

## GLOSSAR DER MECHANIKEN

**LEBENS-  
VERKNÜPFUNG**

Wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, Lebensverknüpfung hat und Schaden zufügt, erhältst du gleichzeitig entsprechend viele Lebenspunkte dazu.

**FLIEGEND**

Eine Kreatur mit Flugfähigkeit kann nur von fliegenden Kreaturen und Kreaturen mit Reichweite geblockt werden.

**REICHWEITE**

Eine Kreatur mit Reichweite kann eine fliegende Kreatur blocken.

**EILE**

Eine Kreatur mit Eile ist nicht von Einsatzverzögerung betroffen. Sie kann angreifen oder Ⓢ-Fähigkeiten aktivieren, sobald sie unter deine Kontrolle kommt.

**VERURSACHT  
TRAMPELSCHADEN**

Eine Kreatur, die Trampelschaden verursacht, kann überschüssigen Kampfschaden der Person oder dem Planeswalker zufügen, die bzw. den sie angreift, selbst wenn sie geblockt wird.

**HELLSICHT**

Schau dir eine oder mehrere Karten oben von deiner Bibliothek an und lege sie dann in beliebiger Reihenfolge auf oder unter deine Bibliothek.

**TODESBERÜHRUNG**

Eine Kreatur, der von einer Kreatur mit Todesberührung Schaden zugefügt wird, wird zerstört. Hat bei Spielenden oder Planeswalkern keinen Effekt.

# MAGIC ACADEMY™

## DEIN SPIELZUG



### 1 STARTPHASE

- Enttappen (drehe deine Karten aufrecht)
- Ziehe eine Karte

### 2 ERSTE HAUPTPHASE

- Spiele ein Land (nur 1 Land pro Zug)
- Wirke Kreaturen und andere Zaubersprüche

### 3 KAMPF

- Deklariere Angreifer
- Die Konkurrenz deklariert Blocker
- Kampfschaden wird zugefügt

### 4 ZWEITE HAUPTPHASE

- Spiele ein Land (falls noch nicht geschehen)
- Wirke Kreaturen und andere Zaubersprüche

### 5 ENDPHASE

- Kreaturen heilen
- Zug abgeben