



WEISSE MANA IST GROSSARTIG DARIN, EINE ARMEE VON KREATUREN AUFZUBAUEN UND SIE DANN ZU BESCHÜTZEN. VERSTÄRKE SIE UND ÜBE GERECHTIGKEIT!	BLAUE MANA STÖRT UND MANIPULIERT. BRINGE GEGNER*INNEN MIT GEDANKENTRICHS DAZU, BEVOR SIE DICH ZWEIMAL ÜBERLEGEN, BEVOR SIE DICH ANGREIFEN!	SCHWARZES MANA KENNT KEINE GNADE. OPFERE LEBENSPUNKTE UND KREATUREN, UM STÄRKE ZU GEWINNEN UND DEINE GEGNER*INNEN ZU ÜBERWÄLTIGEN.	ROTES MANA BEVORZUGT SCHNELLE VERBRENNEN DEINE FEIND*INNEN MIT SALVEN SCHNELLER TREFFER.	GRÜNES MANA BEDIENT SICH DER KRÄFTE DER NATUR, VERSTÄRKT DEINE MANARESSOURCEN UND BESCHWÖRT KOLOSSALE KREATUREN.
ERHALTE DEINE KREATUREN	ÜBERRASCHE DEINE FEIND*INNEN	ERWECKE DIE TOTEN	GREIFE FRÜH UND OFT AN	BESCHLEUNE DEINE
·SCHUTZ· ·ORDNUNG·	·TÄUSCHUNG· ·INTELLEKT·	·TOD· ·VERFALL·	·WUT· ·CHAOS·	·LEBEN· ·NATUR·
WEISS	BLAU	SCHWARZ	ROT	GRÜN

Jede der fünf Farben in *Magic* repräsentiert eine andere Philosophie und einen anderen Spielstil. Wähle deine Farbe(n), um zu entscheiden, aus welcher Art von Land du Ressourcen (Mana) ziehen und welche Art von *Magic* du einsetzen wirst.

WAS IST MANA?

DEIN ABENTEUER IN MAGIC: THE GATHERING GEHT WEITER



WILLKOMMEN BEI DER ZUSAMMENKUNFT

Magic ist ein unterhaltsames, strategisches Sammelkartenspiel, das du mit alten und neuen Freund*innen spielen kannst. Ob Weltendesigner*innen, Geschichtenliebhaber*innen oder Gameplay-Enthusiast*innen – *Magic* hat für alle etwas zu bieten und bietet unzählige Spielmöglichkeiten. Egal, ob du am Küchentisch oder in einem Store in deiner Nähe zum Spaß spielst oder in einem hochkarätigen Wettbewerb antrittst – in der Welt von *Magic: The Gathering** gibt es einen Platz für dich.



PLAY-BOOSTER

Erweitere deine Spielmöglichkeiten mit neuen Karten und beeindruckenden alternativen Kartenstilen.



SAMMLER-BOOSTER

Erweitere deine Sammlung mit den aufsehenerregendsten und coolsten Karten in *Magic: The Gathering*!



JUMPSTART

Ohne Umwege in freundschaftliche Kämpfe – mische einfach zwei Booster zusammen und leg los!



EINSTEIGERBOX

Beginne deine ersten *Magic*-Partien mit interaktiven Tutorials und Decks für den schnellen Einstieg ins Spiel.



EINSTEIGERSAMMLUNG*

Schnapp dir über 300 für den Deckbau unverzichtbare Karten und folge dem Pfad zur Perfektion!



COMMANDER

Stürze dich in das beliebteste Multiplayer-Format von *Magic* – Chaos für vier Spieler*innen erwartet dich!



Behalte den Überblick über die Lebenspunktstände, finde Partien und vieles mehr! Lade die Companion App herunter.



*Produkt nur in ausgewählten Regionen verfügbar

WIE SPIELT MAN MAGIC?

BEGINN EINER PARTIE

Zu Beginn einer Partie wählen die Spieler*innen ein Deck und mischen es. Alle beginnen mit 20 Lebenspunkten. Du gewinnst, wenn der gegnerische Lebenspunkttestand auf 0 sinkt.

Bestimmt zufällig, wer beginnt. Die Person, die anfängt, zieht in ihrem ersten Zug keine Karte. (Falls ihr ein Best-of-Three-Match spielt, entscheidet die Person, die die letzte Partie verloren hat, wer in der nächsten Partie beginnt.)



STARTHAND Beide Spielenden zieht sieben Karten. Es ist wichtig, die richtige Mischung aus Ländern und Zaubersprüchen zu finden. Wenn du anfängst, solltest du darauf achten, dass du mindestens zwei Länderkarten und eine Kreaturenkarte auf der Hand hast. Falls nicht, mische deine Hand zurück in deine Bibliothek und ziehe eine neue Starthand.

MULLIGANS Falls du aus irgendeinem Grund mit deiner Starthand nicht zufrieden bist, kannst du „einen Mulligan nehmen“. Dazu mischst du deine Hand wieder in deine Bibliothek und ziehst erneut sieben Karten. Du kannst dies so oft tun, wie du willst, aber wenn du fertig bist, musst du für jeden Mulligan, den du genommen hast, eine Karte aus deiner Hand unter deine Bibliothek legen.



DAS SPIELFELD



DAS SPIELFELD Kreaturen und andere Permanente existieren „im Spiel“, einer Zone, die von allen Spielenden geteilt wird. Kämpfe finden hier statt, und einige Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt.

LÄNDER Die meisten Spielenden trennen ihre Länder von ihren Kreaturen und anderen Permanenten und legen ihre Länder direkt vor sich.

DEINE HAND Karten werden aus der Hand von Spielenden gespielt. Deine Hand sollte vor Gegner*innen geheim gehalten werden.

BIBLIOTHEK Dein Deck wird während der Partie deine „Bibliothek“ genannt. Spielende ziehen Karten von ihrer eigenen Bibliothek.

FRIEDHOF Spielende haben ihren eigenen Friedhof. Wenn Karten zerstört oder abgeworfen werden, werden sie auf den Friedhof ihres Besitzers/ihrer Besitzerin gelegt.

EXIL Einige Karten weisen Spielende an, Karten ins Exil zu schicken. Diese Karten werden beiseite gelegt (meistens getappt neben den Friedhof) und befinden sich nicht mehr im Spiel oder auf dem Friedhof.

ANATOMIE EINER MAGIC-KARTE



MANAKOSTEN Mana wird in *Magic* als Ressource verwendet, um Zaubersprüche zu wirken. Es wird für gewöhnlich von Ländern erzeugt. Dies sind die Kosten für das Wirken des Zauberspruchs. Die farbigen Symbole in den Kosten entsprechen einer der fünf Manafarben, und die Zahl im grauen Kreis ist generisches Mana, das mit Mana eines beliebigen Typs bezahlt werden kann. Der Shivan-Drache kostet beispielsweise beim Wirken 4 Mana. Die 2 roten Mana bezahlen werden und die 4 können mit Mana eines beliebigen Typs bezahlt werden, sodass insgesamt sechs Mana bezahlt werden.

TEXTBOX Hier werden die Fähigkeiten der Karte aufgelistet. Kursiv gedruckter Text ist entweder ein Erinnerungstext, der die Funktion der Karte erklärt, oder ein Beschreibungstext, der dir etwas über die Welt von *Magic* erzählt, aber keinen Einfluss auf das Spiel hat.

TYPENZEILE Hier erfährst du, um welchen Kartentyp es sich handelt. Kartentypen sind beispielsweise Kreatur, Artefakt, Verzauberung, Land, Planeswalker, Spontanzauber und Hexerei. Manche Karten haben zudem Untertypen (hinter einem Geviertstrich). Zum Beispiel ist der Shivan-Drache eine Kreatur mit dem Kreaturentyp Drache.

STÄRKE & WIDERSTANDSKRAFT Auf Kreaturenkarten zu finden. Die Stärke einer Kreatur (die erste Zahl) besagt, wie viele Schadenspunkte sie im Kampf zufügt. Die Widerstandskraft (die zweite Zahl) drückt aus, wie viel Schaden ihr in einem einzelnen Zug zugefügt werden muss, um sie zu zerstören.

ERWEITERUNGSSYMBOL Das Erweiterungssymbol einer Karte gibt an, aus welchem Magic-Set sie stammt. Schwarze Erweiterungssymbole kennzeichnen häufige Karten, silberne nicht ganz so häufige, goldene seltene, und Rot-Orange kennzeichnen sagenhaft seltene Karten.

ABLAUF EINES ZUGES

Jeder Zug besteht aus fünf Phasen, von denen einige mehrere Segmente umfassen.

- **STARTPHASE**
Enttappsegment
Versorgungssegment
Ziehsegment
- **ERSTE HAUPTPHASE**
In dieser Phase spielst du die meisten deiner Karten während deines Zuges. Du kannst ein Land pro Zug spielen und du kannst alle Zaubersprüche wirken, für die du das Mana hast, um sie zu bezahlen.
- **KAMPFPHASE**
Beginn-des-Kampfes-Segment
Angreifer-deklarieren-Segment
Blocker-deklarieren-Segment
Kampfschadenssegment
Ende-des-Kampfes-Segment
- **ZWEITE HAUPTPHASE**
Nach dem Ende der Kampfphase hast du eine zweite Hauptphase. Du kannst ein Land spielen (falls du in diesem Zug nicht schon eines gespielt hast) und du kannst alle Zaubersprüche wirken, für die du das Mana hast, um sie zu bezahlen.
- **ENDPHASE**
Endsegment
Aufräumsegment



Falls du lieber digital lernst, findest du Video-Tutorials und eine interaktive Erfahrung unter [LearnMTG.com](https://www.learnmtg.com).