AB 13

MAGIC The Gathering

Schnellstart-Anleitung

Jage Grössere Beute

Willkommen bei **Magic: The Gathering**, einem der erfolgreichsten Sammelkartenspiele der Welt. Du bist dabei herauszufinden, warum Millionen Menschen auf der ganzen Welt **Magic** spielen: wegen der tiefgreifenden Strategie, der wunderschönen Welten und starken Charaktere und der weltweiten Community.

Falls du bereits ein paar **Magic**-Karten besitzt, hole sie jetzt heraus. Diese Karten sind das Werkzeug, mit dem du deine Gegner besiegen wirst. Du wirst furchterregende Kreaturen beschwören, mystische Gegenstände und Zauberformeln einsetzen und wundersame Zaubersprüche wirken. Dieses Spiel besteht aus Karten, und du kannst sie in unendlich vielen Kombinationen zusammenstellen.

Es gibt Tausende von Karten, aus denen du wählen kannst, wo fängst du also an? Jeder Spieler benötigt ein Deck aus mindestens 60 Karten, und ein Intro-Pack ist die perfekte Möglichkeit, eines zu bekommen. Intro-Packs enthalten alles, was du zum Spielen brauchst: ein spielbereites Deck mit 60 Karten voller Kreaturen, Ländern und anderen Zaubersprüchen. Außerdem erhältst du zwei Boosterpackungen mit je 15 Karten, mit denen du dein Deck ganz individuell anpassen kannst.

Illus. Tyler Jacobson

Spiel-vorbereitung

Mische zu Beginn der Partie dein Deck, das auch Bibliothek genannt wird. Ziehe eine Starthand mit sieben Karten und sieh nach, wie viele Länder du hast. Du kannst dir die Textzeile direkt unter der Illustration einer Karte anschauen, um den Kartentyp zu bestimmen. Falls du nicht mindestens zwei Länderkarten für diese erste Partie hast, mische dein Deck erneut (einschließlich der gezogenen Karten) und ziehe eine neue Starthand.

Jeder Spieler beginnt die Partie mit 20 Lebenspunkten. Ihr braucht beide eine Möglichkeit, euren Lebenspunktestand aufzuzeichnen (z. B. Würfel oder Stift und Papier). Sobald du den Lebenspunktestand deines Gegners auf 0 reduziert hast, hast du die Partie gewonnen!

Kartentypen

Dein Deck enthält Länder und Kreaturen und es kann außerdem Hexereien, Spontanzauber, Artefakte, Verzauberungen und Planeswalker enthalten! Auf den nächsten Seiten schauen wir uns die verschiedenen Kartentypen und ihre Einsatzmöglichkeiten an.

Länder

Länderkarten sind die Grundlage jedes erfolgreichen Magic-Decks. Länder liefern dir Mana, die magische Energie, die du benötigst, um alle anderen Karten in deinem Deck zu wirken. Du kannst während deiner Hauptphase in jedem deiner Züge ein Land spielen. Länder bleiben vor dir auf dem Spielfeld. Deine Länder werden zu Beginn jedes deiner Züge enttappt (zurückgesetzt), damit du sie wieder verwenden kannst.

Es gibt fünf Typen von Standardländern, jeder stimmt überein mit einer der fünf Farben von **Magic**. Jede Farbe von Magic hat unterschiedliche Stärken und Fähigkeiten. Durch häufiges Spielen lernst du die verschiedenen Farben kennen.

Nicht alle Länder sind Standardländer. Einige von ihnen können für mehrere Manafarben getappt werden, während andere für farbloses Mana (1, 2 etc.) getappt werden, aber einzigartige Fähigkeiten haben.

Standardlandtyp	Kann getappt werden für:
Ebene	(Weiß)
Insel	(Blau)
Sumpf	(Schwarz)
Gebirge	(Rot)
Wald	(Grün)

Zaubersprüche

Jede Karte, die kein Land ist, kann als Zauberspruch gewirkt werden. Einige Zauberspruchtypen kommen ins Spiel und werden „bleibende Karten“. Andere Zauberspruchtypen haben ihren Effekt und werden dann auf den Friedhof (Ablagestapel) gelegt.

Kreaturen

Kreaturen sind bleibende Karten und stellen deine Diener dar. Im Kampf können sie deine Gegner angreifen und dich vor gegnerischen Angriffen verteidigen. Kreaturenzauber kannst du in deiner Hauptphase wirken.

Artefakte und Verzauberungen

Artefakte und Verzauberungen sind bleibende Karten, die magische Gegenstände und beständige, sichtbar gewordene Magie darstellen. Die meisten Artefakte sind farblos, was bedeutet, dass sie keine spezielle Manafarbe benötigen, um gewirkt zu werden. Manche Artefakte sind zudem Kreaturen. Du kannst Artefakt- und Verzauberungszauber in deiner Hauptphase wirken.

Hexereien und Spontanzauber

Hexereien und Spontanzauber sind mächtige Zauberformeln, die eine Vielzahl von Effekten haben können. Nachdem ihr Effekt eingetreten ist, werden diese Zaubersprüche auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst eine Hexerei nur in deiner Hauptphase wirken, zur selben Zeit, zu der du auch Kreaturen und andere Zaubersprüche von bleibenden Karten wirkst. Einen Spontanzauber kannst du zu fast jeder Zeit wirken, auch im Zug eines Gegners . . . sogar als Antwort auf einen anderen Zauberspruch!

Planeswalker

Planeswalker sind mächtige Verbündete, die du als Hilfe herbeirufen kannst, damit sie dich im Kampf unterstützen. Gehe auf **Wizards.com/PlaneswalkerRules**, um mehr über Planeswalker zu erfahren.

Zaubersprüche wirken

Bei allen Karten außer Ländern stehen die Manakosten in der rechten oberen Ecke. Diese Kosten sind durch Manasymbole dargestellt, die dir verraten, welche Art Mana du ausgeben musst, um den Zauberspruch zu wirken.

Du musst die Manakosten für jedes dieser Symbole bezahlen, um den Shivan-Drachen wirken zu können. Das Symbol bedeutet ein rotes Mana. Das Symbol 4 bedeutet vier Mana beliebiger Art. Du musst also zwei rote Mana und vier Mana beliebiger Art ausgeben, um diese Kosten zu bezahlen.

Wenn du Manakosten bezahlen möchtest, tappe die erforderlichen Länder im Spiel (drehe sie seitwärts). Das zeigt, dass du diese Länder eingesetzt hast, um Mana zu produzieren. Getappte Karten werden zu Beginn jedes deiner Züge enttappt und können dann wieder eingesetzt werden. Um den Shivan-Drachen zu wirken, kannst du zwei Gebirge tappen, die rotes Mana produzieren, und vier beliebige andere Länder. Diese vier Länder könnten Gebirge, Wälder oder jede andere Kombination aus Ländern sein.

Illus. Winona Nelson

Bestandteile einer Karte

Zaubersprüche haben Manakosten, die dir anzeigen, wie viel Mana du brauchst, um sie zu wirken.

Jedes **Magic**-Set hat ein einzigartiges Symbol. Die Farbe des Symbols verrät dir die Häufigkeit der Karte: Schwarz steht für häufig, Silber für nicht ganz so häufig, Gold für selten und Rot-Orange für sagenhaft selten.

Die Fähigkeiten einer Karte werden in ihrer Textbox angezeigt. Einige Fähigkeiten haben einen Erinnerungstext in Klammern, der erklärt, was sie bewirken. Eine Karte kann außerdem einen kursiv geschriebenen Anekdotentext enthalten, der dir etwas über die Welt von **Magic** erzählt. Der Anekdotentext hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

Dies verrät dir den Kartentyp, z. B. Kreatur oder Land. Jede Kreatur hat außerdem einen Kreaturentyp (oder auch mehrere), der hinter einem langen Strich steht und dir verrät, um welche Art Kreatur es sich handelt.

Kreaturen haben zwei Zahlen in der rechten unteren Ecke. Die erste Zahl ist die Stärke und verrät dir, wie viel Schaden die Kreatur im Kampf zufügt. Die zweite Zahl ist die Widerstandskraft. Falls einer Kreatur so viel oder mehr Schaden in einem Zug zugefügt wird, wird diese Kreatur zerstört und auf den Friedhof (Ablagestapel) ihres Besitzers gelegt.

Kampf

Du gewinnst das Spiel, indem du den Lebenspunktestand deines Gegners auf 0 reduzierst. Üblicherweise erreichst du dieses Ziel, indem du deinen Gegner mit Kreaturen angreifst.

Angreifen und Blocken

Während deines Zugs entscheidest du, welche deiner Kreaturen angreifen sollen (falls überhaupt). Kreaturen, die getappt sind oder im aktuellen Zug ins Spiel gekommen sind, können nicht angreifen. In der Mitte deines Zuges hast du eine Kampfphase, und alle Kreaturen, mit denen du angreifen willst, greifen gleichzeitig an.

Sobald du entschieden hast, welche deiner Kreaturen angreifen sollen, tappe diese Kreaturen. Deine getappten Kreaturen enttappen ebenso wie deine getappten Länder zu Beginn deines nächsten Zuges.

Meistens wirst du mit deinen Kreaturen deinen Gegner angreifen. Manchmal kannst du mit ihnen auch Planeswalker angreifen. Aber Kreaturen greifen niemals andere Kreaturen an. Du schickst sie einfach in den Kampf und dein Gegner entscheidet, was als Nächstes geschieht.

Jetzt stell dir vor, du befindest dich auf der anderen Seite des Schlachtfelds. Dein Gegner hat dich mit einigen seiner Kreaturen angegriffen. Falls du irgendwelche ungetappten Kreaturen kontrollierst, kannst du mit diesen Kreaturen blocken. Blocken bewirkt nicht, dass diese Kreaturen getappt werden. Jede blockende Kreatur kann genau eine angreifende Kreatur blocken. Du kannst auch mehrere Kreaturen dieselbe angreifende Kreatur blocken lassen. In diesem Fall entscheidet der angreifende Spieler, wie viel Schaden die angreifende Kreatur jedem der Blocker zufügt und in welcher Reihenfolge.

Illus. Chris Rahn

Beispiel für einen Kampf

In den folgenden Beispielen hat dich dein Gegner mit einem Donnerriesen (4/3) und einem Fackelunhold (2/1) angegriffen. Deine einzige ungetappte Kreatur ist ein Runenklauenbär (2/2). Wen wirst du blocken?

Möglichkeit A: Du blockst nicht

Ungeblockte angreifende Kreaturen fügen dem Gegner Schaden in Höhe ihrer Stärke zu. In diesem Fall fügen dir diese Kreaturen insgesamt 6 Schadenspunkte zu, was bedeutet, dass du 6 Lebenspunkte verlierst. Du könntest entscheiden, gar nicht zu blocken, falls du einen hohen Lebenspunktestand hast und deine Kreatur für einen Gegenangriff nutzen willst.

Möglichkeit B: Du blockst den Donnerriesen

Dein Runenklauenbär fügt dem Donnerriesen 2 Schadenspunkte zu. Der Riese hat eine Widerstandskraft von 3, also überlebt er. Dieser Schaden wird am Ende des Zuges geheilt. Der Donnerriese fügt dem Runenklauenbär 4 Schadenspunkte zu, also wird dieser zerstört (auf deinen Friedhof gelegt), da er nur eine Widerstandskraft von 2 hat. Der ungeblockte Fackelunhold fügt dir 2 Schadenspunkte zu. Du hast keine der Kreaturen deines Gegners zerstört, aber so könntest du blocken, falls du einen niedrigen Lebenspunktestand hast.

Möglichkeit C: Du blockst den Fackelunhold

Dein Runenklauenbär fügt dem Fackelunhold 2 Schadenspunkte zu und der Fackelunhold fügt deinem Runenklauenbär 2 Schadenspunkte zu. Beide Kreaturen werden zerstört. Der ungeblockte Donnerriese fügt dir 4 Schadenspunkte zu. So könntest du blocken, falls du eine der Kreaturen deines Gegners ausschalten willst und es dir nichts ausmacht, etwas mehr Schaden einzustecken.

Antworten und der Stapel

Wenn du einen Zauberspruch wirkst, wird er nicht sofort verrechnet (sein Effekt tritt nicht sofort ein). Er wartet zunächst auf dem Stapel. Beide Spieler, also auch du selbst, haben jetzt die Gelegenheit, als Antwort einen Spontanzauber zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren. Falls ein Spieler das tut, geht dieser Spontanzauber bzw. diese Fähigkeit oben auf den Stapel – auf das, was sich schon dort befand. Wenn kein Spieler mehr etwas tun will, wird das, was sich oben auf dem Stapel befindet, verrechnet, egal ob Zauberspruch oder Fähigkeit.

Sagen wir beispielsweise, du hast einen 2/2 Runenklauenbär im Spiel. Du hast Titanisches Wachstum auf deiner Hand und dein Gegner hat einen Blitzeinschlag.

Falls du das Titanische Wachstum zuerst wirkst, kann dein Gegner darauf antworten, indem er den Blitzeinschlag wirkt. Der Blitzeinschlag liegt über dem Titanischen Wachstum auf dem Stapel, wird also zuerst verrechnet. Blitzeinschlag fügt dem Runenklauenbär 3 Schadenspunkte zu, was ausreicht, um ihn zu zerstören. Der Runenklauenbär wird auf deinen Friedhof gelegt. Wenn das Titanische Wachstum verrechnet werden soll, ist sein Ziel nicht mehr da, also hat es keinen Effekt und wird auf den Friedhof gelegt.

Falls jedoch dein Gegner den Blitzeinschlag zuerst wirkt, kannst du mit dem Titanischen Wachstum antworten. Das Titanische Wachstum wird zuerst verrechnet und verstärkt den Runenklauenbär zu einer 6/6 Kreatur. Dann wird der Blitzeinschlag verrechnet und fügt ihm 3 Schadenspunkte zu, aber das reicht nicht aus, um den plötzlich riesigen Bären zu zerstören!

Wie geht es weiter

In **Magic 2015 – Duels of the Planeswalkers**, dem preisgekrönten digitalen Spiel, mit dem du **Magic** auf Xbox One, Xbox Live Arcade, iPad, Steam sowie Android- und Amazon-Tablets spielen kannst, kannst du verschiedenste Decks ausprobieren. Lerne das Spiel, während du in einer spannenden Einzelspielerkampagne das Multiversum bereist, oder spiele online gegen Gegner auf der ganzen Welt. Gehe auf **DuelsofthePlaneswalkers.com** für eine kostenlose Testversion.

Einen Link zu dieser Schnellstart-Anleitung und weiteren Informationen zu Regeln findest du unter **Magic.Wizards.com/QuickStart**.

Und wenn du bereit bist, die weltweite Community der Spieler, Turniere und besonderen Events von **Magic** zu entdecken, gehe auf **Wizards.com/Locator**, um einen Magic-Store in deiner Nähe zu finden.

Glossar

Illus. Chase Stone

⟳ — Dieses Symbol bedeutet „tappe diese Karte“. Es erscheint nur in den Kosten von Fähigkeiten, die du aktivieren musst.

+1/+1 — Ein Bonus, der auf eine Kreatur angewendet wird und ihre Stärke und Widerstandskraft um je 1 erhöht. Diese Zahlen können jeden Wert haben, auch negative Zahlen.

abwerfen — Um eine Karte abzuwerfen, wähle eine Karte aus deiner Hand und lege sie auf deinen Friedhof.

Aufblitzen — Du kannst einen Zauberspruch mit Aufblitzen immer dann wirken, wenn du auch einen Spontanzauber wirken könntest, sogar als Antwort auf andere Zaubersprüche.

Ausrüsten — Falls du eine Ausrüstungskarte im Spiel hast, kannst du ihre Ausrüstungskosten bezahlen, um sie an eine deiner Kreaturen im Spiel anzulegen. Falls die ausgerüstete Kreatur das Spiel verlässt, bleibt die Ausrüstungskarte im Spiel.

Bleibende Karte — Länder, Kreaturen, Artefakte, Verzauberungen und Planeswalker sind bleibende Karten. Sie kommen ins Spiel, nachdem du sie gewirkt hast. Spielsteinkreaturen sind auch bleibende Karten. Spontanzauber und Hexereien sind keine bleibenden Karten. Sie gehen auf den Friedhof, nachdem sie verrechnet wurden.

Doppelschlag — Eine Kreatur mit Doppelschlag fügt in jedem Kampf ihren Schaden zweimal zu: einmal, bevor Kreaturen ohne Erstschlag oder Doppelschlag Schaden zufügen, und dann noch einmal, wenn Kreaturen normalerweise Schaden zufügen.

Eile — Eine Kreatur mit Eile kann sofort angreifen und du kannst ihre ⟳-Fähigkeiten aktivieren, sobald sie unter deine Kontrolle kommt.

eine Karte ziehen — Um eine Karte zu ziehen, nimm die oberste Karte von deiner Bibliothek auf deine Hand.

Einschüchtern — Eine Kreatur mit Einschüchtern kann nicht geblockt werden – außer von Artefaktkreaturen und/oder Kreaturen, mit denen sie eine Farbe gemeinsam hat.

enttappen — Du enttappst eine getappte Karte, indem du sie wieder gerade drehst. Wenn du zu Beginn deines Zuges deine bleibenden Karten enttappst, bedeutet das, dass du sie wieder verwenden (tappen) kannst.

Erstschlag — Eine Kreatur mit Erstschlag fügt im Kampf ihren Schaden vor Kreaturen ohne Erstschlag zu.

Fliegend, Flugfähigkeit — Eine fliegende Kreatur kann nur von anderen fliegenden Kreaturen und von Kreaturen mit Reichweite geblockt werden.

Fluchsicher — Eine Kreatur mit Fluchsicherheit kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren, einschließlich Aura-Zaubersprüchen. Deine eigenen Zaubersprüche und Fähigkeiten können sie immer noch als Ziel haben!

ins Exil schicken — Falls eine Fähigkeit eine Karte ins Exil schickt, wird sie aus dem Spiel entfernt und zur Seite gelegt. Eine Karte im Exil ist weder eine bleibende Karte (weil sie nicht im Spiel ist), noch ist sie im Friedhof. Eine Karte bleibt im Exil, bis die Partie beendet wurde oder bis die Karte in eine andere Zone verlegt wird.

kämpfen — Wenn zwei Kreaturen gegeneinander kämpfen, fügt jede der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Das unterscheidet sich von Kreaturen, die im Kampf Schaden zufügen.

Kontrolle — Du kontrollierst die Kreaturen und anderen bleibenden Karten, die du im Spiel hast, falls nicht dein Gegner einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit einsetzt, um die Kontrolle über eine deiner bleibenden Karten zu übernehmen. In diesem Fall kann dein Gegner sie verwenden und du nicht mehr. Wenn sie das Spiel verlässt oder die Partie endet, erhältst du sie zurück.

Lebensverknüpfung — Wenn eine Kreatur mit Lebensverknüpfung Schaden zufügt, erhält ihr Beherrscher entsprechend viele Lebenspunkte dazu.

Mana — Das ist die Energie, die du von deinen Ländern erhältst und für deine Zaubersprüche verwendest. Mana kann weiß (☀), blau (💧), schwarz (💀), rot (🔥), grün (🌳) und manchmal sogar farblos (1) sein.

Manavorrat — Dort, wo sich das Mana befindet, nachdem du deine Länder getappt hast und bevor du es ausgibst. Einige Fähigkeiten sagen dir, dass du Mana zu deinem Manavorrat hinzufügen sollst.

Diese Fähigkeiten geben dir auf die gleiche Weise Mana wie das Tappen von Ländern. Mana kann nicht von einem Zug für den nächsten aufbewahrt werden.

Marke — Manchmal werden Marken auf Karten gelegt, um etwas damit anzuzeigen. Die meisten Marken sind +1/+1-Marken, die der Kreatur +1 Stärke und +1 Widerstandskraft geben. Du kannst einen beliebigen kleinen Gegenstand als Zählmarke verwenden.

Mulligan — Zu Beginn der Partie kannst du, wenn dir die Karten auf deiner Hand nicht gefallen, einen sogenannten „Mulligan" nehmen. Mische deine Karten in dein Deck zurück und ziehe neue Handkarten – allerdings eine weniger. Du kannst so viele Mulligans nehmen, wie du willst, aber die Anzahl deiner Handkarten verringert sich jedes Mal. Spieler nehmen Mulligans normalerweise, weil sie nicht genug Länderkarten haben, oder weil sie zu viele Länder und nicht genug Zaubersprüche gezogen haben.

nächstes Mal, nächste Schadenspunkte — Manchmal bezieht sich eine Fähigkeit auf das „nächste Mal", dass irgendetwas passiert, oder auf die „nächsten Schadenspunkte", die einer Kreatur oder einem Spieler zugefügt würden. Denke daran, dass ein Spontanzauber oder eine Fähigkeit, der bzw. die als Antwort auf etwas gespielt wurde, zuerst geschieht.

neutralisieren — Wenn eine Karte in der Lage ist, einen Zauberspruch zu neutralisieren, kannst du sie als Antwort auf einen Zauberspruch deines Gegners verwenden. Der neutralisierte Zauberspruch hat keinen Effekt und wird auf den Friedhof gelegt.

opfern — Manchmal sagt dir eine Karte, dass du eine Kreatur oder eine andere bleibende Karte opfern sollst. Um eine bleibende Karte zu opfern, legst du sie aus dem Spiel auf deinen Friedhof. Du kannst sie nicht regenerieren oder auf andere Weise retten. Du kannst nur deine eigenen bleibenden Karten opfern.

regenerieren — Durch das Regenerieren einer Kreatur verhinderst du, dass sie zerstört wird. Anstatt zerstört zu werden, wird die Kreatur getappt und aus dem Kampf entfernt (falls sie sich im Kampf befindet); und aller Schaden auf ihr wird geheilt.

Reichweite — Eine Kreatur mit Reichweite kann fliegende Kreaturen (und nichtfliegende Kreaturen) blocken.

Schaden — Kreaturen fügen im Kampf Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Manche Zaubersprüche können Kreaturen und Spielern direkt Schaden zufügen. Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert. Kreaturen, denen innerhalb eines Zuges Schaden in Höhe ihrer Widerstandskraft oder mehr zugefügt worden ist, werden zerstört. Kreaturen im Spiel, denen nicht-tödlicher Schaden zugefügt wurde, heilen am Ende jedes Zuges.

Schutz — Eine Kreatur mit Schutz vor einer Farbe kann von nichts dieser Farbe geblockt werden, Schaden zugefügt bekommen, verzaubert werden oder als Ziel gewählt werden.

Spielstein — Manche Karten erschaffen Spielsteinkreaturen. Zur Darstellung kannst du Spielsteinkarten aus Boosterpackungen, Glasperlen, Würfel oder beliebige andere Gegenstände verwenden.

stirbt, sterben — Eine andere Art zu sagen, dass eine Kreatur aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wurde.

tappen — Eine Karte zu tappen bedeutet, sie seitwärts zu drehen. Du tust das, wenn du ein Land verwendest, um Mana zu erzeugen, wenn du mit einer Kreatur angreifst oder wenn du eine Fähigkeit aktivierst, deren Kosten das Symbol ⟳ enthalten. Du kannst eine bleibende Karte nicht erneut tappen, wenn sie bereits getappt ist. Zu Beginn jedes deiner Züge enttappst du deine getappten Karten, damit du sie wieder verwenden kannst.

Todesberührung — Eine Kreatur, der von einer Kreatur mit Todesberührung Schaden zugefügt wird, wird zerstört.

Unzerstörbar — Eine bleibende Karte mit Unzerstörbarkeit kann weder durch Schaden zerstört werden, noch von Effekten, die „zerstören". Sie kann allerdings immer noch geopfert oder ins Exil geschickt werden. Falls ein Effekt die Widerstandskraft einer unzerstörbaren Kreatur auf 0 oder weniger reduziert, wird sie weiterhin auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

Verursacht Trampelschaden — Falls eine Kreatur, die Trampelschaden verursacht, ihren Blockern genug Schaden zufügen würde, um sie zu zerstören, kannst du sie den Rest des Schadens dem Spieler oder Planeswalker, den sie angreift, zuweisen lassen.

Verzaubert ___ — Eine Aura ist eine Verzauberung, die eine andere Karte im Spiel verzaubert (an sie angelegt wird). Wirkst du zum Beispiel eine Aura mit „Verzaubert eine Kreatur“, dann kannst du sie an eine beliebige Kreatur im Spiel anlegen. Falls die Kreatur das Spiel verlässt, wird die Aura auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

Wachsamkeit — Eine Kreatur mit Wachsamkeit wird beim Angreifen nicht getappt. (Wachsamkeit erlaubt allerdings weder den Angriff mit einer getappten Kreatur noch mit einer Kreatur, die in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)

wirken — Du wirkst einen Zauberspruch, indem du seine Manakosten bezahlst und ihn auf den Stapel legst. Siehe auch „Zaubersprüche wirken“ auf Seite 6.

X, X — Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten haben Effekte, die je nach der Höhe des Mana, das du für sie bezahlst, unterschiedlich wirken. Der Hitzestrahl beispielsweise ist ein Spontanzauber, der X R kostet und X Schaden zufügt. Falls du 3 R bezahlst, um ihn zu wirken, fügt er 3 Schadenspunkte zu. Falls du 6 R bezahlst, um ihn zu wirken, fügt er 6 Schadenspunkte zu.

Verteidiger — Eine Kreatur mit der Fähigkeit Verteidiger kann nicht angreifen.

zerstören — Eine bleibende Karte, die zerstört wurde, wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Kreaturen, denen innerhalb eines Zuges Schaden in Höhe ihrer Widerstandskraft oder mehr zugefügt worden ist, werden zerstört. Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten können ebenfalls bleibende Karten zerstören.

Ziel, deiner Wahl — Wenn ein Zauberspruch den Begriff „Ziel“ oder „deiner Wahl“ enthält, entscheidest du, was betroffen ist, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das Gleiche gilt für Fähigkeiten, die du aktivierst.

©2014 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Repräsentiert durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Wir empfehlen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren. Alle eingetragenen Warenzeichen einschließlich der bildlichen Darstellung der Charaktere, die Symbole ✱ sowie das Fünfeck der Farben sind Eigentum von Wizards in den USA und anderen Ländern. US-Patent-Nr. RE 37,957.

300Z2651001 DE

CE

Hasbro Deutschland GmbH
Wizards of the Coast Customer Service: Dreieich Plaza 2A, 63303 Dreieich, DEUTSCHLAND
E-Mail: wpn@hasbro.de
Tel.: +32 (0)70 233-277

Illus. Aleksi Briclot

Aufbau eines Spielzugs

Startphase

- **Enttappsegment —** Drehe alle deine getappten Karten wieder gerade.
- **Versorgungssegment**
- **Ziehsegment —** Ziehe die oberste Karte deiner Bibliothek (deines Decks).

Hauptphase

Du darfst ein Land aus deiner Hand spielen, indem du es vor dir auf den Tisch legst. Du darfst Kreaturen, Hexereien und andere Zaubersprüche wirken, falls du sie bezahlen kannst.

Kampfphase

- **Beginn-des-Kampfes-Segment**
- **Angreifer-deklarieren-Segment —** Tappe alle Kreaturen, mit denen du deinen Gegner angreifen willst. (Eine Kreatur kann nicht in dem Zug angreifen, in dem sie ins Spiel gekommen ist, außer sie hat Eile.)
- **Blocker-deklarieren-Segment —** Jede ungetappte Kreatur kann einen Angreifer blocken. Kreaturen müssen nicht blocken.
- **Kampfschadensegment —** Blocker und die von ihnen geblockten Angreifer fügen sich gegenseitig Schaden in Höhe ihrer **Stärke** (die erste Zahl in der rechten unteren Ecke) zu. Erhält eine Kreatur mindestens so viel Schaden, wie ihre **Widerstandskraft** (die zweite Zahl rechts unten) beträgt, wird sie zerstört. Ungeblockte Angreifer fügen deinem Gegner Schaden zu und er verliert entsprechend viele Lebenspunkte.
- **Ende-des-Kampfes-Segment**

Hauptphase (erneut)

Du darfst ein Land spielen, falls du in diesem Zug noch keines gespielt hast. Du darfst Zaubersprüche wirken.

Endphase

- **Endsegment**
- **Aufräumsegment —** Kreaturen mit Schaden im Spiel werden geheilt.

Illus. Brad Rigney