удара, и второй раз — вместе с обычными повреждениями.

драться — когда два существа дерутся, они наносят друг другу повреждения, равные своей силе. Эти повреждения отличаются от повреждений, которые существа наносят в бою.

жетон на карте — иногда на карты помещаются жетоны, чтобы отслеживать изменения. Часто это жетоны +1/+1, каждый из которых прибавляет +1 к силе и +1 к выносливости существа. В качестве жетонов можно использовать какие-нибудь небольшие предметы.

Захват — существо с Захватом может блокировать существо со способностью Полета (как и существа без Полета).

зачаровать — Ауры представляют собой чары, которые зачаровывают другие карты на поле битвы (то есть, прикрепляются к ним). Например:

можно разыграть Ауру со способностью «зачаровать существо» и прикрепить ее к любому существу, находящемуся на поле битвы. Если это существо покидает поле битвы, Аура отправляется на кладбище.

Защита — если у существа есть Защита от какого-либо цвета, ни один объект этого цвета не может блокировать это существо, делать его своей целью, наносить ему повреждения и зачаровывать его.

Защитник — существо со способностью Защитника не может атаковать.

изгнание — если способность изгоняет карту, эта карта удаляется с поля битвы и откладывается в сторону. Изгнанная карта не является перманентом (поскольку не находится на поле битвы), но и не находится на кладбище. Карта остается в изгнании до окончания партии или до того, как она переместится в другую игровую зону.

контроль, контролировать — вы контролируете существа и другие перманенты, находящиеся у вас на поле битвы. Оппонент может получить контроль над каким-либо из ваших перманентов при помощи заклинания или способности. В этом случае оппонент может его использовать, а вы нет. Когда этот перманент покидает поле битвы, или заканчивается партия, вы получаете его обратно.

мана — энергия, которую дают вам земли для разыгрывания заклинаний. Мана может быть белой (*), синей (♠), черной (♣), красной (♥), зеленой (♣), а иногда даже бесцветной (1).

Миг — вы можете разыграть заклинание со способностью Мига при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания, даже в ответ на другие заклинания.

Неразрушимость — неразрушимый перманент нельзя уничтожить повреждениями или эффектами с указанием «уничтожьте». При этом его можно пожертвовать или изгнать. Если какой-либо эффект снижает выносливость неразрушимого существа до 0 или меньше, оно отправляется на кладбище владельца.


отменить заклинание — если карта отменяет заклинание,

ее можно разыграть в ответ на заклинание оппонента. Отмененное заклинание не производит эффекта и отправляется на кладбище.

Первый удар — во время боя существа со способностью Первого удара наносят повреждения раньше, чем существа без Первого удара или Двойного удара.

пересдача — если в начале партии вам не нравится ваша рука, вы можете сделать пересдачу. Втасуйте карты обратно в колоду и наберите новую руку, взяв на одну карту меньше. Можно делать сколько угодно пересдач, но каждый раз ваша начальная рука будет становиться все меньше и меньше. Обычно игроки используют пересдачу, если у них не хватает карт земель, или карт земель слишком много, а заклинаний недостаточно.

перманент — земли, существа, артефакты, чары и planeswalker-ы являются перманентами. После разыгрывания они выходят на поле битвы. Фишки существ также считаются перманентами. Мгновенные заклинания и заклинания волшебства перманентами не являются. После разрешения они отправляются на кладбище.

повернуть — положить карту набок. Это действие выполняется в случаях, когда земля используется для получения маны, когда существо идет в атаку, или при активации способностей, в стоимости которых есть символ . Перманент нельзя повернуть снова, пока он не будет развернут. В начале каждого из ваших ходов вы разворачиваете ваши повернутые карты, чтобы иметь возможность снова их использовать.

повреждения — существа наносят повреждения, равные своей силе, во время боя. Заклинания также могут наносить повреждения существами или игрокам. Повреждения, нанесенные игроку, заставляют его потерять соответствующее количество жизней. Существа, за один ход получившие повреждения, равные их выносливости или превышающие ее, уничтожаются. Все повреждения, нанесенные существам, находящимся на поле битвы, обнуляются в конце каждого хода.

пожертвовать — иногда карта заставляет

вас пожертвовать существо или какой-либо другой перманент. Чтобы пожертвовать перманент, переместите его с поля битвы на ваше кладбище. Его нельзя регенерировать или спасти каким-либо другим способом. Принести в жертву можно только свои собственные перманенты.

Полет — существа с Полетом могут быть заблокированы только другими существами с Полетом и существами со способностью Захвата.

Порчеустойчивость — существо с Порчеустойчивостью не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов, в том числе их Аур. При этом ваши заклинания и способности могут делать его своей целью.

Пробивной удар — если существо с Пробивным ударом распределяет достаточно повреждений, чтобы уничтожить блокирующие его существа, вы можете заставить его распределить оставшиеся повреждения игроку или planeswalker-у, которого оно атакует.

развернуть — чтобы развернуть повернутую карту, положите ее вертикально. После того как вы развернули ваши перманенты в начале вашего хода, вы можете снова их использовать (поворачивать).

разыграть заклинание — вы разыгрываете заклинание, оплачивая его мана-стоимость и помещая его в стек. См. «Разыгрывание заклинаний», стр. 6.

регенерировать — регенерируя существо, вы спасаете его от уничтожения. Вместо того чтобы быть уничтоженным, существо поворачивается, удаляется из боя (если было в бою), а все повреждения с него снимаются.

сбросить — чтобы сбросить карту, выберите ее из вашей руки и поместите на ваше кладбище.


следующий раз, следующие повреждения — в некоторых способностях говорится про «следующий раз», когда что-то случится, или «следующие повреждения», которые должны быть нанесены существу или игроку. Помните о том, что мгновенные заклинания и способности, применяемые «в ответ», имеют действие раньше.

Смертельное касание — существо, получившее повреждения от существа со Смертельным касанием, уничтожается.

снарядить — если у вас на поле битвы есть карта Снаряжения, то заплатив ее стоимость Снаряжения, вы можете прикрепить ее к одному из ваших существ на поле битвы. Если снаряженное существо покидает поле битвы, карта Снаряжения остается.

умирает — другой способ сказать, что существо попадает с поля битвы на кладбище.

уничтожить — уничтоженный перманент отправляется на кладбище. Существа, за один ход получившие повреждения, равные или превышающие их выносливость, уничтожаются. Заклинания и способности также могут уничтожать перманенты.

Ускорение — существо со способностью Ускорения может атаковать и использовать способности, в стоимости которых указано , как только оно попадает под ваш контроль.

Устрашение — существо со способностью Устрашения может быть заблокировано только артефактами существами и (или) существами, у которых есть такой же цвет, как у него.

фишка — некоторые карты создают фишки существ. В качестве фишек вы можете использовать карты фишек из бустеров, стеклянные бусины, кубики или что угодно еще.


хранилище маны — здесь хранится ваша мана после того, как вы повернули земли, и до того, как вы ее потратили. Некоторые способности велят вам добавить ману в ваше хранилище маны.

Эти способности дают вам такую же ману, как и земли, когда вы их поворачиваете. Оставлять ману на следующий ход нельзя.

цель, целевой — если заклинание содержит слово «цель» или «целевой», вы выбираете, на что оно подействует после разыгрывания. То же самое касается и способностей, которые вы активируете.

Цепь жизни — когда существо с Цепью жизни наносит повреждение, контролирующей его игрок получает такое же количество жизни.



©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Официальный представитель: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Сохраните данные нашей компании на случай необходимости. Все товарные знаки, включая отличительный облик персонажей, символы *  и пентаграмму цветов, являются собственностью Wizards в США и других странах. Патент США № RE 37957.

300Z2656001 RU



Свяжитесь с нами на сайте Wizards.com/CustomerService
ООО "Хасбро Раша", Wizards of the Coast
Россия, 141400, Московская область, г. Химки, Ленинградская ул., вл. 39, стр. 6
Эл. почта: WPN_ru@hasbro.co.uk

Ил.: Алекси Брикля

ЧАСТИ ХОДА

НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

- **Шаг разворота** — разверните (положите вертикально) все ваши повернутые карты.
- **Шаг поддержки**
- **Шаг взятия карты** — возьмите одну карту из вашей библиотеки (колоды).

ГЛАВНАЯ ФАЗА

Вы можете разыграть из вашей руки одну землю, положив ее на поле битвы (стол). Вы можете разыгрывать существа, заклинания волшебства и другие заклинания, если вы можете их оплатить.

ФАЗА БОЯ

- **Шаг начала боя**
- **Шаг объявления атакующих** — поверните все существа, которыми вы решили атаковать оппонента. (Существо не может атаковать в том ходу, в котором вы его разыграли, если только у него нет Ускорения.)
- **Шаг объявления блокирующих** — каждое развернутое существо защищающегося игрока может блокировать одного атакующего. Существа не обязательно должны блокировать.
- **Шаг боевых повреждений** — блокирующие существа и атакующие существа, которых они блокируют, наносят друг другу повреждения, равные своей **силе** (первой цифре в нижнем правом углу). Если существо получает повреждения, равные или превышающие его **выносливость** (вторую цифру), оно уничтожается. Незаблокированные атакующие существа наносят повреждения вашему оппоненту, который теряет такое же количество жизней.
- **Шаг завершения боя**

ГЛАВНАЯ ФАЗА (снова)

Вы можете разыграть землю, если вы ее еще не разыграли. Вы можете разыгрывать заклинания.

ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА

- **Заключительный шаг**
- **Шаг очистки** — существа на поле битвы, получившие повреждения, исцеляются.

