

MAGIC

The Gathering



PODREĆZNIK

WSTĘP

Dzięki temu podręcznikowi poznasz najlepszą grę karcianą na świecie — **Magic: The Gathering**[®]. Gdy pojawiła się na rynku, była jedyną w swym rodzaju. Nadal jest najlepszą i najbardziej popularną grą karcianą.

W grze **Magic**[®] wcielasz się w postać potężnego czarodzieja i walczysz w pojedynkach z innymi graczami o chwałę, wiedzę i łupy. Karty w talii stanowią twoją broń. Zawierają zaklęcia i stwory, które możesz wezwać, aby dla ciebie walczyły.

Gry karciane, takie jak **Magic: The Gathering TCG**, łączą w sobie cechy kolekcjonerstwa i gier strategicznych. Nigdy nie wiadomo, jakie karty dostaniesz w zestawie dodatkowym czy pakiecie turniejowym **Magic**. Po prostu zaczynasz zbierać karty i wymieniać je z innymi graczami, tworząc własną kolekcję.

Najciekawsze w grze karcianej jest to, że podlega ona ciągłym zmianom. Planujesz i budujesz własne niepowtarzalne talie, a każda gra w **Magic** wygląda inaczej. Kilka razy w roku publikowane są nowe dodatki do **Magic**, a w każdym z nich znajdziesz nowe sposoby zaskoczenia i pokonania przeciwników.

(Definicje słów i zwrotów oznaczone kolorem zielonym znajdują się w słowniczku na stronie 26).

Spis treści

2 Rozdział 1: Podstawy gry

- 2 Co jest potrzebne
- 2 Cel gry
- 2 Jak rozpocząć grę
- 2 Opis kart **Magic**
- 4 Podstawowe terminy i symbole
- 5 Typy kart: Artifact (Artefakt), Creature (Stwór), Enchantment (Umagicznienie), Instant (Czar natychmiastowy), Land (Łąd), Sorcery (Zaklęcie)
- 7 Strefy: Library (Biblioteka), Hand (Ręka), In Play (W grze), Graveyard (Cmentarz), Stack (Stos), Removed from the Game (Usunięte z gry)

8 Rozdział 2: Czary, zdolności i efekty

- 8 Złota reguła
- 8 Co to jest czar (spell)
- 8 Co to jest zdolność (ability)
- 10 Jak zagrać czar lub zdolność aktywowaną
- 11 Jak zagrać zdolność wyzwalaną
- 11 Stack (Stos)
- 12 Jak są rozpatrywane czary i zdolności
- 12 Co to jest efekt?

14 Rozdział 3: Budowa tury

- 14 Beginning phase (Faza początkowa)
- 14 Main phase (Faza główna)
- 14 Combat phase (Faza walki)
- 16 Main phase (Faza główna) (ponownie)
- 16 End phase (Faza końcowa)

17 Rozdział 4: Zdolności stworów

Defender (Obronca), Fear (Strach), First Strike (Pierwsze uderzenie), Flying (Latanie), Haste (Przyspieszenie), Landwalk (Łądochód), Protection (Ochrona), Regeneration (Regeneracja), Trample (Tratowanie), Vigilance (Czuyność)

20 Rozdział 5: Pięć kolorów Magic

White (biały), Blue (niebieski), Black (czarny), Red (czerwony), Green (zielony)

22 Rozdział 6: Ligi i turnieje

- 23 Formaty: Constructed
- 24 Formaty: Limited

26 Rozdział 7: Słowniczek

63 Podziękowania i pytania



ROZDZIAŁ 1: PODSTAWY GRY

Co jest potrzebne

Do gry w **Magic** potrzeba talii kart **Magic**, kolegi z własną talią oraz kartki papieru do zapisywania liczby punktów życia.

Do gry w **Magic Online** potrzeba konta **Magic Online** oraz talii kart **Magic** (założenie konta nie jest potrzebne, aby nauczyć się grać).

Cel gry

Celem gry jest zmniejszenie liczby punktów życia (life total) przeciwnika (opponent) do 0, zanim on zrobi to tobie! Wygrywasz także wtedy, gdy przeciwnik musi dobrać (draw) kartę, a nie ma już żadnej w swojej bibliotece (library).

Jak rozpocząć grę

Grę rozpoczynasz z 20 punktami życia (life).

Rzuć kostką (lub monetą), aby wyznaczyć gracza (player), który wybierze osobę rozpoczynającą grę. Osoba rozpoczynająca opuszcza pierwszy etap dobierania (draw step), czyli nie dobiera karty. Jeśli już rozegraliście grę, niech przegrany gracz zdecyduje, kto zacznie kolejną rozgrywkę.

Przetasuj (shuffle) swoją talię, a następnie dobierz z góry siedem kart. Jeśli nie podobają Ci się początkowe karty na ręce (hand), możesz zgłosić mulligan. Aby to zrobić, odłóż karty do biblioteki, przetasuj talię i dobierz nowe karty do ręki, dobierając jedną kartę mniej. Możesz to robić wielokrotnie, ale za każdym razem dobierasz o jedną kartę mniej.

Gdy obaj gracze są zadowoleni z kart na ręce, gra może zostać rozpoczęta.

Opis kart Magic


Nazwa. Nazwa karty znajduje się w jej lewym górnym rogu. Gdy nazwa karty pojawia się w polu tekstu, tekst dotyczy tylko tej jednej karty, a nie innych kart znajdujących się w grze (in play).

Mana Cost (Koszt many). Każdy z symboli widocznych w prawym górnym rogu to koszt (cost) zagrania czaru (spell). Jeśli koszt many (mana cost) wynosi **1 ***, aby zagrać kartę, opłacasz jedną białą manę (np. z równin (Plains)) i jedną manę dowolnego typu.

Typ karty. Określa, czy karta jest artefaktem (artifact), stworem (creature), umagicznieniem (enchantment), czarem natychmiastowym (instant), lądem (land), czy zaklęciem (sorcery). Jeśli karta jest stworem, obok słowa „Creature” określony jest typ stwora (np. Goblin lub Soldier). Jeśli karta jest



umagicznieniem, które obdarza pewną zdolnością inną kartę, tekst brzmi: „Enchantment – Aura” — w polu tekstu określony jest typ permanentu, do którego można dołączyć kartę. Na stronie 7 znajdują się bardziej szczegółowe informacje dotyczące poszczególnych typów kart.

Symbol edycji/dodatku. Symbol ten informuje, z której edycji lub którego dodatku gry **Magic** pochodzi karta. (Na przykład symbol *Dziewiątej Edycji* wygląda następująco ). Kolor symbolu określa częstość występowania karty: czarny — karty zwykłe, srebrny — rzadkie i złoty — unikalne.

Pole tekstu. Tutaj opisane są zdolności (ability) karty. W polu tekstu mogą również występować przypisy, ich tekst pisany jest kursywą, które wprowadzają gracza w klimat **Magic**. Przypisy nie mają wpływu na przebieg gry. Niektóre zdolności zawierają zapisane kursywą notatki, dzięki którym łatwiej zapamiętać działanie karty.

Numer kolekcjonerski. Numer kolekcjonerski ułatwia grupowanie kart. Na przykład numer „12/350” oznacza 12. kartę z zestawu liczącego 350 kart.

Power / Toughness (Moc / Wytrzymałość). Na każdej karcie stwora znajduje się specjalne pole, w którym określone są jego moc (power) i wytrzymałość (toughness). Dzięki tym liczbom wiadomo, który stwór wygrywa w walce (combat).



Podstawowe terminy i symbole

Mana. Mana jest środkiem płatniczym obowiązującym w świecie **Magic** — za jej pomocą opłacasz większość kosztów (cost). Łądy (i niektóre inne karty) są źródłem many, która gromadzona jest w puli many (mana pool). Mana znajduje się w puli do chwili jej wydania.

Mana pozostawiona w puli stanowi „miecz obosieczny”, zamiast pomagać, może Ci zaszkodzić. Na końcu każdej fazy (phase) za każdą niewykorzystany punkt many znajdującej się w puli many tracisz 1 punktu życia, a mana znika. Zjawisko to nazywa się spalaniem many (mana burn).

Każda mana może być oznaczona jednym z pięciu **magicznych** kolorów lub też może być bezbarwna (colorless). Gdy opłacenie kosztu wymaga kolorowej many, na karcie występują symbole kolorowej many (* — biała, ♠ — niebieska, ♣ — czarna, ♡ — czerwona, ♣ — zielona). Kiedy do opłacenia kosztu można użyć many dowolnego typu, na karcie umieszczony jest symbol zawierający numer (np. 2).

Permanent. Artefakty, stwory i umagicznienia są wprowadzane do gry (put into play) po ich rozpatrzeniu (resolve). Łądy również pozostają w grze od momentu, gdy zostaną zagrane. Te karty nazywane są permanentami, ponieważ pozostają aktywne do czasu usunięcia ich z gry (czary natychmiastowe i zaklęcia po rozpatrzeniu są przenoszone na cmentarz (graveyard)).

Tapping (Tapnięcie). Tapnięcie (tap) to wykorzystywany w grze **Magic** sposób pokazania, że karta została użyta. Aby tapnąć kartę, obróć ją o 90 stopni. Na początku każdej tury musisz odtapować (untap) tapnięte karty, aby użyć ich ponownie.

Symbol „♣” oznacza „tapnij tę kartę”.

Zazwyczaj pojawia się w koscie aktywacji (Activation Cost).



Target (Cel). Jeśli czar lub zdolność (ability) zawiera słowo „target”, należy określić cel, na który będzie mieć wpływ zagrany czar lub zdolność. Na przykład tekst zdolności karty Crossbow Infantry brzmi: „♣: Crossbow Infantry zadaje 1 obrażenie to target attacking or blocking creature” (Crossbow Infantry zadaje 1 obrażenie wskazanemu stworowi atakującemu lub blokującemu). Zagrywając tę zdolność, wskazujesz stwora atakującego lub blokującego, któremu karta Infantry zada 1 obrażenie.

Typy kart

Istnieje 6 typów kart **Magic**:

Artifact (Artefakt)

Artefakty są bezbarwnymi permanentami reprezentującymi przedmioty magiczne. Można je zagrywać tylko w *swojej* fazie głównej (main phase), kiedy stos (stack) jest pusty. (Więcej informacji na temat faz i stosu znajduje się w dalszej części podręcznika).

Karta typu „Artifact — Equipment” reprezentuje broń, zbroję lub inne wyposażenie, które może zostać użyte przez stwora. Gdy karta typu Equipment znajduje się w grze, możesz zapłacić jej koszt, aby dołączyć ją do kontrolowanego przez siebie stwora lub przenieść ją na innego stwora.




Creature (Stwór)

Stwory są permanentami, które mogą atakować (attack) i blokować (block). Można je zagrywać tylko w *swojej* fazie głównej, kiedy stos jest pusty.

Karty stworów mają numery w dolnym prawym rogu. Cyfra z lewej strony ukośnika to moc stwora. Oznacza, ile punktów obrażeń stwór zadaje w walce. Cyfra z prawej strony ukośnika jest wytrzymałością stwora i wskazuje, po otrzymaniu ilu punktów obrażeń stwór zostaje zniszczony (destroy).



Stwór nie może atakować, nie można także zagrywać jego zdolności zawierających w koszcie symbol , jeśli nie znajduje się w grze pod twoją kontrolą (control) od początku tury. (Wciąż możesz jednak użyć go do odparcia ataku — jeśli nie jest tapnięty — i zagrywać inne jego zdolności).

Stwory artefakcyjne mogą atakować (attack) i blokować (block), jak każdy inny stwór. Na stwory artefakcyjne mają wpływ wszystkie efekty działające na artefakty *oraz* wszystkie efekty odnoszące się do stworów.

Enchantment (Umagicznienie)

Umagicznienia są permanentami reprezentującymi siły magiczne. Można je zagrywać tylko w *swojej* fazie głównej, kiedy stos jest pusty.

Większość umagicznień może istnieć w grze samodzielnie, tak jak artefakty lub stwory. Jednak umagicznienia typu Aura („Enchantment — Aura”) działają inaczej. Mogą pozostawać w grze tylko, jeśli są dołączone do innego permanentu.



Zagrywając kartę typu Aura, wyznaczasz cel, który ma zostać umagiczniony (enchanted). Oznacza to, że musisz wskazać kartę, na którą wpłynie zagrana Aura. W polu tekstu na karcie typu Aura znajduje się informacja, do czego można dołączyć tę kartę („enchant creature” (umagicznienie stwora), „enchant land” (umagicznienie lądu) itd.).



Jeśli permanent z dołączonym umagicznieniem typu Aura opuszcza grę (leaves play), karta Aura przenoszona jest na cmentarz właściciela. Nie pozostaje w grze, nie mając obiektu, który może umagiczniać.

Instant (Czar natychmiastowy)

Czary natychmiastowe są zaklęciami, które możesz zagrać w każdej chwili w sytuacji, gdy masz pierwszeństwo (priority), nawet w trakcie tury przeciwnika lub w odpowiedzi (respond) na inne zaklęcie. (Więcej informacji na temat pierwszeństwa znajduje się w dalszej części podręcznika). Czary natychmiastowe nie pozostają w grze i trafiają na cmentarz właściciela (owner) po rozpatrzeniu.



Land (Łąd)

Łądy w odróżnieniu od innych kart nie są traktowane jak czary. Nie mogą być zatem kontrowane (counter), a zagranie lądu nie powoduje wykorzystania stosu.

Większość lądów to permanenty posiadające zdolności many (mana ability), czyli zdolności wytwarzania energii magicznej. Karty tego typu wykorzystuje się z reguły do opłacania kosztów czarów i zdolności. Łąd można zagrywać tylko raz w trakcie każdej tury i tylko podczas *swojej* fazy głównej, kiedy stos jest pusty.



Każdy ląd podstawowy (basic land) posiada zdolność dostarczania jednego punktu many określonego koloru. Poniżej przedstawiono lądy podstawowe:

W polu tekstu każdej takiej karty znajduje się informacja o typie many, którą uzyskasz po tapnięciu tej karty. Wszystkie inne lądy są lądami niepodstawowymi (nonbasic land).

Sorcery (Zaklęcie)

Zaklęcia są czarami, które można zagrywać tylko w trakcie *swojej* fazy głównej, kiedy stos jest pusty. Karty tego typu nie pozostają w grze i po rozpatrzeniu zostają przeniesione na cmentarz właściciela.



Zones (Strefy)

Strefa (Zone) to słowo używane w grze **Magic** na określenie obszaru gry. Karty mogą znajdować się w sześciu strefach:

Library (Biblioteka). Jest to talia używana w trakcie gry — zbiór, z którego dobierasz kolejne karty. Nie wolno podglądać kart w bibliotece, ale każdy z graczy może wiedzieć, ile kart ma w bibliotece przeciwnik. Karty są zakryte (leżą awersem do dołu), a kolejność ich ułożenia nie zmienia się od początku rozgrywki.

Hand (Ręka). Po dobraniu trzymasz karty w ręce, podobnie jak w większości innych gier karcianych. Nie pozwól nikomu podglądać kart, które trzymasz w ręce. Jeśli podczas etapu porządkowania (cleanup step) masz w ręce więcej niż siedem kart, musisz odrzucić (discard) tyle, aby zostało ich siedem.

In Play (W grze). To znajdujący się przed tobą obszar, gdzie kładziesz permanenty. Możesz ułożyć je w dowolny wybrany przez siebie sposób (łądy najlepiej kłaść jak najbliżej siebie), ale przeciwnik musi widzieć je wszystkie i być w stanie stwierdzić, czy są one tapnięte, czy nie.

Graveyard (Cmentarz). Jest to zbiór odrzuconych kart. Po rozpatrzeniu czary natychmiastowe i zaklęcia zostają przeniesione na cmentarz. Karty trafiają na cmentarz, gdy zostaną odrzucone, zniszczone, poświęcone (sacrifice) lub umieszczone tam w wyniku efektu. Karty na cmentarzu są zawsze odkryte (leżą awersem do góry) i każdy z graczy może je przejrzeć w dowolnym momencie.

Stack (Stos). Jest to miejsce, gdzie trafiają zagrane czary i zdolności. Oczekują tam na rozpatrzenie do czasu, dopóki obaj gracze nie skończą zagrywać innych czarów i zdolności. Następnie czary i zdolności są rozpatrywane, począwszy od góry stosu (ostatnia zagrana karta znajduje się na wierzchu). Wszyscy gracze korzystają z tego samego stosu. Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 13.

Removed from the Game (Usunięte z gry). Jest to miejsce poza obszarem gry, gdzie umieszczane są karty usunięte przez czar lub zdolność. Karty usunięte z gry są zwykle odkryte (leżą awersem do góry).



Rozdział 2: Czary, zdolności i efekty

Złota reguła

Za każdym razem, gdy tekst na karcie jest sprzeczny z regułami gry, obowiązuje informacja na karcie. Na przykład w każdej turze masz tylko jedną fazę walki (combat phase), ale tekst karty Relentless Assault brzmi: „After this main phase, there is an additional combat phase followed by an additional main phase” (Po tej fazie głównej występuje dodatkowa faza walki, a po niej dodatkowa faza główna). Na czas tej jednej tury następuje unieważnienie zasady stwierdzającej, że tura obejmuje tylko jedną fazę walki.

Co to jest czar (spell)

Karta jest czarem od momentu zagrania do rozpatrzenia. Po rozpatrzeniu czar zostaje przeniesiony na cmentarz właściciela (jeśli jest to czar natychmiastowy lub zaklęcie) lub wprowadzony do gry (jeśli jest kartą innego typu). Nawet karty stworów są czarami w momencie zagrywania. Na przykład zagrywając kartę Spined Wurm, tak naprawdę zagrywasz czar Spined Wurm. Po rozpatrzeniu czaru do gry zostaje wprowadzony stwór Spined Wurm (czar staje się permanentem).

Jest jeden wyjątek od tej reguły: karty łądów nigdy nie są czarami. Są one po prostu wprowadzane do gry.

Co to jest zdolność (ability)

Zdolność jest czarem przypisanym do permanentu. Wiele zdolności ma przypisany koszt i większość z nich jest rozgrywana i rozpatrywana tak samo, jak czary.

Po zagraniu zdolności nie jest istotne, co stanie się z jej źródłem. Jeśli zagrasz zdolność karty Crossbow Infantry, a następnie karta Infantry zostanie zniszczona, zdolność i tak zostanie rozpatrzona.

Istnieją trzy typy zdolności:

Activated ability (Zdolność aktywowana). Zdolność aktywowaną

(activated ability) zagrywasz, opłacając jej koszt.

Wszystkie zdolności aktywowane zawierają dwukropek (colon)(„:”). Przed dwukropkiem znajduje się koszt aktywacji, a za nim efekt, który uzyskasz po opłaceniu kosztu aktywacji.



Na przykład „☛: Draw a card” oznacza, że po tapnięciu permanentu posiadającego tę zdolność, dobierasz kartę.

Creature — Human Wizard

☛: Draw a card.

“Sit down and read. Edn for the coming conflicts.”
—Mary Harris “Mother”



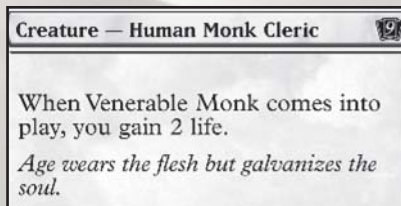
Zdolności aktywowane posiadające  w koszcie aktywacji można zwykle zagrywać tylko raz podczas tury, ponieważ nie można tapnąć permanentu, który jest już tapnięty. Zdolności aktywowane nie posiadające  w koszcie można zagrywać tyle razy, ile razy jesteś w stanie je opłacić.

Zdolność aktywowaną można zagrać w każdym momencie, w którym można zagrać czar natychmiastowy (za każdym razem, gdy masz pierwszeństwo). Zdolność trafia na stos i czeka na rozpatrzenie tak samo, jak czar natychmiastowy.

Możesz zagrywać zdolności aktywowane tylko tych permanentów, które kontrolujesz.

Triggered ability (Zdolność wyzwalana). Zdolność, która zaczyna się od słów „when”, „whenever” lub „at”, jest zdolnością wyzwalaną (triggered ability). Zdolności tego typu nie są zagrywane. Trafiają automatycznie na stos natychmiast po wystąpieniu zdarzenia wyzwalającego (triggered event).

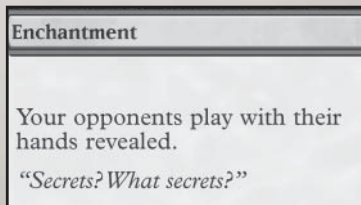
Na przykład tekst karty Venerable Monk brzmi: „When Venerable Monk comes into play, you gain 2 life” (Kiedy Venerable Monk wchodzi do gry, zyskujesz 2 punkty życia). Zdarzeniem wyzwalającym jest wprowadzenie do gry karty Monk. Kiedy to nastąpi, zdolność Venerable Monk trafia na stos. Po jej rozpatrzeniu otrzymasz 2 punkty życia (jeśli karta Monk została zagrana przez Ciebie).



Zdolności wyzwalanej nie można zignorować ani opóźnić. Jeśli zdarzenie wyzwalające występuje kilkakrotnie, zdolność trafia na stos za każdym razem, gdy występuje zdarzenie wyzwalające.

Static ability (Zdolność statyczna). Zdolności statycznych nie zagrywa się ani nie rozpatruje w taki sam sposób, jak pozostałych dwóch typów zdolności. Kiedy permanent ze zdolnością statyczną (static ability) wchodzi do gry, efekt tej zdolności zostaje po prostu „uruchomiony” i trwa, dopóki permanent pozostaje w grze (zdolności statyczne wywołują trwały efekt (continuous effect)).

Większość umagiczeń ma zdolności statyczne. Na przykład tekst karty Telepathy brzmi: „Your opponents play with their hands revealed” (Przeciwnicy grają z odkrytymi kartami na ręce). Gdy karta Telepathy znajduje się w grze,



nie musisz opłacać kosztu, aby przeciwnik odkrył karty na ręce. Karty na ręce przeciwnika będą leżeć odkryte na stole, dopóki karta Telepathy nie opuści gry.

Jak zagrać czar lub zdolność aktywowaną

Czary i zdolności można zagrywać tylko, jeśli:

- jest to twoja faza główna,
- stos jest pusty,
- masz pierwszeństwo.

Wyjątkiem są czary natychmiastowe i zdolności aktywowane. Można je zagrywać w trakcie tury przeciwnika, gdy inny czar lub zdolność czeka na stosie na rozpatrzenie oraz gdy masz pierwszeństwo.

Kiedy gracz ma pierwszeństwo? Aktywny gracz (*active player*), czyli gracz rozgrywający daną turę, uzyskuje pierwszeństwo na początku każdego etapu i każdej fazy głównej — poza etapem odpapowania (*untap step*) i etapem porządkowania (więcej informacji na temat faz i etapów gry znajduje się w *rozdziale 3: Budowa tury*).

Mając pierwszeństwo, możesz zagrać czar lub zdolność (*playing a spell or ability*) lub spasować (*pass*). Jeśli spasujesz, pierwszeństwo uzyskuje przeciwnik. Po rozpatrzeniu czaru lub zdolności pierwszeństwo wraca do aktywnego gracza. Kiedy ten spasuje, pierwszeństwo ponownie uzyskuje przeciwnik. Sytuacja taka trwa na przemian do momentu spasowania kolejno przez obydwu graczy (nie jest to aż tak skomplikowane, jak się wydaje — pamiętaj po prostu, że w trakcie twojej tury jako pierwszy wykonujesz ruch).

Aby zagrać czar lub zdolność, zastosuj się do poniższych wskazówek:

1. Powiedz przeciwnikowi, jaki czar lub zdolność zagrywasz. Jeśli jest to czar, pokaż kartę przeciwnikowi.
2. Jeśli tekst czaru lub zdolności zawiera słowo „target”, wybierz cele efektu. Jeśli tekst czaru lub zdolności zaczyna się od słów „Choose one —”, dokonaj wyboru. Jeśli czar jest umagicznieniem typu *Aura enchantment*, wskaż permanent, do którego umagicznienie ma zostać dołączone.
3. Zapłać koszt many czaru. Zapłać koszt aktywacji zdolności aktywowanej. Jeśli w koszcie czaru lub zdolności zawarty jest symbol *X*, określ wartość *X*, a następnie zapłać odpowiedni koszt many.
4. To wszystko! Czar lub zdolność została zagrana i trafia na stos. Więcej informacji o tym, co dzieje się z czarem lub zdolnością po ich zagraniu, znajduje się w rozdziałach „Stos” i „Jak rozpatruje się czary i zdolności”.

Jak zagrać zdolność wyzwalaną

Zdolności wyzwalane nie są zagrywane. Zdolność tego typu oczekuje na wystąpienie zdarzenia wyzwalającego. Kiedy to nastąpi, zdolność automatycznie trafia na stos w momencie, gdy gracz uzyska pierwszeństwo.

Gdy zdolność trafia na stos, gracz kontrolujący permanent ze zdolnością wyzwalaną dokonuje wyboru i wskazuje cel lub cele. Kiedy zdolność jest na stosie, gracz, któremu zgodnie z kolejnością rozgrywania należy się pierwszeństwo, odzyskuje je.

Co się stanie, jeśli w tym samym momencie spełniony jest warunek dla więcej niż jednej zdolności? Zdolności aktywnego gracza trafiają na stos w dowolnie wybranej przez niego kolejności. Następnie na stos trafiają zdolności przeciwnika, również w dowolnie wybranej przez niego kolejności.

Stack (Stos)

Stos jest miejscem, gdzie zagrane czary i zdolności oczekują na rozpatrzenie. Ich kolejność na stosie odpowiada kolejności ich dodania.

Zasada działania jest następująca: Gracz mający pierwszeństwo zagrywa czar lub zdolność, które następnie trafiają na stos. Ten sam gracz może dodać na wierzchu stosu kolejne czary lub zdolności lub spasować. Jeśli spasuje, pierwszeństwo uzyskuje przeciwnik i teraz on dodaje czary lub zdolności do stosu lub pasuje. Pierwszeństwo przechodzi w ten sposób od jednego gracza do drugiego, dopóki obaj nie spasują kolejno po sobie.

Gdy obaj gracze spasują, następuje rozpatrzenie czaru lub zdolności *na wierzchu stosu* — czyli czaru albo zdolności zagrzanych na końcu. Po rozpatrzeniu każdego czaru lub zdolności aktywny gracz znowu uzyskuje pierwszeństwo.

Oto przykład. Kontrolujesz kartę Glory Seeker — stworza o właściwościach 2/2. Przeciwnik zagrywa kartę Shock, aby zadać mu 2 punkty obrażeń. Shock trafia na stos. Odpowiadasz (respond) na zagranie karty Shock kartą Giant Growth, dzięki której Glory Seeker otrzymuje +3/+3 do końca tury. Giant Growth trafia na stos *nad kartę Shock*. Oznacza to, że karta Giant Growth zostaje rozpatrzona jako pierwsza, nadając karcie Glory Seeker właściwości 5/5 do końca tury, po czym następuje rozpatrzenie karty Shock — nie zadaje ona jednak obrażeń wystarczających do zniszczenia wzmocnionej karty Glory Seeker.



Poniżej przedstawiono elementy, które *nie* trafiają na stos:

- Jeśli zdolność wytwarza manę, mana nie trafia na stos. Manę otrzymujesz natychmiast.
- Na stos nie trafiają zdolności statyczne. Zostają one „uruchomione” w momencie wejścia do gry permanentu z określoną zdolnością.
- Zagrywając ład, po prostu wprowadzasz go do gry. Karty ładów nie są czarami, nie trafiają więc na stos.

Jak są rozpatrywane czary i zdolności

1. Sprawdź, czy każdy ze wskazanych celów czaru lub zdolności jest nadal ważnym celem. (Jeśli czar lub zdolność nie wymagają wskazania celu, pomini ten punkt). Cel nie jest już ważny, jeśli opuścił grę. Nie jest również ważny, jeśli przestał spełniać wymagania odnoszące się do celu czaru lub zdolności. Jeśli *żaden* z celów czaru lub zdolności nie jest ważny w momencie jego rozpatrywania, efekt zostaje skontrowany. W innym przypadku należy po prostu zignorować wszystkie nieważne cele w momencie rozpatrywania czaru czy zdolności.
2. Następuje efekt wywołany przez czar lub zdolność. Wykonaj czynności wskazane przez czar lub zdolność w kolejności podanej na karcie (wykonywane przez Ciebie czynności może zmienić efekt zastąpienia (replacement effect)). Jeśli w tekście znajduje się polecenie dokonania wyboru innego niż wskazanie celów lub słowa „Choose one —”, musisz dokonać tego wyboru.
3. Na tym kończą się czynności związane ze zdolnościami. W przypadku czaru po wywołaniu efektu wprowadź kartę do gry (jeśli jest to artefakt, stwórz lub umagicznienie) lub odłóż ją na cmentarz właściciela (jeśli karta jest czarem natychmiastowym lub zaklęciem).

Co to jest efekt

Efekt powstaje po rozpatrzeniu czaru lub zdolności. Istnieją cztery podstawowe typy efektów:

Efekt jednorazowy

Efekte jednorazowe (one-shot effect) działają jeden raz, na przykład zadając obrażenie lub niszcząc stwora. Przykładowo tekst na karcie Tidings brzmi: „Draw four cards” (Dobierz cztery karty). Po rozpatrzeniu efekt przestaje istnieć.

Efekt trwały

Efekte trwałe (continuous effect) nie działają jednorazowo, ale przez pewien czas.

Efekt tego typu wywołany przez czar, zdolność aktywowaną lub zdolność wyzwalaną trwa tak długo, jak zostało to określone przez czar. Na przykład

tekst karty Giant Growth brzmi: „Target creature gets +3/+3 until end of turn” (Wskazany stwór otrzymuje +3/+3 do końca tury). Efekt trwa od momentu rozpatrzenia czasu do końca tury.

Efekt trwały wytworzony przez zdolność statyczną trwa, dopóki permanent z tą zdolnością pozostaje w grze. Na przykład tekst karty Unholy Strength brzmi: „Enchanted creature gets +2/+1” (Umagiczniony stwór otrzymuje +2/+1). Efekt ten oddziałuje na umagicznionego stwora, dopóki jest do niego dołączony.

Efekt zastąpienia

Efekty zastąpienia (replacement effect) „czekają” na pojawienie się pewnego wydarzenia i następnie w pewien sposób powodują jego zmianę, „zastępując” jeden efekt innym. W tekście efektu tego typu zawsze znajduje się słowo „instead” (zamiast).

Na przykład tekst karty Furnace of Rath brzmi: „If a source would deal damage to a creature or player, it deals double that damage to that creature or player instead” (Obrażenie zadane stworowi lub graczowi liczy się podwójnie). Efekt ten czeka do momentu, aż stwór lub gracz otrzyma obrażenia i zmienia wydarzenie w ten sposób, że otrzymuje on dwa razy większą liczbę obrażeń.

Efekt zapobiegania

Efekty zapobiegające (prevention effect) „czekają” na wystąpienie pewnego wydarzenia (zwykle wystąpienia obrażeń), a następnie zapobiegają mu. W ich tekście zawsze zawarte jest słowo „prevent” (zapobiega).

Efekty zapobiegające działają jak tarcza ochronna. Gdy czar lub zdolność wywołująca ten efekt zostanie rozpatrzona, efekt „oczekuje” na pojawienie się sytuacji, w której zostaną zadane obrażenia i zapobiega im w całości lub w części.

Na przykład tekst karty Holy Day brzmi: „Prevent all combat damage that would be dealt this turn” (Zapobiegaj wszystkim obrażeniom w walce zadanych w tej turze). Kartę Holy Day możesz zagrać długo przed walką, a jej efekt będzie aktywny do końca tury. Jeśli w tej turze jakiegokolwiek stworzy będą próbowały zadać obrażenia w walce, efekt z karty Holy Day zapobiegnie temu.

Efekty tych „tarcz ochronnych” utrzymują się do czasu ich wykorzystania. Na przykład tekst karty Master Healer brzmi: „♣: Prevent the next 4 damage that would be dealt to target creature or player this turn” (♣: Zapobiegnij następnym 4 obrażeniom, które zostałyby zadane wskazanemu stworowi lub graczowi w tej turze). Ta zdolność wywołuje efekt powodujący powstrzymanie do 4 obrażeń podczas tury. Jeśli efekt zapobiegnie 1 obrażeniu, może jeszcze powstrzymać kolejne 3.



Rozdział 3: Budowa tury

Każda tura składa się z pięciu faz. Każda faza występuje, nawet jeżeli w jej trakcie nic się nie wydarzy. Na końcu każdej fazy następuje spalenie many pozostawionej w puli many gracza.

1. Beginning phase (Faza początkowa)

Ta faza składa się z trzech etapów:

a. Untap step (Etap odpowiania)

Podczas etapu odpowiania odwróc wszystkie swoje tapnięte karty. Na tym etapie nie można zagrywać czarów ani zdolności.

b. Upkeep step (Etap utrzymania)

Zdolności wyzwalane na początku etapu utrzymania trafiają na stos. Na tym etapie gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

c. Draw step (Etap dobierania)

Pierwszą czynnością wykonywaną podczas tego etapu jest dobranie karty. Następnie gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

2. Main phase (Faza główna)

W tej fazie swojej tury możesz zagrywać dowolne czary i zdolności, natomiast przeciwnik może zagrywać tylko czary natychmiastowe i zdolności aktywowane. Możesz też zagrać ład, pamiętając, że w jednej turze można zagrać tylko jedną kartę ładu.

3. Combat phase (Faza walki)

Ta faza obejmuje pięć etapów:

a. Beginning of combat step (Etap początku walki)

Na tym etapie gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane, choć zwykle nie robią tego na tym poziomie gry.

b. Declare attackers step (Etap wyznaczania atakujących)

Decydujesz, które z twoich stworów zaatakują przeciwnika (możesz też zaniechać ataku). Po wyznaczeniu tapnij atakującego stwora. Stwory ze zdolnością Defender (Obrońca), stwory tapnięte i stwory, których nie kontrolujesz od początku tury, nie mogą atakować.

Pamiętaj, że twoje stwory mogą atakować wyłącznie przeciwnika. Nie możesz wyznaczyć ich do ataku na określone stwory.

Po wyznaczeniu atakujących (attacker) gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

c. Declare blockers step (Etap wyznaczania obrońców)

Przeciwnik wyznacza stwory, które będą blokować twoje stwory atakujące (attacking creature). Każdy stwór blokujący (blocking creature) może powstrzymać atak tylko jednego stwora atakującego, ale gracz broniący może wyznaczyć więcej niż jednego stwora do wspólnego blokowania stwora atakującego. Stwory tapnięte nie mogą blokować.

Po wyznaczeniu blokujących (blocker) gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

d. Combat damage step (Etap zadawania obrażeń w walce)

Na tym etapie stwory zadają obrażenia w walce.

- Niezablokowane (unblocked) stwory atakujące zadają graczowi broniącemu (defending player) obrażenia równe swojej mocy.
- Zablokowane stwory atakujące zadają obrażenia stworom blokującym. Jeśli atak twoich stworów atakujących blokowany jest przez więcej niż jednego stwora, określasz, w jaki sposób punkty obrażeń zostaną rozdzielone pomiędzy stwory blokujące.
- Stwory blokujące zadają obrażenia stworom blokowanym. Jeśli stwór został tapnięty po wyznaczeniu go na stwora blokującego, w dalszym ciągu zadaje on obrażenia.

Jeśli stwór atakujący został zablokowany na etapie wyznaczania blokujących (declare blockers step), nie zadaje on obrażeń graczowi broniącemu. Zasada ta obowiązuje nawet wtedy, gdy wszystkie stwory blokujące opuściły grę.

Po podzieleniu punkty obrażeń trafiają na stos. W tym momencie zostają one „zablokowane” — będą zadane, nawet jeśli niektóre ze stworów opuszczą grę.

Teraz gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane. Po ich rozpatrzeniu następuje zadanie obrażeń. Stwory nie mogą zadawać obrażeń stworom nieobecny już w grze — obrażenia takie nie są więc zadawane.

e. End of combat step (Etap końca walki)

Na tym etapie gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane, zazwyczaj jednak nie ma powodu, aby to robić.



4. Main Phase (Faza główna) (ponownie)

Twoja druga faza główna bardzo przypomina pierwszą. Możesz zagrywać każdy typ czaru i zdolności, natomiast przeciwnik może zagrywać tylko czary natychmiastowe i zdolności aktywowane. Ponadto podczas tej fazy możesz zagrać ład, jeśli nie zrobiłeś tego w trakcie pierwszej fazy głównej.

5. End Phase (Faza końcowa)

Ta faza składa się z dwóch etapów:

a. End of turn step (Etap końca tury)

Na tym etapie gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

b. Cleanup step (Etap porządkowania)

Jeśli masz w ręku więcej niż siedem kart, odrzuć z ręki tyle kart, aby zostało ich siedem. Następnie usuwane są wszystkie obrażenia na stworach i wygasa działanie efektu „until end of turn” (do końca tury).

Na tym etapie nie można zagrywać czarów ani zdolności, chyba że właśnie teraz zostanie spełniony warunek zdolności. Zdarza się to jednak bardzo rzadko.



Rozdział 4:

Zdolności stworów

Niektóre stwory mają zdolności, których nie objaśnia w pełni tekst zawarty na karcie. Na większości z nich znajduje się notatka zawierająca krótki opis efektu wywołwanego przez zdolność. Poniżej przedstawiono szczegółowe objaśnienia najczęściej spotykanych zdolności stworów:

Defender (Obrońca)

Stwory ze zdolnością defender nie mogą atakować. Są bardzo dobrymi obrońcami i mają wysoką wytrzymałość.

Fear (Strach)

Stwora ze zdolnością fear mogą zablokować tylko stwory artefakcyjne i/lub czarne stwory. Zdolność strachu ma zastosowanie tylko podczas ataku stwora z tą zdolnością.

First strike (Pierwsze uderzenie)

Stwory ze zdolnością first strike zadają obrażenia w walce przed stworami bez tej właściwości. Rozpoczynając etap zadawania obrażeń w walce (combat damage step), sprawdź, czy któryś ze stworów atakujących lub blokujących ma zdolność pierwszego uderzenia. Jeśli tak, utworzony zostaje dodatkowy etap obrażeń w walce przeznaczony wyłącznie dla stworów z tą zdolnością. Podczas dodatkowego etapu obrażeń w walce obowiązują takie same zasady, jak podczas zwykłego etapu tego typu, z jednym wyjątkiem: stwory bez zdolności pierwszego uderzenia nie zadają żadnych obrażeń.


Po zakończeniu tego etapu obrażeń następuje przejście do normalnego etapu obrażeń w walce. Teraz do walki wkraczają pozostałe stwory — jeśli przeżyły. (Niektóre stwory mają zdolność double strike (podwójne uderzenie), która umożliwia im *dwukrotne* zadanie obrażeń — pierwszy raz na etapie zadawania obrażeń w czasie pierwszego uderzenia, drugi raz podczas zwykłego etapu zadawania obrażeń w walce).

Flying (Latanie)

Stwory ze zdolnością flying mogą zostać zablokowane wyłącznie przez inne stwory z tą zdolnością. Stwory latające mogą blokować inne stwory ze zdolnością latania, mogą także „zaatakować z powietrza” i powstrzymywać atak stworów nielatających.



Haste (Przyspieszenie)

Stwory ze zdolnością haste mogą atakować w turze, w której znalazły się pod twoją kontrolą. Możesz także zagrywać ich zdolności aktywowane zawierające  w koszyce aktywacji. Innymi słowy, stwór ze zdolnością przyspieszenia może wykonywać to, co zwykle jest niedozwolone w turze, w której stwór jest wprowadzany do gry.



Landwalk (Łądochód)

Landwalk to określenie grupy zdolności obejmującej: równinochód (Plainswalk), wyspiochód (Islandwalk), bagnochód (Swampwalk), górochód (Mountainwalk) i lasochód (Forestwalk). Stwór mający tę zdolność nie może zostać zablokowany (unblockable), jeśli gracz broniący kontroluje przynajmniej jeden łąd określonego typu.

Zdolności łądochodu nie wykluczają się wzajemnie. Na przykład jeśli twój stwór ze zdolnością lasochodu atakuje gracza kontrolującego las. Gracz ten w żaden sposób nie może zablokować twojego stwora z lasochodem — nawet posiadając innego stwora z tą samą zdolnością.

Protection (Ochrona)

Protection jest zdolnością chroniącą permanent przed określonymi typami czarów i zdolności.

Stwór z tą zdolnością zawsze ma tekst „protection from _____” (ochrona przed _____). W pustym miejscu znajduje się określenie, przed czym chroniony jest stwór. Może to być na przykład ochrona przed kartami czerwonymi (protection from red) lub białymi (protection from white). Ochrona daje stworowi kilka innych korzyści:

- Zapobiegane są wszystkie obrażenia zadawane stworowi ze źródeł w kolorze, przed którymi stwór ma ochronę.
- Na stwora nie można rzucać umagiczeń typu Aura w kolorze, przed którymi stwór ma ochronę.
- Stwór nie może być zablokowany przez stwory w kolorze, przed którym stwór ma ochronę.
- Stwór nie może być celem czarów lub zdolności w kolorze, przed którymi stwór ma ochronę.



Ochrona nie jest zawsze związana z kolorem. Na przykład stwór może mieć ochronę przed artefaktami (protection from artifacts) lub goblinami (protection from Goblins).

Regeneration (Regeneracja)

Regeneration to zdolność zapewniająca stworom ochronę przed zniszczeniem. Zdolność ta działa jak tarcza ochronna. Po rozpatrzeniu czaru lub zdolności regeneracji efekt oczekuje sytuacji, w której stwór miałby zostać zniszczony. W takim wypadku efekt ocala stwora (regeneracja jest efektem zastąpienia).

Zregenerowany stwór pozostaje w grze, podobnie jak wszystkie dołączone do niego karty typu Aura i Equipment oraz znaczniki (counter). Użycie przez stwora zdolności regeneracji ma następujący skutek:

- Stwór zostaje tapnięty.
- Jeśli jest to faza walki, stwór zostaje usunięty z walki (removed from combat).
- Usuwane są wszystkie jego obrażenia.



Trample (Tratowanie)

Trample to zdolność umożliwiająca zablokowanemu stworowi zadanie nadmiarowych obrażeń, które są przydzielane graczowi broniącemu.

Gdy stwór ze zdolnością tratowania jest blokowany, musi zadać blokującym go stworom obrażenia wystarczające do ich zniszczenia. Wszystkie pozostałe obrażenia mogą zostać zadane graczowi broniącemu.

Vigilance (Czujość)

Stwór ze zdolnością *vigilance* nie jest tapowany podczas ataku. Jeśli wybrano do ataku stwora ze zdolnością *vigilance*, ponieważ nie jest on tapowany, można go użyć do obrony podczas następnej tury przeciwnika.



Rozdział 5: Pięć kolorów Magic

Każdy z pięciu kolorów w grze **Magic** definiuje określone typy czarów i zdolności. Od Ciebie zależy, czy będziesz posługiwać się jednym kolorem, czy wszystkimi pięcioma.

White (Biały)

Rozłożyste równiny, na których roi się od żołnierzy, księży i aniołów, dają białą manę. W świecie gry **Magic** biel jest kolorem prawa, ładu i porządku. Może zatrzymać atakującego stwora przez ukazanie mu, że postępuje niegodnie. Biała magia leczy i chroni stwory. Magowie używający białej many wolą wysłać do walki armie mniejszych stworów, ale czasami potrzebny jest straszliwy mistrz, który da nauczkę wrogowi.



Blue (Niebieski)

Wyspy dają niebieską manę o kolorze głębokiego morza i nieskończonego nieba. Siła niebieskiej magii leży w podstępnie i manipulacji. Niebiescy magowie działają w ukryciu, knując i wykradając tajemnice, kontrolując dokładnie swoje otoczenie przed wykonaniem ruchu. Niebieskie czary i zdolności skupiają się na „pożyczaniu” kart przeciwników i wyciąganiu właściwej karty w odpowiednim czasie. Dzięki mocy niebieskiego koloru możesz przywoływać czarodziejów i dzikie bestie z przestworzy i oceanów, aby służyły Tobie.



Black (Czarny)

Czarna mana pochodzi z wilgotnych bagien, gdzie panuje rozkład i zgnilizna. Śmierć, choroby, egoizm, dążenie do władzy za wszelką cenę — są wypaczonymi wartościami ciemności. Czarna magia jest potężna i łatwo jej ulec. Jednak płaci się za to wysoką cenę. Czary i zdolności czarnej magii mogą omotać umysł, zatruć łąd i zamienić stwory w nicłość. Słudzy ciemności, nieumarłe stwory i niewyobrażalne okropności są typowe dla bagien. Są tak egoistyczne i zdradliwe, jak magowie nimi rządzący.



Red (Czerwony)

Czerwona mana pochodzi z gór i samego płonącego serca ziemi. Czerwona magia jest pełna ognia, szałaństwa i burz niosących głazy oraz lawę. Stwory czerwonej magii są wojownicze i niebezpieczne — od potężnych smoków po hordy szalejących goblinów. Magowie władający czerwoną magią nie mają cierpliwości do rozmów i nie potrafią być delikatni. Działają szybko i bezpardonowo. Czerwoni magowie mogą wykorzystać swe dzikie emocje do skruszenia ładu, po którym stąpasz, lub władać ogniem niczym bronią.



Green (Zielony)

Bujne lasy obfitują w zieloną manę, która reprezentuje rytm natury. Zielona magia to rozkwit, życie i zwierzęca siła. Zieloni magowie wiedzą, że świat jest podporządkowany prawu dżungli — każdy jest myśliwym lub ofiarą. Niektóre zielone stwory są bogatymi, żywymi źródłami man, ale żaden inny kolor nie ma tak potężnych stworów. Zielone stwory są największymi i najpotężniejszymi z żyjących, od gwałtownych żywiołów po mięsożerne robaki.



Rozdział 6: Ligi i turnieje

Możliwość współzawodnictwa z innymi graczami to jedna z najbardziej ekscytujących cech gry **Magic: The Gathering**. Obszerny, spójny i zorganizowany system gry w **Magic** oferuje wiele możliwości wykazania się posiadanymi umiejętnościami. Przed przystąpieniem do zorganizowanej gry po raz pierwszy musisz dobrze poznać kilka podstawowych zasad i typów zdarzeń wykorzystywanych w grze.

W większości przypadków możesz grać z przeciwnikiem seriami i w ten sposób wyłonić zwycięzcę. Taką grę nazywa się meczem. Większość meczów jest rozgrywana na zasadzie wygrania dwóch z trzech gier. Pierwszy gracz, który dwukrotnie zwycięży, wygrywa mecz.

Ligi są dość prostym sposobem gry, dzięki któremu można także współzawodniczyć z innymi graczami. Aby zagrać w lidze **Arena™** wystarczy udać się do najbliższego sklepu lub wejść do pokoju **Leagues w Magic Online**. W ligach nie obowiązują sztywne zasady dotyczące gry w parach i można grać dowolną liczbę meczów.

Najpopularniejszą formą współzawodnictwa są turnieje. Turnieje składają się z wielu rund, ale zazwyczaj nie trwają dłużej niż jeden dzień. Czas trwania meczów turniejowych jest ograniczony, zazwyczaj do jednej godziny. Pary graczy zmagających się ze sobą w każdej rundzie są określane przez organizatora turnieju. W większości turniejów wykorzystywana jest jedna z dwóch metod wyłaniania par: eliminacja jednego z graczy lub tzw. system szwajcarski.

Eliminacja jednego z graczy, zwana także systemem pucharowym, jest najprostszym sposobem wyłaniania kolejnych par, które zagrają ze sobą w dalszej części turnieju. Przegrany odpada z turnieju. Liczba rund w turnieju, w którym obowiązuje system pucharowy, jest wystarczająca do wyłonienia zwycięzcy. Zwycięzca musi być niepokonany.

System szwajcarski (Swiss draw) umożliwia graczom kontynuowanie gry nawet po przegraniu meczu. Znaczy to, że można wygrać turniej, przegrywając jeden lub nawet dwa mecze. Gracze o zbliżonych wynikach zawsze grają przeciw sobie. Po zakończeniu rozgrywek w rundach w systemie Swiss ośmiu najlepszych graczy zazwyczaj przechodzi do fazy playoff, w której gra się systemem pucharowym.



System pucharowy

Formaty

Format oznacza typ talii, którą można grać, oraz określa, kiedy można tworzyć własną talię. W formatach typu Constructed gra się talią złożoną z dowolnych kart **Magic**. W formatach typu Limited każdy gracz rozpoczyna grę z taką samą liczbą nieotwartych zestawów dodatkowych lub zestawów turniejowych (tournament pack) i musi zbudować talię tylko z tych kart.

Constructed

W przypadku gry w formacie Constructed trzeba wcześniej stworzyć własną talię (nie można zmieniać talii po rozpoczęciu rozgrywki). Talię Constructed tworzy się z dowolnych posiadanych kart, ale większość formatów pozwala na używanie tylko kart pochodzących z określonych zestawów.

Talia Constructed składa się co najmniej z sześćdziesięciu kart i z wyjątkiem łądów nie może zawierać więcej niż czterech egzemplarzy danej karty.

W grze Constructed można korzystać z talii pomocniczej (tzw. sidebar), w której znajduje się piętnaście kart. Po rozegraniu pierwszej gry w meczu można wymienić karty z talii właściwej na karty z talii pomocniczej. Dzięki temu można lepiej dopasować swoją talię do tali przeciwnika.



Najczęściej spotykanymi formatami typu Constructed są: format standardowy (Standard) i blokowy (Block Constructed).

Standard. Format standardowy jest najpopularniejszym formatem na świecie.

Używa się w nim najnowszego zestawu podstawowego i dwóch najnowszych cykli dodatków. Format zmienia się po wydaniu nowych zestawów kart.

Aktualne informacje można znaleźć na stronie **MagicTheGathering.com** lub uzyskać u lokalnego organizatora turnieju.

Block Constructed. W formacie blokowym używa się kart pochodzących tylko z jednego cyklu — dużego dodatku i jego dwóch małych dodatków (po ich wydaniu). Na przykład w taliach utworzonych z cyklu Kamigawa używane są tylko karty z cyklu Kamigawa, który składa się z dodatków *Champions of Kamigawa™*, *Betrayers of Kamigawa™*, i *Saviors of Kamigawa™*.

Limited

W tym formacie tworzenie talii jest częścią pojedynku. Talię należy utworzyć tylko z kart otrzymanych w danej grze; wszystkie karty są zatrzymywane.

Czas na utworzenie talii jest zazwyczaj ograniczony. **W talii Limited musi znajdować się co najmniej czterdzieści kart.** Można grać dowolną liczbą egzemplarzy danej karty. W formacie Limited wszystkie karty, które nie należą do talii, znajdują się w talii pomocniczej. Talię można zmienić się po rozegraniu pierwszej gry w meczu, ale na początku każdego meczu trzeba powrócić do jej pierwotnego ustawienia.

Najpopularniejszymi formatami typu Limited są Sealed Deck i Booster Draft.

Sealed Deck. Sealed Deck jest najprostszym formatem dla początkujących graczy. Po prostu odpakowujesz karty i tworzysz z nich jak najlepszą talię. W większości rozgrywek w formacie Sealed Deck otrzymujesz zestaw turniejowy i dwa zestawy dodatkowe.



Booster Draft. Booster Draft jest bardziej skomplikowanym formatem niż Sealed Deck. W tym formacie gra zazwyczaj ośmiu graczy. Każdy gracz przy stole rozpoczyna grę z trzema nieotwartymi zestawami dodatkowymi. Zamiast po prostu odpakować karty i tworzyć talię, wszyscy gracze przy stole muszą dobierać karty, z których utworzą talię.

Na początku gry w formacie Booster Draft każdy gracz otwiera zestaw i wybiera dowolną kartę (nie widzisz kart wybieranych przez innych graczy). Następnie każdy gracz przekazuje zestaw osobie siedzącej z lewej strony. Bierzesz zestaw, wybierasz kartę i przekazujesz resztę osobie siedzącej z lewej strony. Proces ten jest powtarzany, aż wszystkie karty zostaną wybrane.

Następnie każdy gracz otwiera drugi zestaw, ale tym razem zestaw jest przekazywany osobie siedzącej z prawej strony. Po wyciągnięciu wszystkich kart otwierasz trzeci zestaw i ponownie przekazujesz osobie siedzącej z lewej strony. W końcu każdy z graczy ma czterdzieści pięć kart — i dodatkowo łądy podstawowe od organizatora — z których należy utworzyć talię.



Rozdział 7: Słowniczek

1, 2, 3 itd.

Jest to koszt opłacany dowolnym typem many. Na przykład 2 oznacza dwie many dowolnego typu, w tym bezbarwną manę (♁ i ♠, ♠ i ♣ itd.). Niektóre karty dają bezbarwną manę. Na przykład łąd może mieć zdolność dodającą 1 (jedną bezbarwną manę) do puli many. Bezbarwną maną nie można płacić kosztu kolorowej many.

* Biała mana

Jedna biała mana. * uzyskuje się przez tapnięcie równiny (Plains).

♠ Niebieska mana

Jedna niebieska mana. ♠ uzyskuje się przez tapnięcie wyspy (Island).

♣ Czarna mana

Jedna czarna mana. ♣ uzyskuje się przez tapnięcie bagna (Swamp).

♁ Czerwona mana

Jedna czerwona mana. ♁ uzyskuje się przez tapnięcie góry (Mountain).

♠ Zielona mana

Jedna zielona mana. ♠ uzyskuje się przez tapnięcie lasu (Forest).

♣ Tap (Tapnięcie)

Symbol oznaczający „tapnij tę kartę”, który występuje w koszcie aktywacji. Nie można zapłacić kosztu ♣, jeśli karta jest już tapnięta. Pamiętaj także, że nie możesz opłacić kosztu ♣ stworu w turze, w której przechodzi on pod twoją kontrolę.

Patrz również: Activated ability (Zdolność aktywowana), Haste (Przyspieszenie).



★/★

Moc (power) i wytrzymałość (toughness) niektórych stworów określane są ich zdolnościami. Na przykład moc i wytrzymałość karty Nightmare są równe liczbie kontrolowanych przez ciebie bagien (Swamp). Jeśli zagrywając Nightmare kontrolujesz jedno bagno, właściwości tej karty będą wynosić 1/1. Jeśli później zagrasz drugie bagno, moc i wytrzymałość wzrosną do 2/2.

Ability (Zdolność)

Informacja w polu tekstu karty, która wywołuje pewien efekt w grze (nie dotyczy to przypisów i notatek informacyjnych). Zdolności mogą być wykorzystywane tylko wtedy, gdy permanent, na którym występują, znajduje się w grze. Istnieją trzy typy zdolności: aktywowane, statyczne i wyzwalane.

Po zagraniu zdolność jest rozpatrywana, pod warunkiem że nie zostanie wcześniej skontrowana. Gdy zdolność trafia na stos, nie ma znaczenia, co stanie się z jej źródłem.

Patrz również: Activated ability (Zdolność aktywowana), Static ability (Zdolność statyczna), Triggered ability (Zdolność wyzwalana).

Activated ability (Zdolność aktywowana)

Zdolność, którą zagrywasz, opłacając jej koszty aktywacji. Wszystkie zdolności tego typu zawierają w tekście dwukropek „:”). Przed dwukropkiem znajduje się koszt aktywacji, natomiast za nim — zdolność, którą uzyskasz po opłaceniu tego kosztu. Na przykład „2 ♣ ♣: Draw a card” (Dobierz kartę) oznacza, że po zaplaceniu kosztu 2 ♣ ♣ możesz dobrać kartę.

Zdolność aktywowaną można zagrać w każdym momencie, w którym można zagrać czar natychmiastowy (za każdym razem, gdy masz pierwszeństwo). Zdolność trafia na stos i oczekuje na rozpatrzenie. Można zagrywać zdolności aktywowane tylko tych permanentów, które kontrolujesz.

Patrz również: Activation cost (Koszt aktywacji), Tap (Tapnięcie).

Activation cost (Koszt aktywacji)

Część znajdująca się przed dwukropkiem („:”) w tekście zdolności aktywowanej. Jeśli koszt aktywacji zawiera symbol ♣, można go opłacić tylko wtedy, kiedy permanent z daną zdolnością nie jest tapnięty. Oznacza to, że zwykle można zapłacić za taką kartę tylko raz w czasie trwania każdej tury. Jeśli w koscie nie ma symbolu ♣, kartę można opłacać wielokrotnie i za każdym razem uzyskać daną zdolność.

Patrz również: Activated ability (Zdolność aktywowana), Tap (Tapnięcie).

Active player (Aktywny gracz)

Gracz, którego tura jest właśnie rozgrywana. Gracz aktywny zawsze jako pierwszy otrzymuje pierwszeństwo.

Patrz również: Priority (Pierwszeństwo).

Affinity (Pokrewieństwo)

Mechanizm wprowadzony w bloku *Mirrodin*TM. Zagranie czaru z pokrewieństwem kosztuje 1 mniej za każdy pokrewny element, który kontrolujesz. Pokrewieństwo nie może obniżyć kosztu kolorowej many, którą trzeba zapłacić za zagranie czaru, a także nie może obniżyć kosztu zagrania czaru poniżej zera.



All (Wszystko)

Jeśli w tekście oddziaływania czaru lub zdolności zawarte jest słowo „all” (wszystkie, wszystko itd.), efekt wpływa naprawdę na „wszystkie” karty. Na przykład tekst karty Wrath of God: „Destroy all creatures.” (Zniszcz wszystkie stwory) oznacza, że zostaną zniszczone wszystkie stwory w grze, także te kontrolowane przez ciebie.

Artifact (Artefakt)

Bezbarwny permanent reprezentujący przedmiot magiczny. Największą zaletą artefaktów jest to, że mogą być one opłacane dowolnym typem many, a dzięki temu dokładane do każdej talii.

W ręku, bibliotece czy na cmentarzu karty te są po prostu kartami artefaktów. Podczas zagrywania stają się czarami artefaktycznymi, a gdy znajdują się w grze, traktowane są jako artefakty.

Czary artefaktyczne można zagrywać tylko w trakcie swoich faz głównych, kiedy stos jest pusty.

Patrz również: Artifact creature (Stwór artefaktyczny), Equipment (Wyposażenie).

Artifact creature (Stwór artefaktyczny)

Bezbarwny permanent reprezentujący stwora artefaktycznego. Każdy stwór tego typu ma moc i wytrzymałość, które są określone w dolnym prawym rogu karty. Na stwory artefaktyczne działają wszystkie efekty dotyczące artefaktów oraz wszystkie efekty odnoszące się do stworów. Stwory takie mogą atakować i blokować podobnie jak typowe stwory.

Patrz również: Artifact (Artefakt), Creature (Stwór).

As though (Tak jakby)

Jeśli w tekście karty występują słowa „as though” (tak jakby), karta oddziałuje tak, jakby miała pewne właściwości, których faktycznie nie posiada. Na przykład tekst karty Giant Spider brzmi: „Giant Spider may block as though it had flying” (Giant Spider może blokować, tak jakby miał zdolność latania). Pająk tak naprawdę nie ma zdolności latania, ale może blokować stwory z taką zdolnością.

At (Na)

Gdy w tekście zdolności pojawia się to słowo (na przykład w określeniu: „at the beginning of your draw step” (na początku etapu dobierania)), zdolność należy do zdolności wyzwalanych.

Patrz również: Triggered ability (Zdolność wyzwalana), Trigger event (Zdarzenie wyzwalające).

At random (Losowo)

Ten zwrot oznacza, że żaden z graczy nie wybiera karty, na którą zadziała efekt. Na przykład tekst czaru może zawierać polecenie odrzucenia losowo jednej karty.

Attack (Atak)

Jak stwory zadają obrażenia przeciwnikowi w grze. Stwory mogą atakować tylko przeciwnika, nie mogą atakować innych stworów.

W każdej turze jest jedna faza walki. To twoja szansa na atak. Do Ciebie należy decyzja, którymi stworami zaatakujesz, pamiętaj jednak, że atakować mogą jedynie stwory odtapowane. Po wyznaczeniu stworów atakujących ich karty zostają tapnięte i stwory atakują przeciwnika. Teraz ma on możliwość zablokowania ataku oraz zagrania czarów natychmiastowych i zdolności aktywowanych.

Patrz również: Attacking creature (Stwór atakujący), Blocking creature (Stwór blokujący), Combat (Walka).

Attacker (Atakujący)

Patrz: Attacking creature (Stwór atakujący).

Attacking creature (Stwór atakujący)

Jest to stwór, który atakuje.

Stwory stają się stworami atakującymi w momencie wyznaczenia ich jako atakujących na etapie wyznaczania atakujących. W tym momencie zostają tapnięte (stwory wcześniej tapnięte nie mogą atakować).

Stwór atakuje od momentu wyznaczenia go jako stwora atakującego do chwili zakończenia walki, chyba że zostanie z niej wcześniej usunięty przez efekt (np. regenerację). Stwór nie może być stworem atakującym poza fazą walki.

Aura

Specjalny typ umagicznienia, który może być dołączany do permanentu. Tekst z zasadami aury rozpoczyna się od słowa *enchant*, np. „*Enchant creature*” (umagicznienie stwora), „*Enchant land*” (umagicznienie ładu) itd. Drugie słowo wskazuje typ permanentu, do którego można dołączyć aurę.

Zagrywając aurę, wybierasz jeden z permanentów odpowiedniego typu, do którego zostanie dołączona aura (czar taki dotyczy permanentu; w momencie gdy aura znajdzie się w grze, nie jest on już jej celem).

Po rozpatrzeniu aura zostaje umieszczona na karcie wskazanego permanentu. Pozostanie tam, dopóki nie zostanie zniszczona lub dopóki permanent, którego dotyczy, nie opuści gry. Po wybraniu jednego permanentu nie możesz przenosić aury na inny permanent. Jeśli permanent opuści grę, karta aury zostanie przeniesiona na cmentarz.

Patrz również: Enchantment (Umagicznienie), Leaves play (Opuszczenie gry), Permanent, Subtype (Typ podrzędny).



Basic land (Łąd podstawowy)

W grze **Magic** istnieje pięć typów łądów podstawowych:

Plains (Równiny) wytwarzają manę ✨.

Island (Wyspy) wytwarzają manę 💧.

Swamp (Bagna) wytwarzają manę 🌿.

Mountain (Góry) wytwarzają manę ⚔️.

Forests (Lasy) wytwarzają manę 🌲.

Inne typy łądów nazywane są łądami niepodstawowymi.

Mimo że łąd podstawowy ma tylko duży symbol many w polu tekstu, posiada zdolność aktywowaną, która wytwarza jeden punkt many odpowiedniego koloru tylko dzięki temu, że karta jest pewnym typem łądu. Na przykład jeśli łąd staje się bagnem (Swamp), tapnięcie go wytwarza manę 🌿.

Patrz również: Land (Łąd), Nonbasic land (Łąd niepodstawowy), Subtype (Typ podrzędny).

Beginning of combat step (Etap początku walki)

Jest to pierwszy etap fazy walki. Zazwyczaj w trakcie tego etapu nic się nie dzieje, ale gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

Patrz również: Combat phase (Faza walki).

Beginning phase (Faza początkowa)

Jest to pierwsza faza każdej tury gry. Składa się z etapów odpapowania, utrzymania i dobierania. Nie należy mylić fazy początkowej z początkiem walki.

Patrz również: Draw step (Etap dobierania), Untap step (Etap odpapowania), Upkeep step (Etap utrzymania).

Block (Blokowanie)

Powstrzymanie stworów atakujących przed zadaniem obrażeń przez postawienie im na drodze stworów, które kontrolujesz.

Gdy przeciwnik zaatakuje, każdy z twoich odpapowanych stworów może zablokować jednego stwora atakującego. Do powstrzymywania stwora atakującego można wyznaczyć jednocześnie dwa lub więcej nietapniętych stworów.

Zablokowani atakujący zadają obrażenia stworom blokującym, a nie graczowi.

Patrz również: Blocking creature (Stwór blokujący), Combat (Walka).

Blocked creature (Stwór zablokowany)

Jest to stwór atakujący zablokowany przez co najmniej jednego innego stwora.

Stwór zablokowany pozostaje zablokowany do końca fazy walki — nawet jeśli wszystkie blokujące go stwory opuszczą wcześniej grę. Innymi słowy, stwór po zablokowaniu nie może zadać obrażeń graczowi broniącemu (chyba że posiada zdolność tratowania).

Zobacz również: Attacking creature (Stwór atakujący), Combat damage (Obrażenia w walce), Trample (Tratowanie).

Blocker (Blokujący)

Patrz: Blocking creature (Stwór blokujący).

Blocking creature (Stwór blokujący)

Jest to stwór wyznaczony do blokowania stwora atakującego.

Kiedy stwór atakujący zostanie zablokowany przez innego stwora, atakujący zadaje obrażenia stworowi blokującemu zamiast graczowi broniącemu. Stwór wyznaczony na stwora blokującego pozostaje stworem blokującym do końca walki. Stwór nie może być stworem blokującym poza fazą walki.

Patrz również: Combat damage (Obrażenia w walce).

Booster (Zestaw dodatkowy)

Zestaw piętnastu losowych kart **Magic**. Taki zestaw otrzymasz, gdy zechcesz powiększyć swoją kolekcję kart.

Building a deck (Tworzenie talii)

Dla początkującego gracza w **Magic** stworzenie od zera własnej talii może być trudnym zadaniem. Spróbuj jednak zrobić to w ten sposób: wybierz dwa ulubione kolory kart. W tym przykładzie użyjemy czerwonego i zielonego. Weź 12 gór (Mountain) i 12 lasów (Forest), a następnie 10 stworów czerwonych i 10 zielonych. Dodaj 12 czerwonych lub zielonych czarów natychmiastowych lub zaklęć. Potem uzupełnij talię 2 artefaktami i 2 umagicznięciami. Po przetasowaniu talia jest gotowa do gry!

Po pewnym czasie, gdy już swobodnie grasz talią złożoną z sześćdziesięciu kart, możesz zacząć ją dostosowywać do własnych potrzeb. Wyrzuć karty, które uważasz za nieskuteczne, i dodaj nowe, które chcesz wypróbować. Talię możesz zmieniać w dowolny sposób, pamiętając, że musi zawierać co najmniej sześćdziesiąt kart i nie więcej niż cztery kopie jednej karty poza ładami podstawowymi. Najlepiej używać tylko jednego lub dwóch kolorów, a do talii złożonej z sześćdziesięciu kart włożyć około dwadzieścia cztery łady. W ten sposób można dobrze wystarcząco dużo ładów, aby grać innymi kartami. Najlepsze w grach karcianych jest to, że można grać dowolnie wybranymi kartami. A zatem zacznij eksperymentować!

Więcej porad i pomysłów na talie znajdziesz na naszej stronie internetowej pod adresem **MagicTheGathering.com**.

Patrz również: Theme deck (Talia tematyczna).

Bushido

Zdolność wprowadzona w bloku *Kamigawa*. Stwór posiadający zdolność bushido otrzymuje premię za każdym razem, gdy blokuje lub zostaje zablokowany.

Na przykład stwór ze zdolnością bushido 1 dostaje premię +1/+1 do końca tury za każdym razem, gdy blokuje lub zostaje zablokowany, a stwór z bushido 5 dostaje premię +5/+5! Jeśli stwór posiada wiele zdolności bushido, każda wyzwalana jest oddzielnie.



Card (Karta)

To prostokątny kartonik w twojej talii lub jego wirtualny odpowiednik w **Magic Online** (pamiętaj, że token stwora nie jest traktowany jako karta).

Patrz również: Card type (Typ karty).

Card type (Typ karty)

Każda karta należy do co najmniej jednego z sześciu typów: artifact (artefakt), creature (stwór), enchantment (umagicznienie), instant (czar natychmiastowy), land (łąd) lub sorcery (zaklęcie). Typ karty jest określony pod rysunkiem. Niektóre karty, na przykład stwory artefaktyczne, mają kilka typów.

Niektóre karty posiadają typy podrzędne, np. „Goblin” i „Warrior” na kracie „Creature — Goblin Warrior”.

Patrz również: Subtype (Typ podrzędny).

Choose one — (Wybierz jedno)

Podczas zagrywania karty, w której tekście znajdują się słowa „Choose one —”, należy wybrać jedną z możliwości. Nie można później zmienić zdania i wybrać innej opcji, nawet jeśli pierwszy wybór okazał się nietrafny.

Cleanup step (Etap porządkowania)

Drugi (i ostatni) etap fazy końcowej. Na etapie porządkowania dzieją się następujące rzeczy:

- Jeśli jest to twoja tura, musisz odrzucić z ręki tyle kart, aby pozostało ich siedem.
- Usuwane są wszystkie obrażenia zadane stworom.
- Przystają działać efekty trwające do końca tury („until end of turn”).

Na tym etapie gracze nie mogą zagrywać czarów ani zdolności, chyba że wystąpi zdarzenie wyzwalające zdolność wyzwalaną.

Collector number (Numer kolekcjonerski)

Są to dwa niewielkie numery umieszczone w dolnej części karty **Magic**, które ułatwiają graczom uporządkowane zbieranie kart. Pierwszy numer oznacza pozycję karty w zestawie, natomiast drugi wskazuje całkowitą liczbę kart w zestawie.

Colon (Dwukropek)

Dwukropek („:”) umieszczony w tekście zdolności wskazuje, że jest to zdolność aktywowana. Znak ten oddziela koszt aktywacji od efektu uzyskiwanego po opłaceniu kosztu.

Patrz również: Activated ability (Zdolność aktywowana), Activation cost (Koszt aktywacji).



Color (Kolor)

W grze **Magic** występuje pięć kolorów: biały (white), niebieski (blue), czarny (black), czerwony (red) i zielony (green). Jeśli w tekście czaru lub zdolności zawarte jest polecenie wybrania koloru, należy wybrać jeden z tych pięciu typów.

Kolor karty określany jest jej kosztem many. Na przykład jeśli koszt zagrania karty wynosi 1 ♠, jest to karta niebieska. Ponieważ w koszcie artefaktów nie ma żadnej kolorowej many, karty takie są bezbarwne. (Bezbarwność nie jest typem koloru).

Lądy także są bezbarwne.

Colorless (Bezbarwny)

Artefakty i lądy są kartami bezbarwnymi. Bezbarwność nie jest typem koloru. Jeśli w trakcie gry należy wybrać kolor, nie można wybrać karty bezbarwnej.

Patrz również: Color (Kolor).

Combat (Walka)

Ogólnie mówiąc, walka oznacza atakowanie, blokowanie i wszystkie inne czynności występujące podczas fazy walki.

Patrz również: Attack (Atak), Block (Blokowanie), Combat phase (Faza walki).

Combat damage (Obrażenia w walce)

Są to obrażenia zadawane przez stwory na etapie zadawania obrażeń w walce.

Obrażenia spowodowane zdolnościami stworów nie liczą się jako obrażenia w walce. Na przykład zagranie zdolności karty Crossbow Infantry powoduje zadanie przeciwnikowi 1 punktu obrażeń. Jeśli natomiast atakujesz tą kartą, przeciwnik otrzyma 1 punkt obrażeń w walce (ponieważ moc karty Crossbow Infantry wynosi 1).

Combat damage step (Etap zadawania obrażeń w walce)

Jest to czwarty etap fazy walki, kiedy stwory atakujące i blokujące faktycznie zadają obrażenia.

- Niezablokowane stwory zadają obrażenia graczowi broniącemu.
- Stwory zablokowane zadają obrażenia stworom blokującym.
- Stwory blokujące zadają obrażenia stworom zablokowanym.

Jeśli stwór atakujący jest blokowany przez kilka stworów, właściciel atakującego stwora określa sposób podziału obrażeń między blokujących.

Po ustaleniu przez graczy sposobu podziału obrażeń pomiędzy stworami wszystkie obrażenia w walce trafiają na stos. Od tej chwili nie ma znaczenia, co stanie się z samymi stworami. Obrażenia na stosie zostaną zadane, nawet jeśli stwór opuści grę.

Gdy obrażenia trafiają na stos, gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

Patrz również: Combat phase (Faza walki).



Combat phase (Faza walki)

Jest to trzecia faza w każdej turze. W tym właśnie momencie ma miejsce atakowanie i blokowanie ataku. Faza walki składa się z pięciu etapów (objaśnienia znajdują się w słowniczku):

- a. Beginning of combat step (Etap początku walki)
- b. Declare attackers step (Etap wyznaczania atakujących)
- c. Declare blockers step (Etap wyznaczania obrońców)
- d. Combat damage step (Etap zadawania obrażeń w walce)
- e. End of combat step (Etap końca walki)

Zwykle w pierwszym i ostatnim etapie nic się nie dzieje. Faza walki ma miejsce, nawet jeśli aktywny gracz postanowi nie atakować. Po tej fazie aktywny gracz przechodzi do drugiej fazy głównie.

Comes into play (Wejście do gry)

Niektóre typy czarów po rozpatrzeniu wchodzi do gry jako permanenty. Dotyczy to: artefaktów (artifact), stworów (creature) i umagiczeń (enchantment). Także lądy wchodzi do gry jako permanenty.

Tekst wielu zdolności wyzwalanych zaczyna się od słów „When [something] comes into play...” (Kiedy [coś] wejdzie do gry ...) co oznacza, że zdolność jest wyzwalana tylko, jeśli permanent faktycznie znajdzie się w grze. Jeśli czar zostanie skontrowany, zdolność nie jest wyzwalana. Także w przypadku przejęcia kontroli nad permanentem kontrolowanym przez przeciwnika, karta ta nie będzie traktowana jako karta, która weszła do gry.

Na niektórych kartach znajduje się informacja, że wchodzi do gry tapnięte. Karty tego typu nie wchodzi do gry odtapowane, by później stać się kartami tapniętymi — są już tapnięte w momencie wchodzenia do gry.

Patrz również: Triggered ability (Zdolność wyzwalana).

Common (Karta zwykła)

Patrz: Rarity (Rzadność).

Concede (Kapitulacja)

Jeśli wiesz już, że przegrasz grę, możesz w każdej chwili skapitulować („kapitulacja” to po prostu bardziej wyszukane słowo na „poddanie się”). Kapitulując, przegrywasz rozgrywkę.

Patrz również: Winning the game (Zwycięstwo).

Continuous effect (Efekt trwały)

Jest to efekt, który trwa przez określony czas. Różni się tym od efektu jednorazowego, który ma miejsce tylko raz.

Czas trwania efektu trwałego jest określony w tekście związanego z nim czaru lub zdolności. Na przykład w tekście może występować zwrot „until end of turn”, co oznacza, że efekt trwa do końca tury. Efekty trwałe wywoływane przez zdolność

statyczną trwają, dopóki permanent z tą zdolnością pozostaje w grze.

Patrz również: Static ability (Zdolność statyczna).

Control (Kontrolowanie)

Kontrolujesz czary i permanenty, które wprowadziłeś do gry, jak również zdolności kontrolowanych przez siebie permanentów.

Tylko ty podejmujesz decyzje odnośnie kontrolowanych przez ciebie kart. Jeśli kontrolujesz permanent, tylko ty możesz zagrywać jego zdolności. Nawet jeśli rzucisz umagicznienie na stwora przeciwnika, umagicznienie i jego zdolności pozostają pod twoją kontrolą. Załóżmy, że umagiczniłeś stwora przeciwnika za pomocą karty Spirit Link („Whenever enchanted creature deals combat damage, you gain that much life” — Zawsze, gdy umagiczniony stwór zadaje obrażenia w walce, zyskujesz tyle punktów życia). Ty zyskujesz punkty życia z umagicznienia Spirit Link, a nie przeciwnik.

Niektóre czary i zdolności umożliwiają uzyskanie kontroli nad innym permanentem. Zwykle oznacza to przeniesienie karty ze strony przeciwnika na twoją, jednak w przypadku aury lub wyposażenia dołączanych do innych kart zmienia się osoba kontrolująca permanent, natomiast aura lub wyposażenie nie zmieniają położenia. Powiedzmy, że uzyskujesz kontrolę nad kartą Spirit Link przeciwnika. Teraz Ty zyskujesz punkty życia — ale aura pozostaje nadal przy tym samym stworze.

Kontrolowanie obejmuje tylko czary w trakcie ich zagrywania lub permanenty znajdujące się w grze.

Patrz również: Controller (Kontroler). *Porównaj:* Owner (Właściciel).




Controller (Kontroler)



Gracz, który zagrał czar lub zdolność. W przypadku permanentów kontrolerem jest gracz, który wprowadził permanent do gry (chyba że inny czar lub zdolność spowodują zmianę osoby kontrolującej).

Patrz również: Control (Kontrolowanie). *Porównaj:* Owner (Właściciel).

Converted mana cost (Konwertowany koszt many)

Całkowita wartość energii magicznej w koszcie many, niezależnie od koloru.

Na przykład koszt konwertowany karty z kosztem many 3    wynosi 5.

W przypadku karty z kosztem many   konwertowany koszt many wynosi 2.

Porównaj: Mana cost (Koszt many).

Cost (Koszt)

Najogólniej mówiąc, koszt jest wartością, którą należy zapłacić, aby zagrać czar lub zdolność.

Patrz: Activation cost (Koszt aktywacji), Mana cost (Koszt many).



Counter (Kontrowanie)

Oznacza anulowanie czaru, tak by nie wywołał żadnego efektu. Pamiętaj, że czary istnieją tylko na stosie. Gdy rozpocznie się ich rozpatrywanie, jest już za późno na kontrowanie. Należy pamiętać, że łądy nie są czarami i nie można ich kontrować.

„Counter” ma w grze w **Magic** jeszcze jedno znaczenie. Niektóre czary i zdolności zawierają polecenie nałożenia znacznika na permanent. Znacznik reprezentuje zmianę permanentu, która trwa, dopóki znacznik przebywa w grze. Znacznik zazwyczaj zmienia moc i wytrzymałość stwora. Jako znacznika można użyć dowolnych przedmiotów: monet, guzików itp.

Creature (Stwór)

Jest to typ permanentu reprezentujący osobę, zwierzę lub potwora, który będzie walczył dla ciebie. Stwory mogą atakować przeciwnika i blokować stwory atakujące. Każdy stwór ma określoną moc i wytrzymałość, podane w prawym dolnym rogu karty. Wiele stworów posiada również zdolności.

Stwory istnieją, dopóki znajdują się w grze. Na ręce, w bibliotece lub na cmentarzu są to tylko karty stworów. Po zagranium stają się czarami stworów, a znajdując się w grze stanowią stwory.

Czar stwora można zagrywać tylko w trakcie swojej fazy głównej, kiedy stos jest pusty.

Creature token (Token stwora)

Niektóre czary lub zdolności mają moc tworzenia stworów. Tak powstałe stwory są reprezentowane w grze za pomocą tokenów. Tokenem może być dowolny przedmiot, pod warunkiem, że jest to coś, co można tpanąć.

Tokeny są traktowane pod każdym względem jako stwory, z jednym wyjątkiem: gdy token stwora opuszcza grę, znika z niej całkowicie. Na tokeny stworów działają wszystkie zasady, czary i zdolności odnoszące się do stworów — tokeny nie są jednak „kartami” (nawet jeśli jako tokenów używasz kart).

Creature type (Typ stwora)

Tekst ten określa typ stwora, na przykład, czy jest to Goblin, Elf, czy Warrior. Określenie typu stwora znajduje się w środkowej części karty po słowach „Creature —”. Jeśli za myślnikiem umieszczone są dwa oddzielne wyrazy, stwór należy do obu wymienionych typów.

Niektóre czary lub zdolności oddziałują na wszystkie stwory danego typu. Na przykład tekst karty Goblin King brzmi: „Other Goblins get +1/+1 and have mountainwalk” (Inne gobliny otrzymują +1/+1 i górochód), co oznacza, że wszystkie pozostałe stwory o typie Goblin uzyskają tego typu właściwości. Artefakt nie jest stworem, ale wiele stworów artefaktycznych jest typu stwór.

Damage (Obrażenia)

To one właśnie zmniejszają całkowitą żywotność graczy i niszczą stwory. Obrażenia zadawane są przez stwory atakujące i blokujące, a także przez niektóre czary i zdolności. Obrażenia można zadawać tylko stworom lub graczom. Stwór

zostaje zniszczony w przypadku otrzymania w jednej turze obrażeń równych lub większych niż jego wytrzymałość. Jeśli obrażenia zostaną zadane graczowi, odpowiednia liczba punktów zostaje odjęta od całkowitej liczby punktów życia tego gracza.

Obrażenia to nie to samo, co strata życia. Na przykład tekst karty Soul Feast brzmi: „Target player loses 4 life and you gain 4 life” (Wskazany gracz traci 4 punkty życia, podczas gdy ty zyskujesz 4 życia). Strata punktów życia nie jest związana z obrażeniami, więc nie można jej zapobiec.

Damage prevention (Zapobieganie obrażeniom)

Patrz: Prevention effect (Efekt zapobiegający).

Deck (Talia)

Jest to zbiór co najmniej czterdziestu odpowiednio potasowanych kart. Gdy nauczysz się grać i zaczniesz tworzyć własne talie **Magic**, talie powinny składać się z co najmniej sześćdziesięciu wybranych przez Ciebie kart. Po rozpoczęciu gry w **Magic** talia staje się twoją biblioteką.

W niektórych formatach turniejowych obowiązują dodatkowe zasady tworzenia talii. Więcej informacji na ten temat znajduje się w **rozdziale 6: Ligi i turnieje**.

Patrz również: Building a deck (Tworzenie talii), Library (Biblioteka).

Declare attackers step (Etap wyznaczania atakujących)

Jest to drugi etap fazy walki. Pierwsza rzecz, którą musisz zrobić na tym etapie, to podjęcie decyzji, czy chcesz w ogóle atakować. Jeśli tak, wybierasz stwory, którymi zaatakujesz (mogą to być tylko stwory odtapowane, które kontrolujesz od początku swojej tury). Stwory te zostają w tym momencie tapnięte i stają się stworami atakującymi.

Pamiętaj, że twoje stwory mogą atakować tylko przeciwnika, nie mogą być wystawione przeciw innym stworom.

Po wyznaczeniu atakujących gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

Patrz również: Combat phase (Faza walki).

Declare blockers step (Etap wyznaczania obrońców)

Jest to trzeci etap fazy walki. Pierwsza rzecz, którą musisz zrobić, to podjęcie decyzji, czy zamierzasz zablokować atakujące stwory. Następnie określasz, które stwory atakujące będziesz blokować i jakich swoich stworów do tego użyjesz (do blokowania można wyznaczać tylko stwory odtapowane). Pamiętaj, że stwory blokujące nie są tapowane podczas blokowania.

Każdy z twoich stworów może blokować tylko jednego stwora atakującego, możesz jednak wyznaczyć kilka swoich stworów do wspólnego blokowania jednego stwora atakującego.

Po wyznaczeniu blokujących gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

Patrz również: Combat phase (Faza walki).



Defender (Obrońca)

Zdolność stwora, która nie pozwala mu atakować. Stwory ze zdolnością obrońcy są dobrymi blokującymi.

Defending player (Gracz broniący)

Gracz, który jest atakowany.

Destroy (Zniszczenie)

Jest to usunięcie permanentu z gry i przeniesienie go na cmentarz właściciela (nie można zniszczyć czarów natychmiastowych ani zaklęć, ponieważ karty tego typu nie są permanentami).

Stwory zostają uznane za zniszczone, jeśli otrzymały liczbę obrażeń równą lub większą niż ich wytrzymałość. Wiele czarów i zdolności może również niszczyć permanenty bez zadawania obrażeń.

Jeśli stworowi grozi zniszczenie, za pomocą czarów i zdolności możesz go zregenerować i utrzymać w grze.

Pamiętaj, że zniszczenie permanentu nie jest równoznaczne z odrzuceniem karty. Odrzucać można tylko karty z ręki, a nie znajdujące się w grze.

Patrz również: Regeneration (Regeneracja). *Porównaj:* Discard (Odrzucenie).

Discard (Odrzucenie)

Jest to wyjęcie karty z ręki i przeniesienie jej na cmentarz.

Jeśli czar lub zdolność wymusza na tobie odrzucenie kart, sam wybierasz karty do odrzucenia — chyba że w tekście czaru lub zdolności jest napisane, że odrzucaną kartę wybiera drugi gracz lub że odrzucana karta ma zostać wybrana losowo.

Patrz również: At random (Losowo).

Double Strike (Podwójne uderzenie)

Zdolność stwora powodująca, że w walce zadaje on obrażenia dwa razy. Stwór ze zdolnością podwójnego uderzenia zadaje obrażenia w walce na etapie pierwszego uderzenia oraz na etapie zadawania obrażeń w walce.

Patrz również: First strike (Pierwsze uderzenie), Combat damage step (Obrażenie w walce).

Draw (Dobranie karty)

Jest to zabranie karty z wierzchu biblioteki i dołożenie jej do kart na ręce.

W każdej swojej turze, w etapie dobierania można dobrać jedną kartę. Dobieranie karty wywołane przez czar lub zdolność nie ma żadnego wpływu na normalne dobieranie kart w trakcie danej tury.

Zabranie karty na rękę (putting into hand) liczy się jako dobieranie tylko, jeśli w tekście czaru lub zdolności zawarte jest słowo „draw” (dobierz). Na przykład tekst karty Diabolic Tutor brzmi: „Search your library for a card and put that card into your hand. Then shuffle your library” (Wybierz jedną kartę z biblioteki, weź ją na rękę, a następnie przetasuj bibliotekę). Pomimo że karta została dodana do ręki, nie jest to traktowane

jako dobranie karty, ponieważ w tekście czaru nie wystąpiło słowo „draw”.

Innym znaczeniem słowa „draw” w **Magic** jest zakończenie gry, w której nie ma zwycięzcy ani pokonanego. Na przykład jeśli zdolność karty Bloodfire Colossus („☞: Sacrifice Bloodfire Colossus: Bloodfire Colossus deals 6 damage to each creature and each player” — Poświęć Bloodfire Colossus: Bloodfire Colossus zadaje 6 obrażeń każdemu stworowi i każdemu graczowi) zadaje obu graczom taką liczbę obrażeń, że oboje przegrywają grę, gra kończy się remisem (ang. draw).

Patrz również: Draw step (Etap dobierania).

Draw step (Etap dobierania)

Jest to ostatni etap fazy początkowej. Pierwszą czynnością wykonywaną na tym etapie jest dobranie karty. W następnej kolejności gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

Patrz również: Draw (Dobranie karty).

Effect (Efekt)

Jest to działanie czaru lub zdolności po ich rozpatrzeniu.

Istnieje kilka typów efektów: jednorazowe, trwałe, zapobiegające i zastąpienia (objaśnienia znajdują się w słowniczku).

Patrz również: Ability (Zdolność), Spell (Czar).

Enchanted (Umagiczniony)

Jeśli w tekście zdolności znajduje się określenie „enchanted creature” (umagiczniony stwór), „enchanted artifact” (umagiczniony artefakt), „enchanted land” (umagiczniony ląd) itp., oznacza to „stworu, do którego jest dołączona Aura”.

Na przykład tekst karty Regeneration brzmi: „♣: Regenerate enchanted creature” (Zregeneruj umagicznionego stworu). Można więc zregenerować tylko stworu, na który zostało nałożone umagicznienie Regeneration. Nie można użyć tej zdolności w odniesieniu do innych stworów.

Patrz również: Aura, Enchantment (Umagicznienie).

Enchantment (Umagicznienie)

Umagicznienia są permanentami reprezentującymi siły magiczne. Można je zagrywać tylko w swojej fazie głównej, kiedy stos jest pusty.

Większość umagicznień istnieje w grze samodzielnie, tak jak artefakty i stwory. Wyjątkiem są umagicznienia aury („Enchantment — Aura”). Są one traktowane jako znajdujące się w grze tylko, gdy są dołączone do innych permanentów.

Gdy aura jest zagrywana, jej celem jest karta, która ma zostać umagiczniona. Oznacza to, że należy wskazać cel, do którego Aura zostanie dołączona. W polu tekstu karty jest podane, do jakiego typu permanentu Aura może być dołączona („enchant creature”, „enchant land” itd.).

Jeśli permanent z dołączoną aurą opuszcza grę, aura zostaje przeniesiona na cmentarz właściciela. Nie pozostaje w grze, nie mając obiektu, którego może umagicznić.

Patrz również: Aura, Enchanted (Umagiczniony).



End of combat step (Koniec walki)

Jest to ostatni etap fazy walki, w którym zazwyczaj nic się nie dzieje. W tym momencie kończy się działanie efektów „until end of combat”, a gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

Patrz również: Combat phase (Faza walki).

End of turn step (Koniec tury)

Jest to pierwszy etap fazy końcowej, w którym zazwyczaj nic się nie dzieje. Zdolności wyzwolane na koniec tury („at end of turn”) zostają w tym momencie wyzwolone, a gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane. Nowe zdolności nie zostaną wyzwolone, jeśli ten etap został już rozpoczęty. Zostaną wyzwolone podczas kolejnego końca tury.

Patrz również: End phase (Faza końcowa).

End phase (Faza końcowa)

Jest to ostatnia faza każdej tury. Składa się z dwóch etapów: końca tury i porządkowania.

Patrz również: Cleanup step (Etap porządkowania), End of turn step (Koniec tury).

Entwine (Splot)

Mechanizm wprowadzony w bloku *Mirrodin*. Zagrywając czar z tekstem „Choose one —”, zazwyczaj wybierasz jeden z dostępnych efektów czaru. Lecz kiedy zagrywany jest czar typu Entwine, możesz wybrać obydwa efekty, płacąc ich koszt.

Epic (Epopcja)

Mechanizm czaru wprowadzony w dodatku *Saviors of Kamigawa*. Po rozpatrzeniu czaru typu Epic gracz kontrolujący czar nie może zagrywać innych czarów do końca gry. Gracz ten otrzymuje jednak na początku każdego swojego etapu utrzymania kopię czaru typu Epic bez placenia kosztu jego zagrania.

Equipment (Wyposażenie)

Jest to rodzaj artefaktu, który przedstawia broń, uzbrojenie lub inne przedmioty, które mogą używać stwory. Zagrywana karta wyposażenia wchodzi do gry według tych samych zasad co artefakt. Gdy znajduje się w grze, można ją dołączyć do stwora, płacąc jej koszt wyposażenia. Po dołączeniu wyposażenie wpływa na stwora. Jeśli wyposażony stwór opuszcza grę, wyposażenie „spada na ziemię” i zostaje w grze, czekając na ponowne dołączenie do innego stwora.


- Zdolność wyposażenia można zagrywać w tym samym momencie gry, co zaklęcia.
- Gracz kontrolujący wyposażenie może przenosić je między stworami, płacąc każdorazowo koszt wyposażenia. Nie można jednak odłączyć wyposażenia, nie przenosząc go na innego stwora.
- Uzyskanie kontroli nad wyposażonym stworem nie daje kontroli nad dołączonym do niego wyposażeniem. Wyposażenie pozostaje dołączone do stwora, jednak tylko gracz kontrolujący wyposażenie może używać jego zdolności.

Patrz również: Artifact (Artefakt).

Evasion (Zdolność uniku)

Tym terminem gracze w **Magic** określają każdą zdolność, która utrudnia zablokowanie stwora. Najbardziej powszechnym typem takiej zdolności jest latanie.

Expansion symbol (Symbol edycji/dodatku)

Jest to symbol umieszczony z prawej strony pod obrazkiem na karcie. Określa edycję/dodatek gry w **Magic**, z którego pochodzi karta. Symbolem Dziewiątej Edycji jest znak:  .

Symbole edycji/dodatku występują w jednym z trzech kolorów: czarny oznacza karty zwykłe, srebrny — rzadkie, a złoty — unikalne. (Karty drukowane przed połową 1998 r. mają tylko czarny symbol edycji/dodatku).

Patrz również: Rarity (Rzadność).

Fear (Strach)

Zdolność stwora, która utrudnia jego zablokowanie. Stwory ze zdolnością strachu mogą być blokowane tylko przez stwory artefakcyjne i/lub czarne stwory.

First strike (Pierwsze uderzenie)

Zdolność stwora umożliwiająca mu zadawanie obrażeń w walce zanim zrobią to inne stwory.

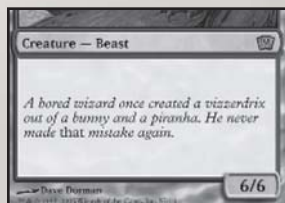
Kiedy stworami atakującymi lub blokującymi jest większa liczba stworów ze zdolnością pierwszego uderzenia, tworzony jest dla nich oddzielny etap obrażeń w walce, istniejący przed normalnym etapem tego typu. Następnie, w trakcie zwykłego etapu obrażeń w walce, pozostałe stwory (które przeżyły) zadają obrażenia.

Patrz również: Combat damage step (Etap obrażeń w walce). *Porównaj:* Double strike (Podwójne uderzenie).

Flavor text (Przypis)

Jest to tekst pisany kursywą znajdujący się w polu tekstu karty i zawierający ciekawą informację lub zabawny cytat.

Przypis nadaje karcie odpowiednią atmosferę lub opisuje element jej magicznego świata. Tekst umieszczony w nawiasach nie stanowi przypisu — jego zadaniem jest przypomnienie o pewnej regule. Przypisy nie mają wpływu ma sposób zagrywania karty.



Flying (Latanie)

Zdolność stwora, która utrudnia jego zablokowanie. Stwór nie posiadający zdolności latania nie może powstrzymać ataku stwora z tą zdolnością, natomiast stwór z lataniem może blokować zarówno inne latające stwory, jak i stwory bez tej zdolności.

Forestwalk (Lasochód)

Zdolność stwora uniemożliwiająca jego zablokowanie, dopóki gracz broniący kontroluje las.

Patrz również: Landwalk (Ładochód).

Golden Rule (Złota reguła)

Za każdym razem, gdy tekst na karcie **Magic** jest sprzeczny z regulami gry, obowiązuje informacja na karcie. Na przykład zgodnie z zasadami w każdej turze występuje tylko jedna faza walki, ale tekst na karcie Relentless Assault brzmi: „After this main phase, there is an additional combat phase followed by an additional main phase” (Po tej fazie głównej otrzymujesz dodatkową fazę walki, a po niej dodatkową fazę główną). Karta Relentless Assault zmienia więc reguły gry dla tury, w której jest zagrywana. Jedną z najbardziej cenionych cech gry w **Magic** jest to, że poszczególne karty pozwalają naruszać niemal każdą regułę gry.

Graveyard (Cmentarz)


Istnieje zbiór odrzuconych kart. Na cmentarz trafiają karty odrzucone, zniszczone, poświęcone lub umieszczone tam w wyniku efektu. Każdy gracz ma własny cmentarz. Karty na cmentarzu są odkryte (leżą awerssem do góry). Można przeglądać karty z cmentarza przeciwnika.

Hand (Ręka)

Dobre karty, które nie zostały jeszcze zagrane. Gracze nie mogą przeglądać kart na ręce przeciwnika. Na ręce można mieć nie więcej niż siedem kart. Jeśli w trakcie twojego etapu porządkowania masz na ręce więcej niż siedem kart, musisz odrzucić tyle, aby zostało siedem.

Patrz również: Cleanup step (Etap porządkowania).

Haste (Przyspieszenie)

Zdolność stwora pozwalająca zaatakować nim w tej samej turze, w której trafił pod twoją kontrolę. Przyspieszenie umożliwia także opłacenie kosztu aktywacji zawierającego symbol  w turze, w której stwór trafia pod twoją kontrolę.

Tak jak w przypadku każdej innej zdolności, jeśli przeciwnik przejmuje kontrolę nad takim stworem, może również skorzystać ze zdolności przyspieszenia.

Patrz również: Activation cost (Koszt aktywacji).

Heroes (Bohaterowie)

Unikalna nazwa dla mechanizmu wprowadzonego w bloku *Kamigawa*. Bohaterów jest łatwo rozpoznać dzięki charakterystycznemu wyglądowi karty. Na każdej

z połówek karty bohatera umieszczona jest normalna nazwa, typ i statystyki. W polu tekstu znajduje się opis zdolności, która powoduje obrócenie karty o 180 stopni, tzw „flip”, jeśli zaistnieją odpowiednie warunki. Dodatkowe informacje umieszczone są na drugiej połowce i zaczynają obowiązywać po obróceniu karty.

- Po odwróceniu stwora obowiązuje druga połowa karty.
- Obrócenie bohatera jest procesem jednorazowym. Bohater nie może być obrócony ponownie.
- Wszystkie wyposażenia i aury dołączone do bohatera pozostają dołączone po jego obróceniu (jeśli obrócony permanent spełnia warunki przyłączenia).
- Bohaterowie nie są legendami, lecz stają się nimi po obróceniu karty.

Patrz również: Aura, Equipment (Wyposażenie), Legenda.

Imprint (Wpisanie)

Mechanizm wprowadzony w bloku *Mirrodin*. Permanenty ze zdolnością Imprint mogą usunąć z gry inne karty i używać charakterystyk wpisanych kart do wzmocnienia własnych zdolności.

In play (W grze)

Karta lub token znajdujący się w grze jest permanentem. Dotyczy to jednak tylko artefaktów, stworów, umagiczeń i łądów. Karty w bibliotece, na cmentarzu czy na ręce nie są „w grze”.

Patrz również: Permanent.

Indestructible (Niezniszczalny)

Permanenty niezniszczalne nie mogą być zniszczone przez zadanie obrażeń lub czary, które w opisie mają słowo „destroy” — takie zniszczenie jest ignorowane. Permanenty niezniszczalne można poświęcać, kontrować, cofać na rękę właściciela i usuwać z gry.

Instant (Czar natychmiastowy)

Typ czaru, który można zagrać w niemal dowolnym momencie. Po rozpatrzeniu czar natychmiastowy wywołuje pewien efekt w grze, a następnie trafia na cmentarz właściciela, tak samo jak zaklęcie. W odróżnieniu od zaklęć czar natychmiastowy możesz zagrać w każdej chwili, gdy masz pierwszeństwo, nawet podczas tury przeciwnika. Czary natychmiastowe można także zagrywać w odpowiedzi na inne czary. Dzięki zasadzie działania stosu czar natychmiastowy zostanie rozpatrzony przed zagranym przed nim czarem.

Patrz również: Priority (Pierwszeństwo), Stack (Stos).

Instead (zamiast)

Widząc to słowo wiesz, że czar lub zdolność wywoła efekt zastąpienia.

Patrz również: Replacement effect (Efekt zastąpienia).



Islandwalk (Wyspochód)

Zdolność stwora uniemożliwiająca jego zablokowanie, dopóki gracz broniący kontroluje wyspę.

Patrz również: Landwalk (Łądochód).

Land (Łąd)

Jest to typ permanentu reprezentujący magiczną krainę. Łądy posiadają zwykle zdolność produkowania many, czyli energii magicznej, za pomocą której można zagrywać czary. Istnieje pięć typów łądów podstawowych: Plains (Równiny), Island (Wyspa), Swamp (Bagno), Mountain (Góra) i Forest (Las). Wszystkie inne łądy są łądami niepodstawowymi.

Łąd można zagrywać tylko raz w trakcie każdej tury i tylko podczas swojej fazy głównej, kiedy stos jest pusty. Ponieważ łądy nie są czarami, nie mogą być kontrowane.

Patrz również: Basic land (Łąd podstawowy), Mana ability (Zdolność many), Nonbasic land (Łąd niepodstawowy).

Landwalk (Łądochód)

Jest to zestaw zdolności uniemożliwiający zablokowanie stwora, dopóki gracz broniący kontroluje łąd odpowiedniego typu. Łądochód obejmuje równinochód (plainswalk), wyspochód (islandwalk), bagnochód (swampwalk), górochód (mountainwalk) i lasochód (forestwalk).

Zdolności łądochodu nie wykluczają się wzajemnie. Załóżmy, że stwór ze zdolnością lasochodu atakuje gracza kontrolującego las. Gracz ten w żaden sposób nie może zablokować stwora z lasochodem — nawet jeśli posiada innego stwora z tą samą zdolnością.

Leaves play (Opuszczenie gry)

Jeśli tekst na karcie zawiera słowa „leaves play”, nie ma znaczenia, w której strefie znajdzie się opuszczający grę permanent. Może on powrócić z gry na rękę gracza, zostać przeniesiony na cmentarz lub do innej strefy.

Karta, która opuszcza grę, a później do niej wraca, jest traktowana jako nowa karta. Nie „pamięta” żadnych właściwości z czasu, kiedy wcześniej znajdowała się w grze.

Legal target (Ważny cel)

Jest to wybrany cel czaru lub zdolności. Czasami czary i zdolności mogą dotyczyć tylko kart spełniających określone warunki. Na przykład tekst karty Dark Banishing brzmi: „Destroy target nonblack creature” (Zniszcz wskazanego nieczarnego stwora). Ważnym celem tego efektu mogą być więc tylko stwory, które nie są czarne.

Sprawdzenie ważności celu następuje w chwili zagrywania czarów i zdolności oraz ponownie podczas ich rozpatrywania. Jeśli w dowolnym z tych przypadków cel nie jest ważny, czar lub zdolność nie mają na niego wpływu. Jeśli żaden ze wskazanych celów czaru lub zdolności nie okaże się ważny w momencie rozpatrywania karty, czar lub zdolność jest kontrowana.

Zalóżmy, że zagrywasz kartę Dark Banishing na zielonego stwora, ale stwór ten staje się czarny przed rozpatrzeniem czaru. Czar Dark Banishing zostanie skontrowany, ponieważ żaden z jego celów (w tym przypadku był tylko jeden) nie jest ważny.

Patrz również: Target (Cel), Counter (Kontrowanie).

Legendary (Legendarny)

Typ główny permanentu, którego dotyczą specjalne zasady. W *Dziewiątej Edycji* nie ma kart legend, ale występują one w innych zestawach **Magic**. Typ główny, np. Basic lub Legendary, pojawia się jako pierwszy w linii typu karty, np. „Legendary Creature — Human Wizard”.

W każdym momencie w grze może znajdować się tylko jeden permanent typu Legendary. Jeśli do gry zostanie wprowadzony inny permanent o tej samej nazwie, oba permanenty trafiają na cmentarz właścicieli (bez możliwości regeneracji).

Library (Biblioteka)

Jest to miejsce, z którego dobierasz karty. Na początku gry w **Magic** należy przetasować talię i położyć ją przed sobą tak, by karty były zakryte (odwrócone rewersem do góry). Karty te stanowią podczas rozgrywki bibliotekę.

Każdy gracz ma własną bibliotekę. Nie można zmieniać porządku ani przeglądać kart w bibliotece (chyba że umożliwiała to czar lub zdolność).

Patrz również: Draw (Dobranie karty).

Life, life total (Życie, całkowita liczba punktów życia)

Każdy gracz rozpoczyna grę z 20 punktami życia. Po otrzymaniu obrażeń spowodowanych efektami lub zadanych przez niezablokowane stwory odejmujesz liczbę otrzymanych obrażeń od całkowitej liczby punktów życia. Przegrywasz grę, gdy całkowita liczba twoich punktów życia wynosi 0 lub mniej. Jeśli efekt spowoduje jednoczesne zredukowanie punktów życia obu graczy do 0, gra kończy się remisem.

Patrz również: Losing life (Utrata życia), Paying life (Zapłata życiem), Winning the game (Zwycięstwo).

LIFO

Jest to określenie używane przez graczy w **Magic** do opisu zasady działania stosu. Stanowi akronim angielskiego zwrotu „last in, first out” (ostatnie na wejściu, pierwsze na wyjściu), co oznacza, że w pierwszej kolejności jest rozpatrywany ostatnio zagrany czar lub zdolność.

Patrz również: Stack (Stos).

Local enchantment (Umagicznienie lokalne)

Jest to typ umagicznienia dołączany do innego permanentu. W wierszu typu umagicznienia lokalne mają np. tekst „Enchantment — Aura”, a w polu tekstu „Enchant Creature”, „Enchant Land” itp. Drugie słowo wskazuje typ permanentu, do którego można dołączyć umagicznienie.



Patrz również: Aura, Enchantment (Umagicznienie). *Porównaj:* Global enchantment (Umagicznienie globalne).

Losing life (Utrata życia)

Utrata życia to nie to samo, co otrzymanie obrażeń. Na przykład tekst karty Soul Feast brzmi: „Target player loses 4 life and you gain 4 life” (Wskazany gracz traci 4 punkty życia, a ty zyskujesz 4 życia). Taka utrata punktów życia nie stanowi obrażeń, a więc efekty chroniące przed obrażeniami nie mogą jej zapobiec.

Porównaj: Damage (Obrażenia), Paying life (Zapłata życiem).

Losing the game (Przegrana)

Patrz: Winning the game (Zwycięstwo).

Main phase (Faza główna)

W każdej swojej turze masz dwie fazy główne: jedną przed fazą walki, a drugą po niej. Tylko w swojej fazie głównej możesz zagrywać artefakty, stwory, umagicznienia i zaklęcia oraz łąd, jeśli nie został on jeszcze zagrany w tej turze. Możesz również zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

Mana

Jest to energia magiczna wykorzystywana do zagrywania czarów i niektórych zdolności. Zwykle manę uzyskuje się przez tapnięcie łądów. Istnieje pięć kolorów man: * (biała), ♠ (niebieska), ♣ (czarna), ♥ (czerwona) i ♣ (zielona). Istnieje również mana bezbarwna.

Patrz również: Mana ability (Zdolność many), Mana burn (Spalenie many), Mana cost (Koszt many), Mana pool (Puła many).

Mana ability (Zdolność many)

Jest to każda zdolność powodująca dodanie many do puli many. Zdolności many mogą być zdolnościami aktywowanymi lub wyzwalnymi. Nie trafiają na stos po zagraniu — po prostu natychmiast otrzymujesz uzyskaną manę.

Zobacz też: Mana, Mana pool (Puła many).

Mana burn (Spalenie many)

Mana nie pozostaje w puli wiecznie. Na końcu każdej fazy tracisz wszystkie niewykorzystane many, a za każdy punkt many straconej w ten sposób odejmujesz sobie 1 punkt życia (efekt ten nie należy do obrażeń, a więc nie można mu zapobiec.) Nazywa się to spaleniem many. Nie tapuj więc łądów, aby zyskać manę, której nie będziesz w stanie wykorzystać!


Zobacz też: Mana, Mana pool (Puła many).

Mana cost (Koszt many)

Jest to ilość many, którą należy wydać, aby zagrać czar. Koszt many widoczny jest w prawym górnym rogu karty.

Każdy symbol w koscie many informuje o typie many, którą trzeba zapłacić. Na przykład ♥ oznacza „jedną czerwoną manę”, a 2 — „dwie many dowolnego

rodzaju”. Koszt many dla czarów nie będących artefaktami zawiera przynajmniej jeden punkt many określonego koloru.

Symbol many w koszcie many karty określa również jej kolor. Jeśli koszt many zawiera na przykład , karta jest czerwona.

Nie należy mylić kosztu many z konwertowanym kosztem many. Koszt konwertowany to całkowita wartość many w koszcie, niezależnie od jej koloru.

Patrz również: Converted mana cost (Konwertowany koszt many), Mana.

Mana pool (Pula many)

Jest to miejsce przechowywania many do czasu jej wydania. Dodana mana pozostaje w puli do czasu jej wykorzystania lub do zakończenia fazy gry.

Patrz również: Mana, Mana burn (Spalenie many).

Modular (Modułowy)

Mechanizm wprowadzony w bloku *Darksteel™*. Stwór artefaktyczny z „modular X” (gdzie X jest numerem na karcie) wchodzi do gry z X znacznikami +1/+1. Jeśli stwór typu Modular trafia na cmentarz, gracz może przenieść jego znaczniki +1/+1 na inne stwory artefaktyczne.

Mountainwalk (Górochód)

Zdolność stwora uniemożliwiająca jego zablokowanie, dopóki gracz broniący kontroluje górę.

Patrz również: Landwalk (Łądochód).

Mulligan

Na początku gry w **Magic** dobierasz siedem kart z wierzchu biblioteki. Karty te stanowią twoją rękę, z którą rozpoczniesz rozgrywkę. Jeśli nie podobają ci się karty na ręce (na przykład, kiedy nie masz żadnych łądów), możesz zgłosić mulligan.

Aby to zrobić, wtasuj karty na ręce do biblioteki i dobierz nową rękę, tym razem dobierając jedną kartę mniej. (Przed mulliganem nie musisz pokazywać przeciwnikowi kart na ręce). Mulligan można zgłaszać wielokrotnie, ale za każdym razem należy dobrać o jedną kartę mniej. Grę można rozpocząć, gdy obaj gracze są zadowoleni z kart na ręce.

Multicolored card (Karta wielokolorowa)

Karta zawierająca więcej niż jeden kolor w koszcie many. Na przykład karta posiadająca koszt many $2 \spadesuit \heartsuit$ jest zarówno koloru czarnego jak i czerwonego. W *Dziwiątej Edycji* nie ma kart wielokolorowych, ale można je znaleźć w innych zestawach **Magic**. Większość kart wielokolorowych ma złote tło.

Name (Nazwa)

Tytuł karty znajdujący się w jej lewym górnym rogu.

Kiedy nazwa karty pojawia się w jej polu tekstu, tekst dotyczy tylko tej jednej karty, a nie innych kart o tej samej nazwie. Na przykład tekst karty Oracle's



Attendants brzmi: „**C**: All damage that would be dealt to target creature this turn by a source of your choice is dealt to Oracle’s Attendants instead” (Wszystkie obrażenia, które zostałyby zadane wybranemu stworowi w tej turze przez wybrane źródło, są zadawane zamiast tego Oracle’s Attendants). Po zagraniu tej zdolności obrażenie jest zadawane karcie Oracle’s Attendants, której zdolność została wykorzystana, a nie innym kartom z taką samą nazwą.

Non- (Nie-)

Kiedy w tekście czaru lub zdolności występują słowa „nonland card” lub „nonblack creature” itd., oznaczają one „kartę, która nie jest lądem”, „stworą, który nie jest czarny” itd.

Nonbasic land (Ląd niepodstawowy)

Każdy ląd inny niż równina, wyspa, bagno, góra czy las. W talii nie może znajdować się więcej niż cztery karty każdego z lądów niepodstawowych.

Patrz również: Basic land (Ląd podstawowy), Land (Ląd).

Ninjutsu

Mechanizm czaru wprowadzony w dodatku *Betrayers of Kamigawa*. Po tym, jak jeden ze stworów atakujących nie zostanie zablokowany, jego właściciel może pokazać z ręki kartę z mechanizmem ninjutsu i zagrać ją, płacąc jej koszt ninjutsu, a następnie cofnąć niezablokowanego stwora na rękę. W jego miejsce do gry wchodzi tapnięty i gotowy do ataku stwór ninjutsu.



Offering (Ofiarowanie)

Zdolność stwora wprowadzona w dodatku *Betrayers of Kamigawa*. Stwora ze zdolnością offering można zagrać w każdej chwili, gdy można zagrywać czar natychmiastowy, poprzez poświęcenie stwora odpowiedniego typu. W takim przypadku koszt many zagrania stwora zmniejsza się o koszt many poświęcanego stwora. Koszt many odnosi się również do kolorów.

One-shot effect (Efekt jednorazowy)

Efekt mający zastosowanie w grze tylko jednokrotnie. Na przykład tekst karty Tidings brzmi: „Draw four cards” (Dobierz cztery karty). Po rozpatrzeniu efekt ten przestaje istnieć.

Efektów jednorazowych różni się od efektów trwałych tym, że efekty trwałe obowiązują przez pewien czas.

Porównaj: Continuous effect (Efekt trwały).



Opponent (Przeciwnik)

Osoba, przeciwko której grasz. Jeśli w tekście karty występuje słowo „opponent”, oznacza ono przeciwnika kontrolera karty.

Owner (Właściciel)

Osoba, która rozpoczęła grę z kartą w swojej talii. Nawet jeśli przeciwnik przejmuje kontrolę nad jednym z twoich permanentów, nadal pozostajesz właścicielem tej karty (jeśli pożyczasz talię innej osobie, stanie się ona „właścicielem” wszystkich znajdujących się w niej kart na czas gry).

Porównaj: Controller (Kontroler).

Pass (Pasowanie)


Decyzja o niepodejmowaniu żadnego działania w czasie, gdy masz pierwszeństwo. Czary i zdolności na stosie nie są rozpatrywane, dopóki obaj gracze nie spasuują kolejno po sobie.




Patrz również: Priority (Pierwszeństwo), Stack (Stos).

Paying a cost (Opłacenie kosztu)

Zapłaconego kosztu many lub kosztu aktywacji nie można odzyskać, nawet jeśli czar lub zdolność zostaną skontrowane.

Nie można też opłacić tylko części kosztu — należy to zrobić w całości. Na przykład jeśli kosztem zdolności aktywowanej jest odrzucenie karty na cmentarz, a nie masz na ręce żadnej karty, nie możesz nawet podjąć próby opłacenia tej zdolności.

Pamiętaj, że nie możesz opłacić kosztu aktywacji stwora zawierającego symbol , jeśli nie kontrolujesz go od początku tury.

Jeśli efekt oddziałuje na permanent w sposób przypominający opłacanie kosztu lub zdolności, nie jest to liczone jako opłacanie kosztu. Na przykład tekst karty Icy Manipulator brzmi: „ ,  : Tap target artifact, creature, or land” (Tapnij wybrany artefakt, stwora lub ład). Tekst zdolności karty Royal Assassin brzmi: „ : Destroy target tapped creature” (Zniszcz wskazanego tapniętego stwora). Użycie zdolności karty Icy Manipulator do tapnięcia karty Royal Assassin nie spowoduje zniszczenia tapniętego stwora przez Royal Assassin.

Patrz również: Activation cost (Koszt aktywacji), Mana cost (Koszt mana).

Paying life (Zapłata życiem)

Czasami częścią kosztu czaru lub zdolności jest zapłacenie punktów życia. Nie można wydać więcej niż całkowita liczba posiadanych punktów. Zapłata życiem nie należy do obrażeń, nie można więc jej zapobiec.

Patrz również: Life (Życie), Losing life (Utrata życia).

Permanent

Karta lub token stwora znajdujące się w grze. Permanentami mogą być artefakty, stwory, umagicznienia lub lądy. Permanent znajdujący się w grze pozostaje w niej, dopóki nie zostanie zniszczony, poświęcony lub w inny sposób usunięty. Nie można dowolnie usunąć permanentu z gry, nawet jeśli go kontrolujesz.



Z wyjątkiem lądów zagrywane permanenty są prawie zawsze czarami. Na przykład zagrywasz czar stwora, a następnie po rozpatrzeniu staje się on stworem.

O ile nie zostanie inaczej określone, czary i zdolności oddziałują tylko na permanenty. Na przykład tekst karty Evacuation brzmi: „Return all creatures to their owners' hands” (Cofnij wszystkie stwory na ręce właścicieli). Efekt ten dotyczy stworów znajdujących się w grze, nie dotyczy natomiast kart stworów na cmentarzu lub w innej strefie.

Należy pamiętać, że permanent, który opuści grę i następnie zostanie do niej ponownie wprowadzony, nie „pamięta” żadnych właściwości z czasu, kiedy poprzedni raz znajdował się w grze.

Patrz również In play (W grze), Leaves play (Opuszczenie gry).

Permanent type (Typ permanentu)

Istnieje kilka typów permanentów: artefakty, stwory, umagicznienia i lądy.

Permanenty mogą należeć do więcej niż jednego typu. Na przykład tekst karty Natural Affinity brzmi: „Until end of turn, all lands are 2/2 creatures that are still lands” (Do końca tury wszystkie lądy są stworami 2/2 i pozostają jednocześnie lądami). Kiedy karta Natural Affinity znajduje się w grze, lądy podlegają wpływowi wszystkich efektów oddziałujących na stwory oraz wszystkich efektów odnoszących się do lądów.

Phase (Faza)

Część tury. Każda tura składa się z następujących pięciu faz:

1. Beginning phase (Faza początkowa)
2. Main phase (Faza główna)
3. Combat phase (Faza walki)
4. Main phase (Faza główna) (ponownie)
5. End phase (Faza końcowa)

Niektóre fazy są podzielone na etapy (więcej informacji na ten temat znajduje się w *rozdziale 3: Budowa tury*). Na końcu każdej fazy następuje opróżnienie many z puli many graczy (ma miejsce spalenie many).

Patrz również: Mana burn (Spalenie mana), Stack (Stos).

Plainswalk (Równinochód)

Zdolność stwora uniemożliwiająca jego zablokowanie, dopóki gracz broniący kontroluje równinę.

Patrz również: Landwalk (Lądochód).

Play (Zagranie)

W przypadku lądu zagranie oznacza wprowadzenie raz w turze lądu z ręki do gry. Ląd można zagrać tylko raz w trakcie tury podczas swojej fazy głównej, gdy stos jest pusty. Po zagraniu lądy nie trafiają na stos.

W przypadku czaru zagranie oznacza umieszczenie czaru na stosie. Czary można zagrywać w różnych momentach gry, jednak czynności związane z ich

zagrywaniem są zawsze takie same: ogłoszenie zagrania czaru, wskazanie celów i opłacenie kosztu many.

W przypadku zdolności aktywowanych zagranie oznacza umieszczenie zdolności na stosie poprzez opłacenie kosztu aktywacji. Zdolności aktywowane są zagrywane tak samo, jak czary: poprzez ogłoszenie zagrania zdolności, wskazanie celów i opłacenie kosztu aktywacji.

Patrz również: Activated ability (Zdolność aktywowana), Land (Ląd), Spell (Czar).
Porównaj: In play (W grze), Put into play (Wprowadzenie do gry).

Player (Gracz)

Ty lub twój przeciwnik w grze. Jeśli czar lub zdolność pozwala wybrać gracza, możesz wskazać siebie (nie możesz jednak tego zrobić, jeśli tekst na karcie zawiera słowo „opponent”). W grze w trybie „multiplayer” (gra, w której bierze udział więcej niż dwóch graczy) graczem jest każda osoba biorąca udział w rozgrywce, także członkowie twojej drużyny.

Playing a spell or ability (Zagranie czaru lub zdolności)

Aby zagrać czar lub zdolność aktywowaną, zastosuj się do poniższych wskazówek:

- Powiadom przeciwnika, jaki czar lub zdolność zagrywasz. Jeśli jest to czar, wyjmij kartę z ręki i pokaż ją przeciwnikowi.
- Jeśli tekst czaru lub zdolności zawiera słowo „target”, wybierz cele efektu. Jeśli tekst czaru lub zdolności zawiera zwrot „Choose one —”, dokonaj wyboru.
- Zapłać koszt many czaru. Zapłać koszt aktywacji zdolności aktywowanej. Jeśli w koszcie czaru lub zdolności występuje symbol x , określ wartość X , a następnie zapłać odpowiedni koszt many.

Następnie czar lub zdolność trafia na stos i czeka na rozpatrzenie.

Zdolności wyzwalone nie są zagrywane. Po ich wyzwoleniu automatycznie trafiają na stos — czy tego chcesz, czy nie. Nie zagrywa się też zdolności statycznych. Są one po prostu aktywne, dopóki permanent ze zdolnością pozostaje w grze.

Patrz również: Triggered ability (Zdolność wyzwalana), Stack (Stos), Static ability (Zdolność statyczna).

Power (Moc)

Cyfra z lewej strony ukośnika w prawym dolnym rogu kart stworów. Moc określa, ile punktów obrażeń stwór zadaje w walce. Właściwość ta odnosi się tylko do stworów. Stwór o mocy równej 0 lub mniejszej nie zadaje obrażeń w walce.

Patrz również: Toughness (Wytrzymałość).

Prevent (Zapobieganie)

Występowanie tego słowa w tekście czaru lub zdolności informuje, że efekt jest efektem zapobiegającym.

Patrz: Prevention effect (Efekt zapobiegający).



Prevention effect (Efekt zapobiegający)

Efekt zapobiegający zadaniu obrażeń, działający jak tarcza ochronna. Po rozpatrzeniu czaru lub zdolności wywołującej efekt „oczekuje” na pojawienie się sytuacji, w której zostaną zadane obrażenia i zapobiega im (efekty zapobiegające są typem efektów zastąpienia).

Na przykład tekst karty Holy Day brzmi: „Prevent all combat damage that would be dealt this turn” (Zapobiegnij wszystkim obrażeniom w walce, jakie zostaną zadane w tej turze). Możesz zagrać kartę Holy Day na długo przed walką — jej efekt będzie aktywny do końca tury. Jeśli następnie w tej turze jakiegokolwiek stworzą będą próbowały zadać obrażenia w walce, efekt z karty Holy Day zapobiegnie obrażeniom.

Zobacz również: Replacement effect (Efekt zastąpienia).

Priority (Pierwszeństwo)

Czary lub zdolności możesz zagrywać tylko wtedy, kiedy masz pierwszeństwo. Na początku większości faz i etapów pierwszeństwo uzyskuje aktywny gracz. Mając pierwszeństwo, możesz zagrać czar lub zdolność lub spasować. Jeśli spasujesz, pierwszeństwo uzyskuje przeciwnik. Po rozpatrzeniu czaru lub zdolności pierwszeństwo uzyskuje z powrotem aktywny gracz, a kiedy spasuje, pierwszeństwo uzyskuje znów przeciwnik.

Patrz również: Stack (Stos), Active player (Gracz aktywny).

Protection (Ochrona)

Zdolność chroniąca permanent przed niektórymi typami czarów i zdolności.

Stwór z tą zdolnością zawsze jest chroniony przed czymś („protection from _____”). W pustym miejscu znajduje się określenie, przed czym stwór posiada ochronę. Może to być na przykład: „protection from red” (ochrona przed czerwonym) lub „protection from white” (ochrona przed białym).

Efekt ochrony zmienia właściwości stwora w następujący sposób:

- Stwór jest nieczuły na wszystkie obrażenia ze źródeł w kolorze, przed którym jest chroniony.
- Na stwora nie można rzucać aury w kolorze, przed którym jest chroniony.
- Stwór nie może być blokowany przez stwory w kolorze, przed którym jest chroniony.
- Stwór nie może być celem czarów lub zdolności w kolorze, przed którym jest chroniony.

Ochrona nie jest zawsze związana z kolorem. Na przykład stwór może posiadać ochronę przed artefaktami lub goblinami.

Put into play (Wprowadzenie do gry)

Umieszczenie karty w grze. Kiedy w tekście czaru lub zdolności jest mowa o wprowadzeniu czegoś do gry, nie jest to równoznaczne z zagrywaniem. Element zostaje wprowadzony do gry bez opłacenia jego kosztu.

Na przykład tekst karty Rampant Growth brzmi: „Search your library for a basic land card and put that card into play tapped” (Znajdź w swojej bibliotece kartę łądu podstawowego i wprowadź ją do gry tapniętą). Wiesz, że w trakcie jednej tury można zagrać tylko jeden łąd, ale jeśli najpierw zagrasz łąd, a następnie kartę Rampant Growth, będziesz mógł wprowadzić do gry drugi łąd. Efektu wywołanego zagranieciem karty Rampant Growth nie traktuje się jak zagrania łądu, więc nie zostaje naruszona zasada zagrywania jednego łądu na turę.

Rare (Rzadki)

Patrz: Rzadkość.

Rarity (Rzadność)

Określa szansę trafienia karty. Istnieją trzy rodzaje częstości występowania kart **Magic:** karty zwykłe, unikalne i rzadkie. Karty zwykłe są najczęściej spotykane, o wiele trudniej napotkać karty rzadkie.

Patrz również: Expansion symbol (Symbol edycji/dodatku).

Regeneration (Regeneracja)

Zdolność zabezpieczająca stwora przed zniszczeniem. Efekt regeneracji działa jak tarcza ochronna. Po rozpatrzeniu czaru lub zdolności regeneracji efekt oczekuje sytuacji, w której stwór miałby zostać zniszczony. W takim wypadku efekt ocala stwora (regeneracja jest efektem zastąpienia).

Zregenerowany stwór pozostaje w grze, podobnie jak wszystkie dołączone do niego aury, umagicznienia i znaczniki. Użycie przez stwora zdolności regeneracji odnosi następujący skutek:

- Stwór zostaje tapnięty.
- Jeśli jest to faza walki, stwór zostaje usunięty z walki.
- Usuwane są wszystkie jego obrażenia.

Patrz również: Replacement effect (Efekt zastąpienia), Remove from combat (Usunięcie z walki).

Reminder text (Notatka)

Tekst pisany *kursywą* znajdujący się w polu tekstu i przypominający o zasadzie gry. Notatka nie służy do przypominania graczowi wszystkich zasad. Ma na celu tylko przypomnienie o działaniu karty lub mechanizmu. Jeśli nadal będziesz miał wątpliwości, zajrzyj do niniejszego podręcznika.



Remove from combat (Usunięcie z walki)

Stwór usunięty z walki przestaje być stworem atakującymi lub blokującymi. Jeśli przed usunięciem blokował innego stwora, stwór atakujący pozostaje zablokowany, a gracz broniący nie otrzymuje obrażeń. Obrażenia zostaną natomiast zadane, jeśli obrażenia zadawane w walce przez tego stwora trafiły na stos przed usunięciem go z walki.

Remove from the game (Usunięcie z gry)

Karta usuwana z gry jest odkładana na bok do końca rozgrywki. Po zakończeniu gry możesz umieścić ją z powrotem w talii. Usunięcie karty z gry nie jest jednoznaczne z umieszczeniem jej na cmentarzu.

Replacement effect (Efekt zastąpienia)

Typ efektu, który czeka na pojawienie się pewnego wydarzenia, a następnie zastępuje je innym zdarzeniem.

Na przykład tekst karty Furnace of Rath brzmi: „If a source would deal damage to a creature or player, it deals double that damage to that creature or player instead” (Obrażenia zadawane stworowi lub graczowi liczą się podwójnie). Efekt ten zmienia wydarzenie w ten sposób, że gracz lub stwór otrzymuje dwa razy większą liczbę obrażeń.

Patrz również: Instead (Zamiast), Prevention effect (Efekt zapobiegający).

Resolve (Rozpatrzenie)

Zagranie czaru lub zdolności nie wywołuje natychmiastowego efektu. Karta trafia na stos. Efekt występuje (jest rozpatrywany) dopiero po rozwiązaniu stosu. Jeśli czar lub zdolność zostaną skontrowane lub jeśli ich cele nie są ważne w momencie rozpatrywania czaru lub zdolności, czar lub zdolność nie zostają rozpatrzone.

Patrz również: Counter (Kontrowanie), Stack (Stos), Target (Cel).

Respond, in response (Odpowiedź, w odpowiedzi)

Jest to zagranie czaru natychmiastowego lub zdolności aktywowanej natychmiast po zagranii innego czaru lub zdolności. Czary i zdolności umieszczone na stosie są rozpatrywane od góry, tak więc jeśli odpowiesz na czar lub zdolność czarem natychmiastowym lub zdolnością aktywowaną, twoje karty zostaną rozpatrzone przed kartami zagranymi tuż wcześniej.

Patrz również: Stack (Stos).

Reveal (Odkrycie)

Odkrycie karty polega na pokazaniu jej wszystkim graczom uczestniczącym w grze.

Rulebook (Podręcznik)

Dokument, który właśnie czytasz. Budowa podręcznika nie wymaga czytania go po kolei, od początku do końca. Służy po prostu do wyszukiwania potrzebnych informacji.

Jeśli chcesz zostać ekspertem gry w **Magic**, pobierz zbiór zasad i reguł gry **Magic** zatytułowany **Magic Comprehensive Rules** z naszej strony internetowej **MagicTheGathering.com**. Uwaga! Pozycja ta zawiera wiele bardzo trudnych technicznie terminów.

Sacrifice (Poświęcenie)

Wybranie jednego ze swoich permanentów w grze i umieszczenie go na cmentarzu. Poświęcić można wyłącznie własne permanenty. Poświęcenie permanentu nie jest równoznaczne ze zniszczeniem go, a więc nie można zregenerować poświęconego stwora. Permanent może zostać poświęcony tylko wtedy, kiedy wymaga tego czar lub zdolność.

Nie należy mylić poświęcania z odrzucaniem. Odrzucać można tylko karty na ręce.

Porównaj: Destroy (Zniszczenie), Discard (Odrzucenie).

Scry (Wróżba)

Mechanizm wprowadzony w bloku *Fifth Dawn*TM. Zagranie czaru natychmiastowego lub zaklęcia z wbudowanym mechanizmem „scry 2”, pozwala na obejrzenie dwóch kart z góry własnej biblioteki i podjęcie decyzji o ich odłożeniu. Obejrzone karty można odłożyć w dowolnej kolejności na wierzch lub spód biblioteki. Można także położyć jedną kartę na spodzie a drugą na wierzchu biblioteki.

Shuffle (Przetasowanie)

Ułożenie kart w talii w sposób przypadkowy. Talię należy przetasować na początku każdej gry w **Magic**. Ponadto, na niektórych kartach czynność przetasowania stanowi część efektu (zwykle po przejrzaniu kart w swojej bibliotece).

Sorcery (Zaklęcie)

Czar mający jednorazowy efekt, a następnie przenoszony na cmentarz właściciela. Zaklęcie można zagrać tylko w czasie swojej fazy głównej, kiedy stos jest pusty.

Patrz również: Priority (Pierwszeństwo), Stack (Stos).

Soulshift (Zamiana dusz)

Zdolność stwora wprowadzona w dodatku *Kamigawa*. Kiedy stwór ze zdolnością zamiany dusz trafia z gry na cmentarz, jego kontroler może wrócić na rękę z własnego cmentarza innego stwora typu Spirit o niższym koszcie zagrania.

Source (Źródło)

Miejsce, skąd pochodzą obrażenia w walce i efekty. Gdy obrażenia w walce lub efekty zostały umieszczone na stosie, usunięcie ich źródła nie pociąga za sobą usunięcia obrażeń w walce i efektów oczekujących na rozpatrzenie. Na przykład jeśli stwór opuści grę po umieszczeniu na stosie obrażeń w walce, obrażenia i tak zostaną zadane.

Patrz również: Stack (Stos).

Spell (Czar)

Czarami są wszystkie zagrywane typy kart, z wyjątkiem ładów. Na przykład Glóry Seeker jest kartą stwora. Podczas zagrywania jest on czarem stwora, a po rozpatrzeniu staje się stworem.



Po rozpatrzeniu czary natychmiastowe i zaklęcia trafiają na cmentarz właściciela. Wszystkie inne typy czarów po rozpatrzeniu stają się permanentami.

Patrz również: Stack (Stos). *Porównaj:* Permanent.

Splice onto Arcane (Splot sekretnych umiejętności)

Mechanizm wprowadzony w bloku *Kamigawa*. Niektóre czary natychmiastowe i zaklęcia w bloku *Kamigawa* są typu podrzędnego Arcane. Same nic nie robią, lecz mogą oddziaływać na inne karty. Zdolność Splice onto Arcane pozwala zapłacić koszt karty, którą posiadasz na rękę w celu dodania jej tekstu do innego czaru tego samego typu, który ma być zagrany. Dzięki temu można uzyskać potężniejszy czar.

- Można połączyć w ten sposób wiele kart na ręce z jednym czarem Arcane. Po ich połączeniu należy jednocześnie odkryć wszystkie karty. Należy wybrać kolejność występowania połączonych zdarzeń, a następnie zapłacić całkowity koszt połączenia.
- Nie można łączyć ze sobą tych samych kart.
- Dołączane karty nigdy nie opuszczają ręki gracza. Po prostu odkrywa się je w momencie dołączenia. Tak więc później można je zagrywać normalnie lub dołączać je do innych czarów.

Czar Arcane przejmuje tylko tekst dołączanej karty. Nie przejmuje innych charakterystyk, jak kolor czy typ.

Stack (Stos)

Na początku, gdy uczysz się grać w **Magic**, zagrywasz po prostu kartę i wywołuje to pewien efekt. Ale największą zaletą gry w **Magic** jest możliwość zagrywania czarów natychmiastowych i zdolności aktywowanych nawet w trakcie tury przeciwnika. Jest to możliwe dzięki „stosowi”.

Wiesz już, że czary i zdolności można zagrywać tylko mając pierwszeństwo. Po zagraniu czar lub zdolność trafia na stos i oczekuje na rozpatrzenie. Także zdolności wyzwolane trafiają na stos po wyzwoleniu. Po zakończeniu zagrywania czarów i zdolności przez obu graczy, następuje rozpatrzenie stosu z *góry do dołu*. A po każdym rozpatrzeniu czaru lub zdolności na stosie gracz uzyskuje pierwszeństwo i może dodawać do stosu kolejne elementy.

Oto przykład. Kontrolujesz stwora Glory Seeker, którego moc i wytrzymałość wynoszą 2/2. Przeciwnik zagrywa Shock, aby zadać 2 obrażenia stworowi Glory Seeker. Shock trafia na stos. Odpowiadasz czarem natychmiastowym Giant Growth, dzięki czemu Glory Seeker otrzymuje +3/+3 do końca tury. Giant Growth trafia na stos *nad kartę Shock*. Oznacza to, że Giant Growth zostaje rozpatrzony w pierwszej kolejności, sprawiając, że do końca tury Glory Seeker jest stworem 5/5, po czym następuje rozpatrzenie Shock i efekt ten nie zadaje obrażeń wystarczających do zniszczenia silniejszego teraz Glory Seeker.

Co się stanie, jeśli Giant Growth zostanie zagrany jako pierwszy? Shock trafia na stos nad Giant Growth, a więc jest rozpatrywany w pierwszej kolejności. Shock zadaje stworowi Glory Seeker 2 obrażenia — wystarczająco dużo, aby go zniszczyć! Podczas próby rozpatrzenia Giant Growth, w grze nie ma już celu tego

czaru, a więc karta zostanie skontrowana.

Patrz również: Ability (Zdolność), Priority (Pierwszeństwo), Spell (Czar).

Static ability (Zdolność statyczna)

Typ zdolności, która pozostaje aktywna, dopóki permanent ze zdolnością znajduje się w grze. Na przykład tekst karty Telepathy brzmi: „Your opponents play with their hands revealed” (Twoi przeciwnicy grają z odkrytymi kartami na ręce).

Zdolności statyczne nie są zagrywane ani wyzwalane. Nigdy też nie trafiają na stos. Zaczynają po prostu wywierać wpływ na grę w momencie, kiedy znajdzie się w niej permanent z określoną zdolnością. Zdolności statyczne niemal zawsze wywołują efekty trwałe.

Patrz również: Continuous effect (Efekt stały).

Step (Etap)

Większość faz w turze jest podzielona na etapy. Na niektórych etapach w grze mają miejsce określone zdarzenia, na przykład odtapowanie permanentów na etapie odtapowania kart. Na etapie dobierania gracz dobiera kartę. W większości etapów występuje pewne działanie, po czym gracze otrzymują pierwszeństwo i mogą zagrywać czary i zdolności.




Opisy wszystkich etapów zostały znajdują się w słowniczku. Więcej informacji na temat faz i etapów tury znajduje się w *rozdziale 3: Budowa tury*.

Patrz również: Phase (Faza).

Subtype (Typ podrzędny)

Wszystkie typy kart mogą mieć typy podrzędne. Typ podrzędny występuje po myślniku w wierszu opisu typu karty. Typy podrzędne stworów zwane są także typami stworów, typy podrzędne łądów zwane są typami łądów itd. Karta może mieć wiele typów podrzędnych lub nie mieć ich wcale. Na przykład „Creature — Elf Warrior” ma typy podrzędne Elf i Warrior, a karta, w której wierszu opisu występuje tylko słowo „Land”, nie ma żadnego typu podrzędnego.

Większość typów podrzędnych nie wpływa specjalnie na kartę, lecz kilka rządzi się specjalnymi zasadami:

- Equipment jest typem artefaktu, który można dołączać do kontrolowanego przez siebie stwora. Można go przenosić pomiędzy stworami, a gdy wyposażony stwór opuszcza grę karta tego typu pozostaje w grze.
- Aura jest typem umagicznienia, które wchodzi do gry przez dołączenie do innego permanentu. Kiedy umagiczniony aurą permanent opuszcza grę, aura zostaje przeniesiona na ementarz właściciela tej karty.
- Plains, Island, Swamp, Mountain i Forest to pięć podstawowych typów łądów. Każdą kartę łądu z jednym z powyższych typów można tapnąć w celu uzyskania odpowiedniego koloru many nawet, jeśli na karcie nie występuje opis tej zdolności. Na przykład łąd zamieniony przez efekt w górę (Mountain), automatycznie otrzymuje zdolność „: Add  to your mana pool.” (Dodaj  do swojej puli many).

Patrz również: Aura, Basic land (Łąd podstawowy), Creature type (Typ stwora), Equipment (Wyposażenie), Type (Typ).



Sunburst (Słoneczny rozbłysk)

Mechanizm wprowadzony w bloku *Fifth Dawn*. Stwórz artefakcyjny z mechanizmem Sunburst wchodzi do gry ze znacznikiem +1/+1 za każdy inny kolor many użyty do zapłacenia kosztu jego zagrania. Artefakty nie będące stworami z mechanizmem Sunburst otrzymują znacznik ładunku zamiast znacznika +1/+1.



Swampwalk (Bagnochód)

Zdolność stworu uniemożliwiająca jego zablokowanie, dopóki gracz broniący kontroluje bagno.

Patrz również: Landwalk (Łądochód).

Tap (Tapnięcie)

Przekręcenie karty o 90 stopni. Tapnięcie permanentu oznacza, że został on użyty w turze. Po tapnięciu karty nie można tapnąć jej ponownie, dopóki nie zostanie odtapowana.

Stwory należy tapnąć, aby nimi zaatakować. Tapnięcie łądów pozwala uzyskać z nich manę. Wiele permanentów posiada zdolność aktywowaną z symbolem  w koszcisku aktywacji ( oznacza „tapnij ten permanent”).

Czasami permanent zostaje tapnięty na skutek efektu. W takim przypadku nie wystąpi efekt, który zostałby wywołany przez zwykle tapnięcie permanentu.

Patrz również: Activated ability (Zdolność aktywowana), Paying a cost (Opłacenie kosztu).

Target (Cel)

Jeśli czar lub zdolność zawiera słowo „target”, należy określić cel lub cele, na które wpłyną czar lub zdolność. W większości przypadków można wybrać tylko określone typy celów, np. „target red permanent” (wskazany czerwony permanent) lub „target creature or player” (wskazany stwór lub gracz).

Wybór celu dla czaru lub zdolności następuje w momencie ich zagrania. Nie można później zmienić zdania. Po rozpatrzeniu czaru lub zdolności następuje sprawdzenie, czy wskazane cele są nadal ważne. Jeśli żaden z celów nie jest ważny, czar lub zdolność zostają skontrowane.

Patrz również: Legal target (Ważny cel), Resolve (Rozpatrzenie).

Text box (Pole tekstu)

Pole znajdujące się w dolnej połowie karty. Znajduje się w nim tekst zdolności, przypis lub tekst notatki (przypominający o regule gry). Należy pamiętać, że słowa *zapisane kursywą* nie mają wpływu na sposób zagrywania karty.

Patrz również: Flavor text (Przypis), Reminder text (Notatka).

Theme deck (Talia tematyczna)

Gotowa do gry talia zawierająca karty z określonego zestawu (lub zestawów). Taliami tematycznymi można grać natychmiast po ich rozpakowaniu. W skład *Dziewiątej Edycji* wchodzi pięć talii tematycznych, po jednej dla każdego

koloru. Każdy z dodatków poziomu mistrzowskiego (Expert) także posiada talie tematyczne. Jeśli jesteś początkującym graczem w **Magic**, bardzo dobrym sposobem na tworzenie własnych talii jest modyfikowanie talii tematycznych.

Token

Patrz: Creature token (Token stwora).

Toughness (Wytrzymałość)

Cyfra z prawej strony ukośnika w lewym dolnym rogu karty stwora. Wytrzymałość określa, ile punktów obrażeń musi otrzymać stwór w turze, aby zostać zniszczony. Właściwość ta odnosi się tylko do stworów.

Patrz również: Power (Moc).

Tournament pack (Zestaw turniejowy)

Zestaw zawierający siedemdziesiąt pięć kart do gry w **Magic**. Zestaw turniejowy zawiera trzydzieści podstawowych kart lądów — po sześć kart każdego typu — i czterdzieści pięć losowych kart. W większości turniejów typu Sealed Deck gracze tworzą własne talie z zestawu turniejowego i dwóch zestawów dodatkowych. W *Dziewiątej Edycji* nie ma zestawów turniejowych, ale są one dostępne w dużych dodatkach do gry **Magic**.

Trample (Tratowanie)

Zdolność pozwalająca na przeniesienie „niezablokowanych” obrażeń na gracza broniącego.

Stwór z umiejętnością Trample zadaje odpowiednią ilość obrażeń stworom blokującym, a w przypadku ich zniszczenia, pozostałe obrażenia można przydzielić graczowi broniącemu.

Patrz również: Combat damage (Obrażenia w walce).

Trigger event (Zdarzenie wyzwalające)

Pierwsza część zdolności wyzwalanej. Zdarzenie wyzwalające informuje gracza, kiedy zdolność zostanie wyzwolona i trafi na stos. Na przykład w tekście zdarzenia wyzwalającego może znajdować się określenie „Whenever a creature comes into play...” (Za każdym razem, kiedy stwór wchodzi do gry...) lub „At the beginning of combat...” (Na początku walki...).

Patrz również: Triggered ability (Zdolność wyzwalana).

Triggered ability (Zdolność wyzwalana)

Typ zdolności, która automatycznie trafia na stos w momencie wystąpienia określonego zdarzenia. Zdolności tego typu się nie zagrywa — trafiają one po prostu na stos w momencie wystąpienia zdarzenia wyzwalającego.

Na przykład tekst karty Venerable Monk brzmi: „When Venerable Monk comes into play, you gain 2 life” (Kiedy Venerable Monk wchodzi do gry, otrzymujesz 2 punkty życia). Zdarzeniem wyzwalającym jest wprowadzenie do gry karty Monk. Kiedy to nastąpi, zdolność Venerable Monk trafia na stos. Po jej rozpatrzeniu otrzymasz 2 punkty życia.



Zdolności wyzwalane zawsze zawierają określenia takie, jak: „when” (kiedy), „whenever” (za każdym razem, gdy) lub „at” (na) — na przykład „at the beginning of combat” (na początku walki). Zdolność wyzwalanej nie można zignorować ani opóźnić. Zostaje rozpatrzona w momencie, gdy trafia na stos.

Patrz również: Trigger event (Zdarzenie wyzwalające), Comes into play (Wejście do gry).



Turn (Tura)

Każda tura składa się z faz podzielonych zwykle następnie na etapy. Poniżej przedstawiono wszystkie fazy i etapy w kolejności ich występowania w grze:

1. Beginning phase (Faza początku)

- Untap step (Etap odtapowania)
- Upkeep step (Etap utrzymania)
- Draw step (Etap dobierania)

2. Main phase (Faza główna)

3. Combat phase (Faza walki)

- Beginning of combat step (Etap początku walki)
- Declare attackers step (Etap wyznaczania atakujących)
- Declare blockers step (Etap wyznaczania obrońców)
- Combat damage step (Etap zadawania obrażeń w walce)
- End of combat step (Etap końca walki)

4. Main phase (Faza główna) (ponownie)

5. End phase (Faza końcowa)

- End of turn step (Etap końca tury)
- Cleanup step (Etap porządkowania)

Objaśnienia każdego z tych etapów gry znajdują się w słowniczku.

Type (Typ)

Większość elementów w grze w **Magic** ma określony typ. Istnieje sześć typów kart, cztery typy permanentów, trzy typy zdolności, pięć typów lądów podstawowych i wiele różnych typów stwórow.

Patrz również: Card type (Typ karty), Creature type (Typ stwora), Permanent type (Typ permanentu).

Unblockable (Nieblokowany)

Kiedy stwór jest określony jako nieblokowany, gracz broniący nie może zablokować jego ataku własnym stworem.

Unblocked (Niezablokowany)

Stwór jest stworem niezablokowanym tylko wtedy, kiedy atakuje, a gracz broniący zdecydował, że nie będzie powstrzymywał jego ataku.

Uncommon (Karta rzadka)

Patrz: Rarity (Rzadkość).

Untap (Odtapowanie)

Obrócenie karty z powrotem do pozycji pionowej. Pierwszą czynnością wykonywaną w każdej turze na etapie odtapowania jest odtapowanie wszystkich swoich permanentów. Także niektóre efekty mogą powodować odtapowanie permanentów.

Odtapowanie permanentów pozwala ponownie ich użyć.

Patrz również: Untap step (Etap odtapowania).

Untap step (Etap odtapowania)

Pierwszy etap fazy początkowej, gdy wszystkie permanenty wracają do postaci początkowej i zostają odtapowane. Na tym etapie nie można zagrywać czarów ani zdolności.

Patrz również: Untap (Odtapowanie).

Upkeep step (Etap utrzymania)

Drugi etap fazy początkowej. Etap utrzymania następuje natychmiast po etapie odtapowania. Zdolności wyzwalane na tym etapie trafiają na stos, a gracze mogą zagrywać czary natychmiastowe i zdolności aktywowane.

Po zakończeniu zagrywania czarów i zdolności przez obu graczy następuje etap dobierania.

Vigilance (Czułość)

Zdolność stwora, która pozwala mu atakować bez tapowania. Ponieważ stworów ze zdolnością czujności nie obowiązuje tapowanie podczas ataku, są zawsze gotowe do bloku.

When/whenever (Kiedy/za każdym razem, gdy)

Słowa „when” lub „whenever” umieszczone w tekście zdolności wskazują, że jest to zdolność wyzwalana. Część zdania rozpoczynająca się od określenia „when” lub „whenever” jest zdarzeniem wyzwalającym. To właśnie ono powoduje wyzwolenie zdolności i przeniesienie jej na stos.

Patrz również: Trigger event (Zdarzenie wyzwalające), Triggered ability (Zdolność wyzwalana).

Winning the game (Zwycięstwo)

W grze można zwyciężyć na dwa sposoby:




- Zmniejszyć całkowitą liczbę punktów życia przeciwnika do 0 (lub mniej).

- Doprowadzić do sytuacji, kiedy przeciwnik będzie musiał dobrać kartę, a nie będzie mógł tego zrobić.

Można również wygrać, gdy przeciwnik skapituluje. Jeśli w wyniku efektu punkty życia obu graczy zostaną jednocześnie zmniejszone do 0, gra kończy się remisem — nie wygrywa nikt. To samo dotyczy sytuacji, kiedy obaj gracze muszą dobrać kartę, a nie mogą.

X

X umieszczone w koszcie many lub koszcie aktywacji oznacza, że konieczność samodzielnego wybrania wartości.

Na przykład karta Blaze jest zaklęciem, którego koszt wynosi x . Tekst na karcie brzmi: „Blaze deals X damage to target creature or player” (Blaze zadaje X obrażeń wskazanemu stworowi lub graczowi). Zagrywając tę kartę, musisz powiedzieć przeciwnikowi, jaką wartość wybierasz za X. Jeśli na przykład wybierasz 4, zaklęcie Blaze zadaje 4 obrażenia, a koszt zagrania wynosi 4 . Jeśli wybierasz 1, Blaze zadaje 1 obrażenie, a koszt zagrania wynosi 1 .

You (Ty)

Słowo „you” na kartach **Magic** odnosi się zawsze do osoby kontrolującej kartę.

Patrz również: Control (Kontrolowanie), Controller (Kontroler).

Zone (Strefa)

Wszystkie obszary w grze **Magic** nazywane są strefami. Pięć stref, w których może znajdować się karta to: biblioteka, cmentarz, ręka, w grze, stos, usunięte z gry.



PODZIĘKOWANIA

Projekt oryginalnej gry Magic:

Richard Garfield

Projekt gry: Brian Schneider

(kierownictwo) i Aaron Forsythe

Opracowanie gry: Brian Schneider

(Kierownictwo), Aaron Forsythe, Matt Place i Henry Stern, współpraca: Paul Barclay, Randy Buehler Jr., John Carter, Brady Dommermuth, Mark L. Gottlieb i Jonathan Tweet

Gra podstawowa: John Carter, Elaine

Chase, Matt Place, Mike Turian, Jonathan Tweet, i Justin Webb

Redakcja: Del Laugel and Justin Webb

Kierownictwo prac badawczych i rozwoju

Magic: Randy Buehler Jr. (kierownik), Mark Rosewater (projekt) and Brian Schneider (rozwój)

Przepisy: John Carter

Kierownictwo twórcze:

Brady Dommermuth

Przypisy: Tyler Bielman, Brandon Bozzi,

Brady Dommermuth, Scott Johns, Jessica Kristine, Jay Moldenhauer-Salazar i Brian Tinsman

Kierownictwo artystyczne:

Jeremy Cranford

Projekt graficzny: Mia Brooks,

Yasuyo Dunnett i Keven Smith

Skład: Chel Bieze

Produkcja: Lee Hanahan i Kris Walker

Projekt i ilustracje podręcznika:

Stan Shaw

Oryginalny projekt graficzny Magic:

Jesper Myrfors, Lisa Stevens i Christopher Rush

Zarządzanie marką: Wendy Wallace, Kyle

Murray, Alexandra Tinsman i Justin Ziran

Podziękowania dla wszystkich członków naszego zespołu oraz dla wielu innych osób, zbyt licznych, by je wymienić, a bez których nie byłoby tego produktu.

Specjalne podziękowania dla czytelników **MagicTheGathering.com**.

PYTANIA

Skontaktuj się z naszym najbliższym oddziałem.

USA, Kanada, Daleki Wschód i Ameryka Łacińska

E-mail: custserv@wizards.com

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

USA

Tel: 1-800-324-6496 (w USA)

1-206-624-0933 (poza USA)

Faks: 1-425-204-5818

Wielka Brytania, Irlandia i Republika Południowej

Afryki

Wizards of the Coast, Inc.

Consumer Affairs

P.O. Box 43, Caswell Way

Newport NP19 4YD

GREAT BRITAIN

Tel: + 800 22 427276

Faks: + 44 1633 282693

E-mail: wizards@hasbro.co.uk

Inne państwa europejskie

Wizards of the Coast

p/a Hasbro Belgium

't Hofveld 6D, B-1702 Groot-

Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32.70.233.277

Faks: +32.2.464.09.59

E-mail: custserv@hasbro.co.uk

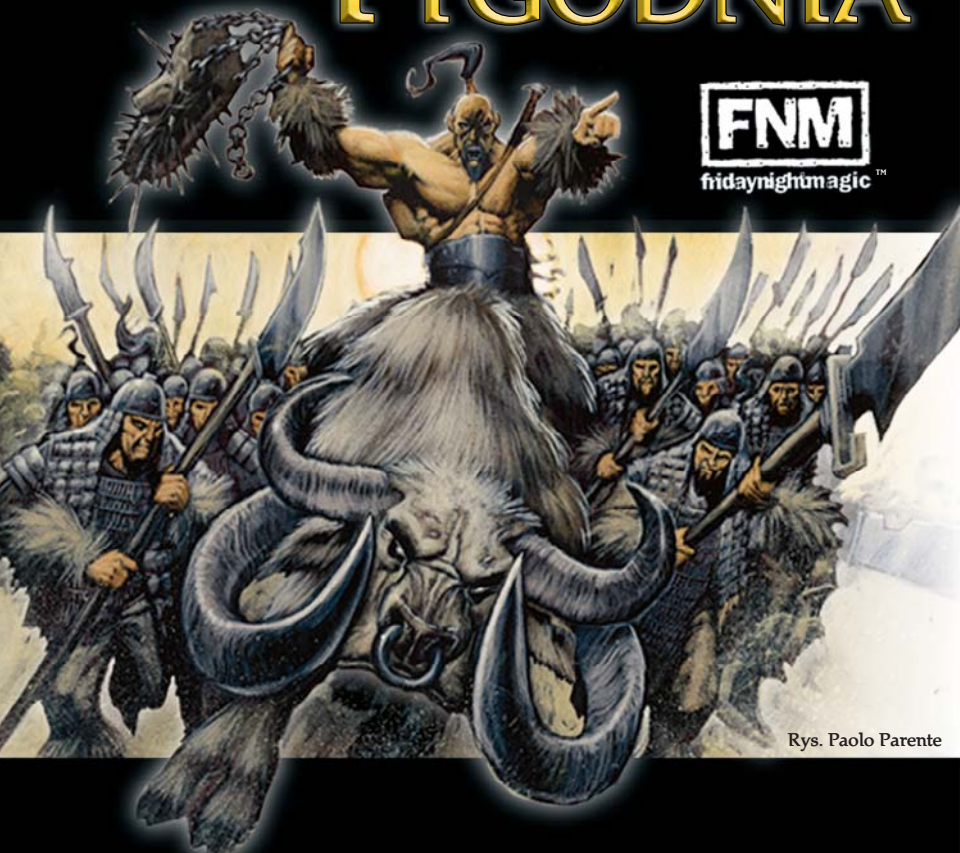
Odwiedź naszą witrynę internetową! www.magicthegathering.com

©2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. Wyprodukowano w Stanach Zjednoczonych. Nazwy znaków i podobieństwa między nimi oraz wszystkie znaki towarowe, w tym symbole dodatków, symbole * i pięciokąt kolorów są własnością Wizards w Stanach Zjednoczonych oraz w innych krajach. Rysunek na okładce: Greg Staples. U.S. Pat. No. RE 37, 957. Europa: Hasbro Consumer Services Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent, NP9 0YH, GREAT BRITAIN. Zachowaj poniższe adresy.



NAJLEPSZY WIECZÓR TYGODNIA

FNM
fridaynightmagic™



Rys. Paolo Parente

WYGRAJ KARTY. POZNAJ NOWYCH GRACZY.

WWW.MAGICTHEGATHERING.COM