

MAGIC

The Gathering



ALLGEMEINE REGELN

ENTFACHE DEINEN FUNKEN!

In **Magic** zählst du zur Elite der Zauberkundigen des Multiversums – den Planeswalkern. Manche sind Freunde, manche Feinde. Alle sind in der Lage, furchterregende Magie anzuwenden und Armeen aus Kreaturen zu befehligen, die aus den unzähligen existierenden Welten stammen. Die Karten in deinem Deck sind dein Waffenvorrat für deine Kämpfe: Zaubersprüche, die du gelernt hast, und Kreaturen, die du herbeibeschwören kannst, damit sie für dich kämpfen. Stelle dein eigenes **Magic**-Deck zusammen und fordere deine Freunde heraus, um zu sehen, wessen Funke am hellsten brennt!



Sammelkartenspiele wie **Magic: The Gathering** kombinieren sammelbare Spielkarten mit einem Strategiespiel. Beginne deine Sammlung mit einem Intro-Pack, damit du mit einem spielbereiten Deck sofort zu spielen anfangen kannst.

Sobald du die Grundzüge des Spiels verstanden hast, kannst du damit anfangen, dein Deck mit Karten aus Boosterpackungen zu verändern – eine liegt deinem

Intro-Pack bereits bei. Du weißt vorher nicht, welche Karten du in einer **Magic**-Boosterpackung erhältst. Du fängst einfach deine Sammlung an und tauschst mit anderen Spielern, um die gewünschten Karten zu bekommen. Hier findest du Geschäfte, die **Magic**-Karten verkaufen: **Wizards.com/Locator**.

Das Beste an einem Sammelkartenspiel ist, dass es sich immer verändert. Du entwickelst Ideen für neue Decks, stellst sie zusammen, und jede Partie **Magic**, die du spielst, ist unterschiedlich. Jedes Jahr werden ein paar neue **Magic**-Erweiterungen veröffentlicht, und jede Erweiterung gibt dir neue Möglichkeiten, deine Gegner zu verblüffen und zu besiegen. Auf **MagicTheGathering.com**

findest du täglich neue Artikel, Insiderinformationen und Neuigkeiten über kommende Erweiterungssets!



INHALT

KAPITEL 1: DIE GRUNDLAGEN

Die fünf Farben des Mana	4
Bestandteile einer Magic-Karte	5
Kartentypen	5
Spielzonen	8

KAPITEL 2: DIE BAUSTEINE

Mana produzieren	9
Zaubersprüche	10
Fähigkeiten	12
Angreifen und Blocken	13
Dein eigenes Deck zusammenstellen	15
Die goldene Regel	15

KAPITEL 3: EINE PARTIE SPIELEN

Schnapp' dir ein Deck	16
Schnapp' dir einen Freund	16
Eine Partie beginnen	16
Ablauf eines Zuges	17
Der nächste Zug	18
Das Spiel, das sich immer ändert	18

KAPITEL 4: VERSCHIEDENE VARIANTEN

Limited-Formate	19
Multiplayer-Varianten	20

KAPITEL 5: GLOSSAR 21

HAST DU FRAGEN? 34

KAPITEL 1: DIE GRUNDLAGEN

Magic: The Gathering ist ein Strategiespiel für zwei oder mehr Spieler, bei dem jeder mit einem selbst zusammengestellten Deck aus **Magic**-Karten spielt. Während einer Partie sind die Spieler abwechselnd am Zug und spielen ihre Karten aus: Länder (die es ermöglichen, andere Karten zu spielen), Kreaturen, Hexereien und andere Zaubersprüche. Jeder Spieler beginnt mit 20 Lebenspunkten. Wenn es dir gelingt, deinen Gegner durch das Angreifen mit Kreaturen und das Wirken von Zaubersprüchen auf 0 Lebenspunkte zu bringen, gewinnst du die Partie!

DIE FÜNF FARBEN DES MANA

Nur eine Sache vereint die unendlich vielen Welten des Multiversums: *Mana*, die Energie, die Magie erst ermöglicht. Die fünf Farben des Mana kommen direkt aus dem Land, und ein Planeswalker mit einer Verbindung zu solch einem Ort kann sich auch durch das Äthermeer zwischen den Welten an dessen Mana bedienen.

Jede Manafarbe ermöglicht es dir, eine andere mächtige Magie zu beherrschen. Zum Beispiel haben rote Zauber mindestens ein  in ihren Kosten, und durch das *Tappen* (Drehen) eines Gebirges erhältst du ein , das du verwenden kannst, um Zaubersprüche zu wirken. Es liegt an dir, ob du nur eine oder alle fünf Farben beherrschen willst.

WEISS

Weiß ist die Farbe von Recht, Ordnung und Struktur. Die weiten **Ebenen**, bewohnt von Soldaten, Klerikern und Engeln, gewähren weißes Mana. Du sendest organisierte Armeen aus kleineren Kreaturen aus, um deinem Gegner eine Lektion zu erteilen.

GRÜN

Grüne Magie handelt von Wachstum, Leben und roher Gewalt. Die **Wälder** fließen vor grünem Mana über. Dieses Mana stellt den Herzschlag der Natur dar. Du lässt die alles verschlingende Macht der Natur in deine Kreaturen fließen und dominierst deine Gegner durch reine Größe.



BLAU

Blaue Magie beruht auf Tricksereien und Manipulation. **Inseln** sorgen für blaues Mana, blau wie die Farbe der tiefen See und des endlosen Himmels. Du arbeitest hinter den Kulissen und kontrollierst deine Umgebung vollständig, bevor du dich aus der Deckung wagst.

ROT

Rote Magie besteht aus Feuer, Wildheit und Stürmen aus Stein und Lava. Rote Magie kommt aus **Gebirgen** und Vulkanen. Du handelst schnell und rücksichtslos und lässt deine wilden Emotionen fließen, um mächtige Drachen zu beschwören oder die Erde unter den Füßen deiner Gegner erbeben zu lassen.

SCHWARZ

Schwarze Magie dreht sich um Tod, Krankheit und Macht um jeden Preis. Schwarzes Mana kommt aus feuchten **Sümpfen**, in denen alles verrottet. Du bist so selbststüchtig und verdorben wie die untoten Kreaturen und unaussprechlichen Schrecken, die du kommandierst.

BESTANDTEILE EINER MAGIC-KARTE

KARTENNAME

TYPEN-ZEILE

Hier erkennst du den *Kartentyp*: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker oder Hexerei. Hat die Karte einen *Untertyp* oder *Übertyp*, wird dieser ebenfalls hier aufgeführt. Zum Beispiel ist der Shivan-Drache eine Kreatur, und sein Untertyp ist der Kreaturentyp Drache.

TEXTBOX

Hier werden die *Fähigkeiten* der Karte aufgelistet. Oft findest du hier auch *Anekdotentext*, der kursiv gedruckt ist (*kursiv sieht so aus*), der dir etwas über die Welt von Magic erzählt. Anekdotentext hat keine Auswirkungen auf das Spiel. Bei manchen Fähigkeiten ist zudem in kursiv ein *Erinnerungstext* angegeben, der die Funktionen der Fähigkeit beschreibt.

SAMMLERNUMMER

Die Sammlernummer erleichtert das Organisieren deiner Karten. Zum Beispiel bedeutet „154/249“, dass diese Karte die 154. von 249 Karten in diesem Set ist.



MANAKOSTEN

Mana ist die magische Energie in diesem Spiel. Es wird von Ländern erzeugt, und du kannst es verwenden, um damit *Zaubersprüche* zu wirken. Die Symbole in der oberen rechten Ecke einer Karte zeigen dir die Kosten für das Wirken dieses Zauberspruches. Wenn die Manakosten 4 (zwei rote, zwei grüne) lauten, bezahlst du vier Mana beliebiger Art plus zwei rote Mana (von zwei Gebirgen), um die Karte zu wirken.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Das Erweiterungssymbol einer Karte sagt dir, aus welchem *Magic*-Set sie stammt. Diese Version des Shivan-Drachen ist aus dem *Magic 2014* Hauptsatz. Die Farbe des Symbols verrät dir die Häufigkeit der Karte: Schwarz steht für häufige Karten, Silber für nicht ganz so häufige, Gold für seltene und Rot-Orange für sagenhaft seltene Karten.

STÄRKE UND WIDERSTANDSKRAFT

Jede Kreaturenkarte hat ein besonderes Feld für die *Stärke* und *Widerstandskraft* der Kreatur. 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. (Eine Planeswalker-Karte hat ein besonderes Feld, in der die *Loyalität* angegeben ist.)

KARTENTYPEN



Jede *Magic*-Karte hat einen oder mehrere Typen. Der Kartentyp sagt dir, wann du die Karte spielen kannst und was mit der Karte geschieht, nachdem du sie ausgespielt hast.

HEXEREI

Eine Hexerei ist eine magische Zauberformel. Du kannst eine Hexerei nur in einer *Hauptphase* im eigenen Zug wirken. Du kannst sie nicht wirken, wenn sich ein anderer Zauberspruch auf dem *Stapel* befindet. (Die Begriffe Phase und Stapel werden gleich weiter unten erklärt.) Eine Hexerei hat einen *Effekt* – anders gesagt: du führst die Anweisungen auf der Karte aus – und danach legst du sie auf deinen Ablagestapel, den sogenannten *Friedhof*.



SPONTANZAUBER

Spontanzauber sind wie Hexereien, allerdings kannst du sie zu fast jedem beliebigen Zeitpunkt wirken, sogar während des gegnerischen Zuges oder *als Antwort* auf einen anderen Zauberspruch. Wie eine Hexerei hat ein Spontanzauber seinen Effekt, und danach legst du ihn auf deinen Friedhof.



VERZAUBERUNG

Unter einer Verzauberung versteht man stabile, sichtbar gewordene Magie. Eine Verzauberung ist eine *bleibende Karte*. Dies bedeutet zwei Sachen: Du kannst sie nur wirken, wenn du auch eine Hexerei wirken könntest, und nachdem du sie gewirkt hast, legst du sie vor dich auf den Tisch in die Nähe deiner Länder. (Die meisten Spieler haben ihre Länder am liebsten direkt vor sich, die anderen Karten werden dann eher in Richtung Tischmitte gelegt.) Die Karte befindet sich jetzt *im Spiel*. Karten im Spiel werden als *bleibende Karten* bezeichnet, weil sie dauerhaft im Spiel bleiben (falls nicht irgendetwas sie zerstört)..

Einige Verzauberungen sind *Auren*. Eine Aura wird an eine bleibende Karte angelegt, sowie sie ins Spiel kommt, und beeinflusst diese bleibende Karte, solange sie im Spiel ist. Falls die verzauberte bleibende Karte das Spiel verlässt, wird die Aura auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.



ARTEFAKT

Ein Artefakt stellt einen magischen Gegenstand dar. Artefakte sind wie Verzauberungen bleibende Karten, daher bleiben sie im Spiel und beeinflussen den Spielverlauf. Die meisten Artefakte sind farblos, daher kannst du sie unabhängig davon spielen, welche Sorte Länder du hast.

Manche Artefakte sind *Ausrüstung*. Wenn du bestimmte Kosten bezahlst, kannst du eine Ausrüstung an eine Kreatur anlegen, die du kontrollierst, und die Kreatur dadurch mächtiger machen. Falls eine ausgerüstete Kreatur das Spiel verlässt, gilt dies nicht für die Ausrüstung: diese wird von der Kreatur fallen gelassen und verbleibt im Spiel.



KREATUR

Kreaturen kämpfen für dich. Sie sind bleibende Karten, aber im Unterschied zu allen anderen bleibenden Karten können sie *angreifen* und *blocken*. Jede Kreatur hat *Stärke* und *Widerstandskraft*. Ihre Stärke (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. Kreaturen greifen an und blocken während der *Kampfphase*.

Im Unterschied zu anderen bleibenden Karten kommen Kreaturen mit „Einsatzverzögerung“ ins Spiel: Eine Kreatur kann weder angreifen noch eine Fähigkeit mit ♦ in den Kosten aktivieren, falls sie nicht zu Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle im Spiel war. Wenn es ums Blocken oder das Aktivieren von anderen Fähigkeiten geht, ist es egal, wie lange sich die Kreatur bereits im Spiel befindet.

Artefaktkreaturen sind sowohl Artefakt als auch Kreatur. Sie sind normalerweise wie andere Artefakte farblos, und sie können genau wie andere Kreaturen angreifen und blocken. Artefaktkreaturen werden von allem, was Artefakte betrifft, genauso betroffen wie von allem, was Kreaturen betrifft.

Da **Magic** ohne Spielbrett auskommt, legt jeder Spieler selbst fest, wo auf dem Tisch für ihn die einzelnen Spielbereiche sind.

So sieht der Tisch mitten in der Partie aus. In diesem Beispiel sind keine Karten im Exil, und kein Zauberspruch befindet sich auf dem Stapel. (Wenn du einen Zauberspruch auf den Stapel legst, nimmst du die Karte aus deiner Hand und legst sie mitten auf den Tisch, bis sie verrechnet worden ist.)

HAND



GEGNER

16 Lebenspunkte übrig



BIBLIOTHEK

FRIEDHOF

IM SPIEL



BIBLIOTHEK

FRIEDHOF

DU

18 Lebenspunkte übrig



HAND

BIBLIOTHEK

Sobald eine Partie **Magic** beginnt, wird aus deinem Kartendeck deine Bibliothek (dein Ziehstapel). Alle Karten liegen mit der Bildseite nach unten und bleiben in der Reihenfolge, in der sie zu Beginn der Partie waren. Niemand darf sich die Karten in deiner Bibliothek ansehen. Du darfst aber wissen, wie viele Karten sich noch in der Bibliothek jedes Spielers befinden. Jeder Spieler hat seine eigene Bibliothek.

HAND

Wenn du Karten ziehst, nimmst du sie auf deine Hand, wie in den meisten anderen Kartenspielen. Niemand außer dir darf sich die Karten auf deiner Hand ansehen. Du beginnst eine Partie mit sieben Karten auf der Hand, und deine maximale Handkartenzahl beträgt ebenfalls sieben. (Du kannst zwischendurch mehr als sieben Karten auf der Hand haben, musst aber am Ende jedes deiner Züge so viele Karten abwerfen, dass du nur noch sieben Karten auf der Hand hast.) Jeder Spieler hat seine eigene Kartenhand.

DER STAPEL

Zaubersprüche und Fähigkeiten kommen erst einmal auf den sogenannten Stapel. Sie warten dort darauf, *verrechnet* zu werden, bis sich beide Spieler entschlossen haben, nicht noch als Antwort neue Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten zu aktivieren. Dann wird das verrechnet, was zuletzt gespielt wurde (egal ob Zauberspruch oder Fähigkeit), und beide Spieler erhalten wieder die Möglichkeit, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren. (Über das Wirken von Zaubersprüchen und das Aktivieren von Fähigkeiten erfährst du mehr im nächsten Kapitel.) Beide Spieler teilen sich diese Zone.

IM SPIEL

Zu Beginn einer Partie hast du noch nichts im Spiel, aber hier passiert später das meiste. In jedem deiner Züge kannst du ein Land aus deiner Hand ausspielen. Kreaturen, Artefakte, Verzauberungen und Planeswalker kommen ebenfalls ins Spiel, nachdem sie verrechnet wurden. Du kannst deine bleibenden Karten anordnen, wie du möchtest (wir empfehlen dir jedoch, die Länder direkt vor dich zu legen), aber dein Gegner muss alle Karten im Blickfeld haben und erkennen können, ob sie *getappt* sind oder nicht. Beide Spieler teilen sich diese Zone.

FRIEDHOF

Dein Friedhof ist dein Ablagestapel. Deine Spontanzauber und Hexereien gehen auf den Friedhof, wenn sie verrechnet werden. Deine Karten kommen auf deinen Friedhof, falls ein Effekt dafür sorgt, dass sie *abgeworfen*, *zerstört*, *geopfert* oder *neutralisiert* werden. Deine Karten kommen auf deinen Friedhof, falls ein Effekt dafür sorgt, dass sie oder werden. Deine Planeswalker gehen auf den Friedhof, falls sie alle ihre Loyalitätsmarken verlieren. Deine Kreaturen gehen auf deinen Friedhof, wenn ihnen während eines Zuges so viele oder mehr Schadenspunkte zugefügt werden, wie ihre Widerstandskraft beträgt, oder falls ihre Widerstandskraft auf 0 oder darunter reduziert wird. Karten in deinem Friedhof liegen immer mit der Bildseite nach oben, und jeder Spieler kann sie sich zu jeder Zeit ansehen. Jeder Spieler besitzt seinen eigenen Friedhof.

EXIL

Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine Karte *ins Exil* schickt, legst du sie in einen Spielbereich, der vom Rest des Spiels abgetrennt ist. Die Karte bleibt dort für den Rest der Partie, falls nicht das, was sie ins Exil geschickt hat, sie wieder zurückholt. Karten im Exil liegen normalerweise offen. Beide Spieler teilen sich diese Zone.

KAPITEL 2: DIE BAUSTEINE

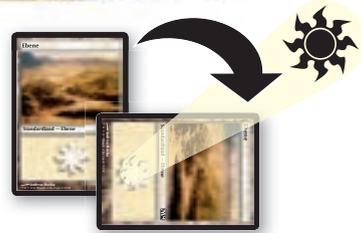
Dieses Kapitel beschreibt die verschiedenen Aktionen, die du während einer Partie durchführen kannst. Du lernst, wie du an das Mana kommst, das du zum Wirken von Zaubersprüchen benötigst. Du lernst, wie du einen Zauberspruch wirkst und wie du Fähigkeiten verwendest. Außerdem lernst du, wie du mit deinen Kreaturen angreift und blockst. Das Kapitel endet mit einer kurzen Beschreibung, wie du dein erstes eigenes Deck erstellst und was es mit der „Goldenen Regel“ des Spiels auf sich hat.

MANA PRODUZIEREN

Um alles andere im Spiel machen zu können, musst du zuerst in der Lage sein, Mana zu erzeugen. Stelle dir Mana als das „Geld“ von Magic vor – hiermit bezahlst du die meisten Kosten. Jedes Mana gehört zu einer der fünf *Farben* von Magic oder ist *farblos*. Wenn Kosten farbiges Mana erfordern, kannst du das an den farbigen Manasymbolen (* für Weiß, ♠ für Blau, ♣ für Schwarz, ♡ für Rot, ♣ für Grün) erkennen. Wenn beliebiges Mana benutzt werden kann, um die Kosten zu bezahlen, wird eine Zahl (zum Beispiel 2) verwendet.

Wo kommt das Mana her? Fast jedes Land im Spiel hat eine Fähigkeit, die Mana produziert. Standardländer haben einfach nur ein großes Manasymbol in ihren Textboxen, um dies anzuzeigen: Wenn du eines davon tappst, erhöhst du deinen *Manavorrat* um ein Mana dieser Farbe. (Dein Manavorrat ist dein Lager, in dem du dein Mana aufbewahrst, bis du es verbrauchst.) Andere Länder sowie ein paar Kreaturen, Artefakte und Zaubersprüche können ebenfalls Mana erzeugen. Dann steht da zum Beispiel „Erhöhe deinen Manavorrat um ♣“.

Mana, das du erzeugt hast, hält nicht ewig. Am Ende jedes Segments und jeder Phase eines Zuges verflüchtigt sich das Mana aus deinem Manavorrat. Dies geschieht nicht sehr häufig, weil du normalerweise nur Mana erzeugst, wenn du die Kosten für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit bezahlen möchtest.



STANDARDLANDTYP	KANN GETAPPT WERDEN FÜR:
Ebene	* (weiß)
Insel	♠ (blau)
Sumpf	♣ (schwarz)
Gebirge	♡ (rot)
Wald	♣ (grün)

TAPPEN

Eine Karte zu tappern bedeutet, sie seitwärts zu drehen. Du tust das, wenn du ein Land verwendest, um Mana zu erzeugen, wenn du mit einer Kreatur angreift oder wenn du eine Fähigkeit aktivierst, deren Kosten das Symbol ♣ enthalten (♣ bedeutet „tappe diese bleibende Karte“).

Wenn eine bleibende Karte getappt wird, bedeutet dies für gewöhnlich, dass sie für diesen Zug verbraucht ist. Du kannst sie nicht wieder tappern, bis sie *enttappt* wurde (wieder gerade gedreht).

Zu Beginn jedes deiner Züge enttappt du deine getappten Karten, damit du sie wieder verwenden kannst.



Jetzt, da du weißt, wie man Mana produziert, wirst du es zum Wirken von Zaubersprüchen nutzen wollen. Alle Karten außer Ländern werden als Zaubersprüche gewirkt. Du kannst Hexereien, Kreaturen, Artefakte, Verzauberungen und Planeswalker nur in einer deiner Hauptphasen wirken, wenn der Stapel leer ist. Spontanzauber können zu jedem Zeitpunkt gewirkt werden.

EINEN ZAUBERSPRUCH WIRKEN

Um einen Zauberspruch zu wirken, nimm die gewünschte Karte aus deiner Hand, zeige sie deinem Gegner und lege sie auf den Stapel. (Der Stapel ist die Spielzone, in der sich Zaubersprüche aufhalten. Er befindet sich normalerweise in der Mitte des Tisches.)

Es gibt nun einige Entscheidungen, die du treffen musst. Falls der Zauberspruch ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist und mit „Bestimme eines —“ beginnt, bestimmst du, welchen der Modi du verwendest. Falls der Zauberspruch ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist und ein Ziel hat („... deiner Wahl“), bestimmst du, was (oder wer) dieses Ziel ist. Aurazauber haben zum Beispiel die bleibenden Karten als Ziel, die sie verzaubern sollen. Hat der Zauberspruch ein ☼ in den Kosten, bestimmst du, für welche Zahl X steht. Andere Entscheidungen werden später getroffen, wenn der Zauberspruch verrechnet wird.

ZIEL

Wenn du den Begriff „deiner Wahl“ auf einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit siehst, musst du eines oder mehrere Dinge auswählen, die der Zauberspruch oder die Fähigkeit betreffen soll. Du wirst nur unter bestimmten Dingen auswählen können, wie zum Beispiel „eine Verzauberung deiner Wahl“ oder „eine Kreatur oder einen Spieler deiner Wahl“.

Du bestimmst die Ziele eines Zauberspruchs, wenn du ihn wirkst, und du bestimmst die Ziele für eine aktivierte Fähigkeit, wenn du sie aktivierst. Falls du kein Ziel findest, das den Voraussetzungen genügt, kannst du den Zauberspruch nicht wirken bzw. die Fähigkeit nicht aktivieren. Sobald du die Ziele festgelegt hast, kannst du deine Meinung später nicht mehr ändern.

Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit versucht, verrechnet zu werden, überprüft er bzw. sie, ob die Ziele immer noch *legal* sind (ob sie noch da sind und den Voraussetzungen genügen, die vom Zauberspruch bzw. der Fähigkeit verlangt werden). Wenn ein Ziel nicht legal ist, kann der Zauberspruch oder die Fähigkeit es nicht betreffen. Wenn keines der Ziele noch legal ist, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit neutralisiert und hat keinerlei Effekt.



Überprüfe nun die Kosten des Zauberspruchs. Tappe deine Länder, um das Mana zu erzeugen, das du benötigst, um die Kosten zu bezahlen, und bezahle sie dann. Sobald du das tust, wurde der Zauberspruch gewirkt.

AUF EINEN ZAUBERSPRUCH ANTWORTEN

Ein Zauberspruch wird nicht sofort *verrechnet* (und hat seine Wirkung), sondern muss auf dem sogenannten Stapel warten. Beide Spieler, also auch du selbst, haben jetzt die Gelegenheit, *als Antwort* einen Spontanzauber zu wirken oder eine aktivierte 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.

EINEN ZAUBERSPRUCH VERRECHNEN

Wenn ein Zauberspruch verrechnet wird, geschieht eine von zwei Sachen. Falls der Zauberspruch ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, generiert er einen Effekt (anders gesagt: du führst die Anweisungen auf der Karte aus), und du legst die Karte dann auf deinen Friedhof. Falls der Zauberspruch eine Kreatur, ein Artefakt, eine Verzauberung oder ein Planeswalker ist, legst du die Karte vor dich auf den Tisch, in die Nähe deiner Länder. Die Karte befindet sich jetzt im Spiel. Jede deiner Karten im Spiel wird als *bleibende Karte* bezeichnet, weil sie dauerhaft im Spiel bleibt (falls nicht irgendetwas sie zerstört). Viele bleibende Karten haben Fähigkeiten, also Text auf ihnen, der das Spiel beeinflusst.

Nachdem ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wurde, haben beide Spieler die Gelegenheit, etwas Neues zu spielen. Falls niemand will, wird das nächste Ding verrechnet, das auf dem Stapel wartet. (Falls der Stapel leer ist, endet der derzeitige Teil des Zuges, und die Partie geht mit dem nächsten Teil des Zuges weiter.) Falls einer der Spieler etwas Neues spielt, geht das oben auf den Stapel, der Prozess wird wiederholt.

Auf der nächsten Seite findest du Beispiele für Zaubersprüche auf dem Stapel.

BEISPIEL FÜR ZAUBERSPRÜCHE AUF DEM STAPEL

- 1** Dein Gegner wirkt Schock und bestimmt deinen Auraschöpfer, eine 2/2 Kreatur, als Ziel. Der Schock geht auf den Stapel.
- 2** Du antwortest auf den Schock, indem du den Mutbeweis auf deinen Auraschöpfer wirkst. Der Mutbeweis geht auf den Stapel und zwar *oberhalb des Schocks*.
- 3** Du und dein Gegner wollen beide nichts mehr tun. Der Mutbeweis wird verrechnet und macht den Auraschöpfer bis zum Ende des Zuges zu einer 4/6 Kreatur.
- 4** Dann wird der Schock verrechnet und fügt dem aufgepumpten Auraschöpfer 2 Schadenspunkte zu. Das reicht nicht, um ihn zu zerstören.



Was wäre passiert, wenn der Mutbeweis zuerst gewirkt worden wäre?

Der Schock geht oberhalb des Mutbeweises auf den Stapel und wird daher zuerst verrechnet. Er fügt dem Auraschöpfer 2 Schadenspunkte zu – genug, um ihn zu zerstören! Wenn der Mutbeweis versucht, verrechnet zu werden, ist sein einziges Ziel nicht mehr im Spiel, deswegen wird er neutralisiert (er hat keinen Effekt).



Während du immer mehr bleibende Karten im Spiel ansammelst, verändert sich der Verlauf der Partie. Das liegt daran, dass viele bleibende Karten Fähigkeiten haben, also Text auf ihnen, der das Spiel beeinflusst. Der Text verrät dir die Fähigkeiten der bleibenden Karte. Es gibt drei verschiedene Arten von Fähigkeiten, die eine bleibende Karte haben kann: *statische Fähigkeiten*, *ausgelöste Fähigkeiten* und *aktivierte Fähigkeiten*.

STATISCHE FÄHIGKEITEN

Eine statische Fähigkeit ist Text, der immer wahr ist, solange sich die Karte im Spiel befindet. Zum Beispiel ist die Achtungsgebietende Herrscherin eine Kreatur mit der Fähigkeit „Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel“. Statische Fähigkeiten werden nicht aktiviert. Sie machen einfach genau das, was auf ihnen steht.

AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN

Eine ausgelöste Fähigkeit ist Text, der dann geschieht, wenn in der Partie ein bestimmtes Ereignis eintritt. Zum Beispiel ist der Kurier-Sceada eine Kreatur mit der Fähigkeit: „Wenn der Kurier-Sceada stirbt, ziehe eine Karte.“

Ausgelöste Fähigkeit beginnen mit den Worten „Wenn“ oder „Immer wenn“ oder enthalten die Worte „zu Beginn“. Eine ausgelöste Fähigkeit wird nicht aktiviert. Sie wird automatisch immer dann ausgelöst, wenn der erste Teil der Fähigkeit stattfindet. Die Fähigkeit geht genau wie ein Zauberspruch auf den Stapel und wird ebenfalls genauso verrechnet. Wird die Fähigkeit ausgelöst und verlässt danach die bleibende Karte, von der die Fähigkeit kam, das Spiel, wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet.

Eine ausgelöste Fähigkeit kann nicht aufgeschoben oder ignoriert werden. Falls die Fähigkeit allerdings ein Ziel benötigt, du aber kein legales Ziel bestimmen kannst, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

AKTIVIERTE FÄHIGKEITEN

Eine aktivierte Fähigkeit ist eine Fähigkeit, die du aktivieren kannst, wann immer du willst, solange du ihre Kosten bezahlst. Zum Beispiel ist das Blutige Kindchen eine Kreatur mit der Fähigkeit „Opfere eine andere Kreatur: Das Blutige Kindchen erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges“.

Jede aktivierte Fähigkeit hat einen Doppelpunkt („:“) zwischen ihren Kosten und ihrem Effekt. Das Aktivieren funktioniert genau wie das Wirken eines Spontanzaubers, außer dass keine Karte aus Pappe auf den Stapel gelegt wird. Die Fähigkeit geht genau wie ein Zauberspruch auf den Stapel und wird ebenfalls genauso verrechnet. Aktivierst du eine Fähigkeit, und verlässt danach die bleibende Karte, von der die Fähigkeit kam, das Spiel, wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet.

Manche aktivierte Fähigkeiten haben das Symbol  in ihren Kosten. Das bedeutet, dass du die bleibende Karte tappen musst, um die Fähigkeit zu aktivieren. Du kannst die Fähigkeit nicht aktivieren, falls die bleibende Karte bereits getappt ist.



SCHLÜSSELWORTE

Manche bleibenden Karten haben Fähigkeiten, die auf ein einzelnes Wort oder einen kurzen Begriff zusammengefasst sind. Die meisten dieser Fähigkeiten haben *Erinnerungstext*, der zusammenfassend angibt, welchen Effekt diese Fähigkeit hat. Schlüsselwortfähigkeiten in diesem Hauptsatz sind folgende Fähigkeiten: Todesberührung, Verteidiger, Verzaubert ..., Ausrüsten, Erstschlag, Aufblitzen, Fliegend, Eile, Fluchtsicher, Unzerstörbar, Landtarnung (zum Beispiel Sumpftarnung oder Waldtarnung), Lebensverknüpfung, Schutz, Reichweite, Verursacht Trampelschaden und Wachsamkeit. Die meisten davon sind statische Fähigkeiten, doch Schlüsselwort-Fähigkeiten können auch ausgelöste oder aktivierte Fähigkeiten sein. Detaillierte Erklärungen all dieser Fähigkeiten finden sich im Glossar am Ende dieses Regelbuchs.

Meistens wirst du die Partie gewinnen, indem du mit deinen Kreaturen angreifst. Wird eine Kreatur, die deinen Gegner angreift, nicht geblockt, fügt sie ihm Schaden in Höhe ihrer Stärke zu. Man benötigt nicht viele Treffer, um seinen Gegner von 20 Lebenspunkten auf 0 zu bringen!

Die *Kampfphase* ist die Mitte jedes Zuges. (Die Schritte eines Zuges werden weiter unten erklärt.) In deiner Kampfphase bestimmst du, welche deiner Kreaturen angreifen sollen, und wen oder was sie angreifen. Jede kann entweder deinen Gegner oder einen seiner Planeswalker angreifen, allerdings nicht eine seiner Kreaturen. Du tappst die angreifenden Kreaturen. Sie greifen alle gleichzeitig an, auch wenn sie unterschiedliche Dinge angreifen. Du kannst mit einer Kreatur nur angreifen, falls sie nicht getappt ist, und auch nur, falls sie unter deiner Kontrolle war, als der Zug begann.

Dein Gegner bestimmt, welche seiner Kreaturen blocken. Getappte Kreaturen können nicht als Blocker deklariert werden. Beim Blocken ist es unerheblich, wie lange die Kreatur sich schon im Spiel befindet. Jede Kreatur kann nur einen Angreifer blocken, aber mehrere Blocker können sich gemeinsam auf eine angreifende Kreatur stürzen. Falls dies geschieht, bringt der angreifende Spieler die Blocker in eine Reihenfolge, die angibt, wer als erstes Schaden zufügt bekommt, wer danach und so weiter. Kreaturen müssen nicht blocken.

Nachdem alle Blocker bestimmt wurden, wird Kampfschaden zugewiesen. Jede Kreatur – sowohl als Angreifer als auch als Blocker – fügt Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Eine angreifende Kreatur, die nicht geblockt wird, fügt dem Spieler oder Planeswalker, den sie angreift, Schadenspunkte zu.
- Eine angreifende Kreatur, die geblockt wird, fügt den sie blockenden Kreaturen Schadenspunkte zu. Wenn ein Angreifer, den du kontrollierst, von mehreren Kreaturen geblockt wird, kannst du den Kampfschaden des Angreifers unter den Blockern verteilen. Du musst der ersten Kreatur gemäß der von dir festgelegten Reihenfolge genügend Schaden zufügen, um sie zu zerstören, bevor du der nächsten Kreatur gemäß Reihenfolge Schaden zufügen kannst, und so weiter.
- Eine blockende Kreatur fügt dem Angreifer, den sie blockt, Schadenspunkte zu.

Wenn deinem Gegner Schadenspunkte zugefügt werden, verliert er entsprechend viele Lebenspunkte!

Falls einem Planeswalker deines Gegners Schaden zugefügt wird, werden entsprechend viele Loyalitätsmarken von ihm entfernt.

Falls einer Kreatur in einem Zug so viele Schadenspunkte (oder mehr) zugefügt werden, wie ihre Widerstandskraft beträgt, wird diese Kreatur zerstört und geht auf den Friedhof ihres Besitzers. Falls eine Kreatur Schaden nimmt, der nicht tödlich ist, bleibt die Kreatur im Spiel; der Schaden heilt aber erst, wenn der Zug endet.

Auf der nächsten Seite findest du ein Beispiel für einen Kampf.



BEISPIEL FÜR EINEN KAMPF

1



ANGREIFER DEKLARIEREN

Der angreifende Spieler greift mit seinen drei größten Kreaturen an und tappt sie. Er hält die kleinste zurück, weil sie zu einfach zu zerstören ist – und vielleicht ganz nützlich als Blocker im nächsten Zug des Gegners sein könnte.

2



BLOCKER DEKLARIEREN

Der verteidigende Spieler weist zwei der angreifenden Kreaturen Blocker zu und lässt den dritten Angreifer durch. Wie geblockt wird, sucht sich der verteidigende Spieler aus.

3



KAMPFSCHADEN

Der ungeblockte Angreifer fügt dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zu. Die geblockten Angreifer und die Blocker fügen sich gegenseitig Schaden zu. Die schwächeren Kreaturen sterben, die stärkeren Kreaturen überleben.

DEIN EIGENES DECK ZUSAMMENSTELLEN

Du spielst **Magic** mit einem von dir selbst zusammengestellten Deck. Du kannst dafür beliebige **Magic**-Karten verwenden, ganz nach deinem Geschmack. Es gibt nur zwei Grundregeln: Dein Deck muss mindestens 60 Karten enthalten, und in deinem Deck darf keine Karte (außer Standardländern) mehr als viermal enthalten sein. Alles andere kannst du frei wählen, aber hier findest du ein paar Tipps:

Länder. Eine gute Faustregel ist, dass 40% deines Decks Länder sein sollten. In einem Deck mit 60 Karten sind normalerweise ungefähr 24 Länder.

Kreaturen. Kreaturen nehmen in einem typischen 60-Karten-Deck zwischen 15 und 25 Plätze ein. Suche dir Kreaturen mit unterschiedlich hohen Manakosten heraus. Billige Kreaturen können am Anfang viel erreichen, teure Kreaturen können dafür die Partie schnell entscheiden, sobald sie ins Spiel kommen.

Andere Karten. Artefakte, Verzauberungen, Planeswalker, Spontanzauber und Hexereien runden dein Deck ab.

Nachdem du mit deinem neuen Deck ein paar Partien gespielt hast, kannst du anfangen, es zu verbessern. Nimm die Karten heraus, bei denen du das Gefühl hast, dass sie nicht so gut in das Deck passen, und ersetze sie mit Karten, die du ausprobieren möchtest. Das Beste an Sammelkartenspielen ist, dass du mit allen Karten spielen kannst, die du verwenden willst, also probiere ruhig verschiedene Ideen aus!

Sobald die Kartensammlung groß genug ist, stellen sich **Magic**-Spieler gerne verschiedene Decks für verschiedene *Formate* zusammen. Die Formate sind anhand der Karten definiert, die in ihnen verwendet werden dürfen. Das beliebteste **Magic**-Format wird *Standard* genannt. Es verwendet immer nur die aktuellsten Sets. In einem Standard-Deck dürfen Karten aus dem derzeitigen Block, dem im Oktober davor veröffentlichten Block und dem aktuellen Hauptsatz verwendet werden. Standard-Events kann man überall auf der Welt das ganze Jahr über finden. Wenn du weitere **Magic**-Formate kennenlernen willst, schau unter Wizards.com/MagicFormats nach.

DIE GOLDENE REGEL

Wenn eine **Magic**-Karte im Gegensatz zum Regelbuch steht, hat die Karte Vorrang. Zum Beispiel lautet eine Regel, dass Kreaturen ungetappt ins Spiel kommen. Die Achtungsgebietende Herrscherin ist aber eine Kreatur, auf der steht: „Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel.“ Die Achtungsgebietende Herrscherin verändert die Spielregel, solange sie im Spiel ist. Einer der Gründe, warum **Magic** so viel Spaß macht, ist der, dass es einzelne Karten gibt, mit denen du fast jede Regel außer Kraft setzen kannst.



KAPITEL 3: EINE PARTIE SPIELEN

Da du inzwischen die Grundelemente des Spiels kennst und weißt, wie man die wichtigsten Aktionen durchführt, ist es an der Zeit, einmal einen kompletten Zug zu zeigen. Dieses Kapitel beschreibt, was in den einzelnen Teilen eines Zuges geschieht. In einer typischen Partie wirst du immer wieder viele dieser Schritte übergehen – zum Beispiel geschieht normalerweise nichts im Beginn-des-Kampfes-Segment. Eine normale Partie **Magic** läuft meist recht lässig ab, auch wenn die Struktur sehr komplex wirkt.

SCHNAPP' DIR EIN DECK

Zuerst benötigst du ein eigenes **Magic**-Deck. Außerdem brauchst du etwas, um den Lebenspunktstand beider Spieler mitzuschreiben, sowie kleine Gegenstände oder Schnipsel als Spielsteine und Marken.

Als **Magic**-Neuling bietet es sich an, mit einem spielbereiten Deck (zum Beispiel einem Intro-Pack oder einem Event-Deck) anzufangen oder dir für die ersten Partien ein Deck von einem Freund auszuleihen. Sobald du eine eigene Kartensammlung hast, versuche ruhig einmal, mit Hilfe der Richtlinien auf Seite 15 ein eigenes Deck zusammenzustellen..

SCHNAPP' DIR EINEN FREUND

Und schließlich brauchst du für eine Partie auch einen Gegner! Dein Gegner wird mit seinem eigenen Deck gegen dich spielen.

EINE PARTIE BEGINNEN

Jeder Spieler beginnt mit 20 Lebenspunkten. Du gewinnst die Partie, falls es dir gelingt, den Gegner auf 0 Lebenspunkte zu bringen. Du gewinnst außerdem, falls dein Gegner eine Karte ziehen muss, aber keine mehr in seiner Bibliothek verblieben ist, oder falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dir sagt, dass du die Partie gewinnst.

Entscheidet, welcher Spieler anfängt. Hast du gerade schon gegen den gleichen Gegner gespielt, entscheidet der Verlierer der letzten Partie, wer anfängt. Sonst werft ihr am besten eine Münze oder würfelt aus, wer es sich aussuchen darf.

Jeder Spieler mischt sein Deck und zieht dann eine Starthand von sieben Karten. Wenn dir die Karten auf deiner Hand nicht gefallen, kannst du einen so genannten *Mulligan* nehmen. Mische deine Karten in dein Deck zurück und ziehe sechs neue Handkarten. Du kannst dies so oft wiederholen und jedesmal eine Karte weniger ziehen, bis du dich entschließt, deine Karten zu behalten.

Hier findest du die einzelnen Abschnitte eines Zuges. Jeder Zug läuft nach dem gleichen Schema ab. Immer wenn du ein neues Segment oder eine neue Phase beginnst, werden alle ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst, die während dieses Segments oder dieser Phase geschehen, und auf den Stapel gelegt. Der *aktive Spieler* (der Spieler, dessen Zug es ist) darf zuerst Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, dann der andere Spieler. Wenn beide Spieler hintereinander nichts mehr tun wollen und nichts mehr darauf wartet, verrechnet zu werden, geht die Partie ins nächste Segment oder in die nächste Phase.

Zu jedem Teil eines Zuges findest du eine Beschreibung dessen, was während dieses Abschnitts geschehen kann, falls es dein Zug ist.

1. STARTPHASE

A. ENTAPPSEGMENT

Du enttappst all deine getappten Karten. Im ersten Zug einer Partie hast du noch keine bleibenden Karten, daher übergehst du den Schritt einfach. Niemand kann während dieses Segments Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren.

B. VERSORGUNGSSEGMENT

Dieser Teil des Zuges wird auf einigen Karten erwähnt. Wenn etwas nur genau einmal pro Zug geschehen soll, und zwar direkt am Anfang, dann wird die entsprechende Fähigkeit „zu Beginn deines Versorgungssegments“ ausgelöst. Alle Spieler können Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren.

C. ZIEHSEGMENT

Du ziehst eine Karte von deiner Bibliothek. (Der Spieler, der zuerst an der Reihe ist, übergeht in seinem ersten Zug das Ziehsegment, um den Vorteil auszugleichen, zuerst an der Reihe zu sein.) Alle Spieler können dann Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren.

2. HAUPTPHASE

Du kannst eine beliebige Anzahl an Hexereien, Spontanzaubern, Kreaturen, Artefakten, Verzauberungen und Planeswalkern wirken und Fähigkeiten aktivieren. Außerdem kannst du in dieser Phase ein Land ausspielen. Denke daran, dass du nur ein Land während deines Zuges ausspielen kannst. Dein Gegner kann nur Spontanzauber wirken und aktivierte Fähigkeiten aktivieren.

3. KAMPFFHASE

A. BEGINN-DES-KAMPFES-SEGMENT

Alle Spieler können Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren. Das ist die letzte Gelegenheit für deinen Gegner, noch Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten zu aktivieren, die deine Kreaturen am Angreifen hindern.

B. ANGREIFER-DEKLARIEREN-SEGMENT

Du entscheidest, welche deiner ungetappten Kreaturen angreifen sollen (falls überhaupt) und welchen Spieler oder Planeswalker sie angreifen. Dann tun sie es. Dadurch werden die angreifenden Kreaturen getappt. Alle Spieler können dann Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren.

C. BLOCKER-DEKLARIEREN-SEGMENT

Dein Gegner entscheidet, welche seiner ungetappten Kreaturen deine angreifenden Kreaturen blocken (falls überhaupt), dann tun sie es. Falls

mehrere Kreaturen einen einzelnen Angreifer blocken, bringst du die Blocker in eine Reihenfolge, die angibt, wer als erstes Schaden zugefügt bekommt, wer danach und so weiter. Alle Spieler können dann Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren.

D. KAMPFSCHADENSEGMENT

Jede angreifende oder blockende Kreatur, die noch im Spiel ist, weist den Schaden, den sie zufügt, dem verteidigenden Spieler (falls sie diesen Spieler angriff und nicht geblockt wurde), einem Planeswalker (falls sie diesen Planeswalker angriff und nicht geblockt wurde), der Kreatur oder den Kreaturen, von der sie geblockt wurde, oder der Kreatur, die sie blockt, zu. Falls eine angreifende Kreatur von mehreren Kreaturen geblockt wird, teilst du ihren Kampfschaden unter diesen auf, indem du dem ersten Blocker in der Reihenfolge mindestens so viel Schaden zuweist, wie benötigt wird, um ihn zu zerstören, bevor du möglicherweise noch übrigen Schaden dem nächsten in der Reihenfolge zuweist, und so weiter. Nachdem die Spieler festgelegt haben, wie die Kreaturen, die sie kontrollieren, ihren Kampfschaden verteilen, wird aller Schaden gleichzeitig zugefügt. Alle Spieler können dann Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren.

E. ENDE-DES-KAMPFES-SEGMENT

Alle Spieler können Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren.

4. HAUPTPHASE

Deine zweite Hauptphase verläuft genauso wie deine erste Hauptphase. Du kannst jede Art von Zaubersprüchen wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Dein Gegner kann jedoch nur Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren. Außerdem kannst du in dieser Phase ein Land ausspielen, falls du dies in deiner ersten Hauptphase noch nicht getan hast.

5. ENDPHASE

A. ENDSEGMENT

Fähigkeiten, die zu Beginn deines Endsegments ausgelöst werden, gehen auf den Stapel. Alle Spieler können dann Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren.

B. AUFRÄUMSEGMENT

Wenn du mehr als sieben Karten in deiner Hand hast, musst du Karten auswählen und abwerfen, bis du nur noch sieben Karten hast. Als nächstes werden alle Schadenspunkte von Kreaturen entfernt und es enden alle Effekte, die „bis zum Ende des Zuges“ oder „in diesem Zug“ gelten. Niemand kann Spontanzauber wirken oder Fähigkeiten aktivieren, es sei denn, eine Fähigkeit wird während dieses Segments ausgelöst.

DER NÄCHSTE ZUG

Jetzt ist dein Gegner an der Reihe. Er enttapt seine bleibenden Karten und macht dann weiter. Nachdem er fertig ist, bist du wieder an der Reihe. Spielt weiter, bis einer der Spieler bei 0 Lebenspunkten angekommen ist. Sobald ein Spieler 0 Lebenspunkte hat, endet die Partie sofort, und der andere Spieler gewinnt!

DAS SPIEL, DAS SICH IMMER ÄNDERT

Einer der faszinierenden Aspekte einer Partie **Magic** ist, dass sie sich Zug um Zug verändert – und dass die Karten die Regeln des Spiels abändern können. Beim Spielen wirst du Karten entdecken, die Mana produzieren, obwohl sie keine Länder sind, und Länder, die auch andere Sachen machen als nur Mana zu erzeugen. Du wirst Kreaturen mit der Fähigkeit Eile finden, die sofort angreifen können. Dir werden fliegende und trampelnde Kreaturen begegnen, die die Kampfregeln verändern. Es gibt Karten mit Fähigkeiten, die aus deinem Friedhof heraus wirken. Und schließlich wirst du auch immer wieder Karten entdecken, deren Fähigkeiten zusammen einen Effekt ergeben, der viel mächtiger als die Einzeleffekte ist (wie zum Beispiel in der Kombination aus dem Beharrlichen Toten und dem Abnagenden Zombie). Dies ist ein Spiel voller Entdeckungen, voller Erstaunen, voller Kämpfe, voller Tricks. Genau deswegen übt es so eine magische Faszination aus.



KAPITEL 4: VERSCHIEDENE VARIANTEN

Jetzt weißt du alles, was du benötigst, um eine Partie **Magic** zu spielen. Aber was für ein Spielchen soll es werden? Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, wie man spielen kann – passend für ein Spiel mit so vielen Optionen. Um gleiche Ausgangsbedingungen zu schaffen, kann jeder mit neuen, unbekannteren Karten spielen, oder alle stellen vorher ein Deck mit Karten aus ihrer Sammlung zusammen. Du kannst auch mit mehr als einem Freund spielen.

LIMITED-FORMATE

In Limited-Spielen bastelt jeder Spieler sein eigenes Deck direkt vor dem Spielen aus den Karten einer bestimmten Anzahl Boosterpackungen. Anders gesagt: jedem Spieler stehen eine limitierte Menge Karten zur Verfügung. Jedes Deck muss mindestens 40 Karten enthalten (anstatt 60 wie in den üblichen Constructed-Decks). Die einzigen Karten, die du verwenden kannst, sind die aus den Boosterpackungen, die du dazu geöffnet hast, plus einer beliebigen Anzahl an Standardländern. (Ein 40-Karten-Deck sollte ungefähr 17 Länder und etwa 15 Kreaturen enthalten.)

SEALED-DECK (BELIEBIGE ANZAHL AN SPIELERN)

In diesem Limited-Format stellst du dein Deck aus frischen Boosterpackungen zusammen. Jeder Spieler öffnet sechs Boosterpackungen mit je 15 Karten und bastelt sein 40-Karten-Deck dann aus diesen Karten und beliebig vielen Standardländern zusammen.

BOOSTERDRAFT (4 BIS 8 SPIELER)

Statt einfach die Booster zu öffnen und aus den Karten ein Deck zusammenzustellen, ziehen (draften) du und die anderen Spieler am Tisch in diesem Limited-Format die Karten für eure Decks. Jeder Spieler am Tisch hat am Anfang drei ungeöffnete Boosterpackungen mit 15 Karten vor sich liegen.

Zu Beginn eines Boosterdrafts öffnet jeder Spieler eine seiner Packungen und nimmt sich diejenige Karte heraus, die er haben möchte. (Du bekommst die Karten, die die anderen Spieler draften, nicht zu sehen.) Dann gibt jeder Spieler die restlichen Karten der Packung an den Spieler zu seiner Linken weiter. Du nimmst dir den Stapel, der zu dir geschoben wurde, suchst dir eine Karte heraus und gibst den Rest wieder nach links weiter. Dies geht solange, bis alle Karten einen Besitzer gefunden haben. Als nächstes öffnet jeder Spieler seinen zweiten Booster, aber diesmal werden die verbleibenden Karten nach rechts weitergegeben. Nachdem alle Karten gezogen wurden, wird der dritte Booster geöffnet, und diesmal wieder nach links gereicht. Verwende die ausgewählten Karten und eine beliebige Anzahl an Standardländern, um dein 40-Karten-Deck zusammenzustellen.

Finde bei deinem **Magic**-Fachhändler heraus, wann und wo du diese Formate spielen kannst.

Wizards.com/Locator

Du kannst **Magic** auch mit mehr als zwei Spielern spielen. Auch hier gibt es dutzende Varianten. Unter den beliebtesten Varianten sind Two-Headed Giant und Commander, die auch mit nur traditionellen **Magic**-Karten aus deiner Sammlung gespielt werden können. Andere Multiplayer-Varianten verwenden übergroße Karten oder einen Sonderwürfel, um den Partien einen besonderen Reiz zu geben.

TWO-HEADED GIANT (ZWEIKÖPFIGER RIESE)

In einer Partie Two-Headed Giant spielst du zusammen mit einem Teamkameraden gegen ein anderes Team aus zwei Personen. Du und dein Teamkamerad könnt euch gegenseitig in die Karten schauen und eure Strategie absprechen. Euer Team hat einen gemeinsamen Lebenspunktestand von 30, ihr beide nehmt euren Zug gemeinsam, und die Kreaturen eures Teams greifen das andere Team als Gruppe an. Aber du hast weiterhin deine eigene Bibliothek, kontrollierst deine eigenen bleibenden Karten, hast dein eigenes Mana und so weiter.

COMMANDER

In einer Partie Commander hat jeder Spieler eine legendäre Kreatur seiner Wahl als Anführer – genauer gesagt, als *Kommandeur*. Der Rest des Decks ist ein speziell zusammengestelltes Arsenal aus Kreaturen, Artefakten und anderen Zaubersprüchen, die zur Persönlichkeit des Kommandeurs passen – und vor allem zu seinen Stärken. Commander spielt man am besten als Jeder-gegen-Jeden mit drei bis sechs Spielern, doch natürlich kann man es auch zu zweit spielen. Mehr über dieses von Spielern entwickelte Format findest du unter MTGCommander.net.

PLANECHASE

Die Planechase-Variante verwendet ein zusätzliches Deck mit übergroßen Weltkarten, die festlegen, an welchen Orten im Multiversum eure Multiplayer-Kämpfe stattfinden. Die Welten haben Fähigkeiten, die Spielregeln verändern. Falls dir also die aktuelle Umgebung nicht gefällt, kannst du versuchen, in eine andere Welt zu wandern, indem du den Weltwürfel wirfst, doch der bringt gelegentlich auch ein chaotisches Ergebnis!

ARCHENEMY (ERZFEIND)

In einer Partie Archenemy beginnt ein Spieler mit 40 Lebenspunkten und einem zusätzlichen Deck übergroßer Komplott-Karten. Dieser Spieler ist der Erzfeind. Die anderen Spieler spielen als Team zusammen und versuchen, den Erzfeind zu besiegen.

TIPPS

Wenn in einer Multiplayer-Partie ein Spieler einen Mulligan nimmt, zieht er beim ersten Mal wieder sieben Karten, nicht sechs. Bei allen weiteren Mulligans wird wie gewohnt je eine Karte weniger gezogen.

In einer Partie Two-Headed Giant überspringt das Team, das zuerst an der Reihe ist, in seinem ersten Zug das Ziehsegment. In allen anderen Multiplayer-Spielen muss kein Spieler das Ziehsegment seines ersten Zugs überspringen.

Mehr über diese und andere **Magic**-Formate findest du unter Wizards.com/MagicFormats.

ANEKDOTENTEXT

Kursiv gesetzter Text (*kursiver Text sieht so aus*) in der Textbox einer Karte, der für Atmosphäre sorgen soll. Anekdotentext erzählt dir etwas über die Welt oder die Geschichte von Magic. Ist der Text in Klammern, ist es Regelerinnerungstext und kein Anekdotentext. Anekdotentext hat keinen Effekt darauf, wie die Karte gespielt wird.

ANGREIFENDE KREATUR

Eine Kreatur, die gerade angreift. Eine Kreatur gilt von dem Zeitpunkt, an dem sie als Angreifer deklariert wurde, bis zum Ende der Kampfphase als Angreifer, falls sie nicht irgendwie aus dem Kampf entfernt wurde. Außerhalb der Kampfphase gibt es keine angreifenden Kreaturen.

ANGREIFER-DEKLARIEREN-SEGMENT

Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

ANGRIFF

So fügen deine Kreaturen deinem Gegner Schaden zu. Während deiner Kampfphase entscheidest du, welche deiner ungetappten Kreaturen angreifen sollen (falls überhaupt) und welchen Spieler oder Planeswalker sie angreifen, dann tun sie es alle gleichzeitig. Durch das Angreifen werden Kreaturen getappt. Kreaturen können nur Spieler oder Planeswalker angreifen, nicht andere Kreaturen. Dein Gegner erhält dann die Möglichkeit, deine angreifenden Kreaturen mit seinen eigenen Kreaturen zu blocken. Siehe auch „Angreifen und Blocken“ auf Seite 13.

ANSTATT, STATTDESSEN

Wenn du diese Formulierungen siehst, weißt du, dass ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Ersatzeffekt erzeugt. Siehe auch den Eintrag zu „Ersatzeffekt“ hier im Glossar.

ANTWORTEN, ALS ANTWORT

Einen Spontanzauber wirken oder eine aktivierte Fähigkeit aktivieren, direkt nachdem ein anderer Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit auf den Stapel gegangen ist. Siehe auch „Auf einen Zauberspruch antworten“ auf Seite 10.

ARCHENEMY (ERZFEIND)

Eine Multiplayer-Variante mit übergroßen Komplott-Karten, bei der ein Spieler es mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnimmt.

ARTEFAKT

Ein Kartentyp. Siehe auch „Artefakt“ auf Seite 6.

ARTEFAKTKREATUR

Dies ist sowohl ein Artefakt als auch eine Kreatur. Siehe auch „Kreatur“ auf Seite 6.

AUFBLITZEN

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen, Artefakten und Verzauberungen findest. Ein Zauberspruch mit Aufblitzen kann zu jedem Zeitpunkt gewirkt werden, zu dem du auch einen Spontanzauber wirken könntest.

AUFGEBEN

Mitten in einer Partie aufhören und dem Gegner den Sieg schenken. Du kannst eine Partie jederzeit aufgeben (normalerweise dann, wenn du erkennst, dass du eine Niederlage nicht mehr abwenden kannst). Wenn du aufgibst, verlierst du die Partie.

AURA

Ein besonderer Typ Verzauberung, der an eine bleibende Karte (und manchmal auch einen Spieler) angelegt werden kann. Jede Aura enthält das Schlüsselwort „Verzaubert“; danach steht, was verzaubert werden kann: „Verzaubert eine Kreatur“, „Verzaubert ein Land“ und so weiter. Wenn du einen Aurazauber wirkst, bestimmst du eine bleibende Karte der richtigen Sorte als Ziel. Wenn die Aura verrechnet wird, wird sie ins Spiel gebracht und an diese bleibende Karte angelegt (die sie jetzt nicht mehr als Ziel hat). Ist eine Aura jemals an etwas angelegt, das nicht zur Art der Verzauberungsfähigkeit passt (oder an gar nichts angelegt), wird die Aura auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

AUS DEM KAMPF ENTFERNEN

Falls ein Effekt eine Kreatur aus dem Kampf entfernt, ist sie nicht länger am Angreifen oder Blocken. Wenn sie, bevor sie entfernt wurde, eine Kreatur geblockt hatte, bleibt die angreifende Kreatur geblockt, so dass kein Schaden bis zum verteidigenden Spieler oder dem angegriffenen Planeswalker durchkommt. Eine Kreatur, die aus dem Kampf entfernt wird, teilt keinen Kampfschaden aus und steckt auch keinen ein.

AUSGELÖSTE FÄHIGKEIT

Eine der drei Arten von Fähigkeiten, die eine bleibende Karte haben kann. Siehe auch „Ausgelöste Fähigkeiten“ auf Seite 12.

AUSRÜSTEN

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei aller Ausrüstung findest. Sie sagt dir, wie viel es kostet, die Ausrüstung an eine deiner Kreaturen anzulegen. Es ist dabei egal, ob die Ausrüstung gelöst oder an eine andere Kreatur angelegt ist. Du kannst diese Fähigkeit nur in einer deiner Hauptphasen aktivieren, wenn keine Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel sind. Die Ausrüstefähigkeit hat die Kreatur als Ziel, auf die du die Ausrüstung bewegst.

AUSRÜSTUNG

Ein Typ Artefakt, das eine Waffe, eine Rüstung oder sonst einen Gegenstand, den deine Kreaturen verwenden können, darstellt. Wenn du einen Ausrüstungszauber wirkst, kommt er wie jedes andere Artefakt ins Spiel. Sobald die Ausrüstung im Spiel ist, kannst du zu jedem Zeitpunkt, zu dem du eine Hexerei wirken könntest, ihre Ausrüstungskosten bezahlen, um sie an eine Kreatur, die du kontrollierst, anzulegen. Du kannst dies auch tun, falls die Ausrüstung an eine andere Kreatur angelegt ist. Sobald sie an eine Kreatur angelegt ist, hat die Ausrüstung einen Effekt auf sie. Verlässt die ausgerüstete Kreatur das Spiel, fällt die Ausrüstung „zu Boden“ und bleibt im Spiel, darauf wartend, dass du sie an eine andere Kreatur anlegst.

AUSWEICHFÄHIGKEIT

Ein Spitzname für diejenigen Fähigkeiten, die bewirken, dass Kreaturen schwieriger zu blocken sind. Flugfähigkeit ist die häufigste Ausweichfähigkeit.

BEFEHLSZONE

Eine Spielzone für Objekte, die das Spiel betreffen, aber keine bleibenden Karten sind. Manche Planeswalker erzeugen Embleme, die hierher gelegt werden, und bestimmte Multiplayer-Varianten verwenden diese Zone für ihre übergroßen Karten.

BEHERRSCHER

Der Beherrscher eines Zauberspruchs ist der Spieler, der ihn gewirkt hat. Der Beherrscher einer aktivierten Fähigkeit ist der Spieler, der sie aktiviert hat. Bei einer bleibenden Karte ist der Beherrscher der Spieler, der sie gewirkt hat – es sei denn, ein anderer Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit hat die Kontrolle wechseln lassen. Der Beherrscher einer ausgelösten Fähigkeit ist der Spieler, der die Quelle der Fähigkeit kontrollierte, als sie ausgelöst wurde.

BESITZER

Die Person, die die Partie mit der Karte in ihrem Deck begonnen hat. Auch wenn dein Gegner eine deiner bleibenden Karten kontrolliert, bist du immer noch deren Besitzer. (Wenn du deinem Freund ein Deck geliehen hast, ist er während der Partie der „Besitzer“ aller Karten.) Der Besitzer eines Spielsteins ist der Spieler, der ihn kontrollierte, als er ins Spiel kam.

BESTIMME EINES —

Wenn du auf einer Karte die Formulierung „Bestimme eines —“ siehst, musst du dich für eine der auf der Karte angegebenen Möglichkeiten entscheiden, wenn du sie wirkst. Du kannst es dir nicht nachher noch anders überlegen, wenn deine erste Wahl nicht die beste war.

BIBLIOTHEK

Eine Spielzone. Siehe auch „Bibliothek“ auf Seite 8.

BLEIBENDE KARTE

Eine Karte oder ein Spielstein im Spiel. Bleibende Karten können Artefakte, Kreaturen, Verzauberungen, Länder oder Planeswalker sein. Nachdem eine bleibende Karte ins Spiel gekommen ist, bleibt sie dort, bis sie zerstört, geopfert oder anderweitig entfernt wird. Du kannst eine bleibende Karte nicht einfach so aus dem Spiel entfernen, nur weil du es vielleicht möchtest, selbst wenn du sie kontrollierst. Wenn eine bleibende Karte das Spiel verlässt und später wieder ins Spiel zurückkehrt, wird sie wie eine nagelneue Karte behandelt. Sie „erinnert“ sich an nichts, was mit ihr beim letzten Mal, als sie im Spiel war, geschehen ist.

Wenn es nicht anders angegeben ist, beeinflussen Zaubersprüche und Fähigkeiten nur bleibende Karten. Zum Beispiel steht auf Rückruf: „Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.“ Du musst eine Kreatur im Spiel als Ziel wählen, nicht eine Kreaturenkarte in einem Friedhof oder sonstwo.

BLOCKEN

Eine angreifende Kreatur daran hindern, dir oder einem deiner Planeswalker Schaden zuzufügen, indem du ihr eine deiner Kreaturen in den Weg stellst. Nachdem dein Gegner mit einer oder mehreren Kreaturen angreift, kannst du eine beliebige Anzahl deiner ungetappten Kreaturen als Blocker deklarieren. Jede Kreatur kann eine einzelne angreifende Kreatur blocken. Zwei oder mehr deiner ungetappten Kreaturen können sich zusammentun und gemeinsam eine einzelne angreifende Kreatur blocken. Wenn ein Angreifer geblockt ist, fügt er seinen Kampfschaden nicht dir oder dem Planeswalker, den er angegriffen hat, zu, sondern der Kreatur, die ihn blockt. Blocken ist freiwillig. Siehe auch „Angreifen und Blocken“ auf Seite 13.

BLOCKENDE KREATUR

Eine Kreatur, die als Blocker einer angreifenden Kreatur deklariert wurde. Falls eine Kreatur einen Angreifer blockt, fügt der Angreifer seinen Schaden dem Blocker statt dem angegriffenen Spieler oder Planeswalker zu. Sobald eine Kreatur blockt, bleibt sie für den Rest der Kampfphase eine blockende Kreatur – selbst wenn die Kreatur, die sie blockt, den Kampf verlässt. Außerhalb der Kampfphase gibt es keine blockenden Kreaturen.

BLOCKER-DEKLARIEREN-SEGMENT

Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

BOOSTER, BOOSTERPACKUNG

Eine Packung mit zufällig zusammengestellten **Magic**-Karten. Boosterpackungen sind dazu geeignet, deine Sammlung aufzustocken. Die meisten 15-Karten-Boosterpackungen enthalten eine seltene oder sagenhaft seltene Karte, drei nicht ganz so häufige und elf häufige Karten, darunter ein Standardland. Geschäfte, die **Magic**-Karten verkaufen findest du unter Wizards.com/Locator.

BOOSTERDRAFT

Siehe auch „Limited-Formate“ auf Seite 19.

COMMANDER

Eine Freizeitspiel-Variante, in der das Deck jedes Spielers von einer legendären Kreatur angeführt wird.

CONSTRUCTED

Eine Gruppe Spielformate, bei denen du dein Deck fertig mitbringst. Ein Constructed-Deck muss mindestens 60 Karten enthalten, und keine Karte (außer Standardländern) darf mehr als viermal darin enthalten sein. Standard ist das beliebteste Constructed-Format.

DAUERHAFTER EFFEKT

Ein Effekt, der eine gewisse Zeit anhält. Dauerhafte Effekte unterscheiden sich von einmaligen Effekten, die nur einmal geschehen und keine bestimmte Dauer haben. Wie lange ein dauerhafter Effekt anhält, kannst du erkennen, wenn du den Zauberspruch oder die Fähigkeit durchliest, die den Effekt erzeugt hat. Zum Beispiel könnte da stehen: „bis zum Ende des Zuges“. Kommt der dauerhafte Effekt von einer statischen Fähigkeit, hält er solange an, wie die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel ist.

DECK

Mindestens sechzig gut gemischte Karten deiner Wahl. (Limited-Turnierformate, bei denen die Spieler als Teil des Turniers ihre Decks zusammenstellen, erlauben 40-Karten-Decks.) Um eine Partie Magic zu spielen, musst du ein eigenes Deck haben. Sobald die Partie beginnt, wird aus deinem Deck deine Bibliothek.

DOPPELSCHLAG

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Kreaturen mit Doppelschlag fügen ihren Kampfschaden doppelt zu. Wenn du das Kampfschadensegment erreichst, überprüfe, ob mindestens eine der angreifenden oder blockenden Kreaturen Erstschlag oder Doppelschlag haben. Falls dem so ist, wird ausschließlich für diese Kreaturen vorher ein weiteres Kampfschadensegment eingefügt. Nur Kreaturen mit Erstschlag und/oder Doppelschlag fügen in diesem Segment Kampfschaden zu. Danach findet das normale Kampfschadensegment statt. Alle verbleibenden angreifenden und blockenden Kreaturen sowie diejenigen mit Doppelschlag fügen während dieses zweiten Segments ihren Schaden zu.

DU

Das Wort „du“ auf einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit bezieht sich immer auf den momentanen Beherrscher des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit.

EFFEKT

Was ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, wenn er bzw. sie verrechnet wird. Es gibt verschiedene Arten von Effekten: einmalige Effekte, dauerhafte Effekte, Verhinderungseffekte und Ersatzeffekte. Du kannst alle in diesem Glossar nachschlagen.

EILE

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Kreaturen mit Eile können sofort angreifen, nachdem sie unter deine Kontrolle kommen. Du kannst außerdem ihre aktivierten Fähigkeiten mit  in den Kosten aktivieren.

EINE KARTE ZIEHEN

Die oberste Karte deiner Bibliothek (deines Decks) nehmen und sie deiner Hand hinzufügen. In jedem deiner Züge ziehst du eine Karte, und zwar zu Beginn deines Ziehsegments. Du ziehst auch Karten, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dir das sagt; dies hat keine Auswirkungen auf dein normales Ziehen einer Karte für diesen Zug. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sagt, dass du eine Karte aus deiner Bibliothek auf deine Hand nehmen sollst, aber nicht das Wort „ziehen“ verwendet, zählt diese Aktion auch nicht als Ziehen einer Karte.

EINMALIGER EFFEKT

Ein Effekt, der nur einmal einen Einfluss auf das Spiel hat, und dann vorbei ist. Zum Beispiel steht auf Weissagung „Ziehe zwei Karten“. Wenn dies verrechnet wurde, ist der Effekt vorbei. Einmalige Effekte unterscheiden sich von dauerhaften Effekten, die einen gewissen Zeitraum andauern.

EINSCHÜCHTERN

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Eine Kreatur mit Einschüchtern kann außer von Artefaktkreaturen und/oder von Kreaturen, mit denen sie eine Farbe gemeinsam hat, nicht geblockt werden. Zum Beispiel könnte eine rote Kreatur mit Einschüchtern von einer roten Kreatur, von einer rot-grünen Kreatur oder einer beliebigen Artefaktkreatur geblockt werden. Einschüchtern spielt nur dann eine Rolle, wenn die Kreatur, die diese Fähigkeit hat, angreift.

EMBLEM

Manche Fähigkeiten von Planeswalkern erzeugen ein Emblem, das einen bleibenden Effekt auf das Spiel hat. Sobald ein Emblem erst einmal erzeugt ist, kann es nicht zerstört werden, und seine Fähigkeiten wirken, bis die Partie endet.

ENDE-DES-KAMPFES-SEGMENT

Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

ENDESEGMENT

Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

ENTTAPPEN

Eine getappte Karte wieder aufrecht drehen, so dass sie erneut verwendet werden kann. Siehe „Tappen“ auf Seite 9.

ENTTAPPSEGMENT

Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

ERINNERUNGSTEXT

Kursiv gesetzter Text in Klammern (*wie dieser*) in der Textbox, der dich erinnert, wie eine Regel oder eine Schlüsselwort-Fähigkeit funktioniert. Erinnerungstext ist nicht dazu da, dir die ganzen Regeln einer Fähigkeit zu erklären. Er ist nur ein Hinweis, wie die Karte funktioniert.

ERSATZEFFEKT

Ein Typ von Effekt, der auf ein gewisses Ereignis wartet und dieses Ereignis dann durch ein anderes ersetzt. Bei Ersatzeffekten wird immer das Wort „stattdessen“ oder „anstatt“ verwendet. Zum Beispiel steht auf dem Nachtstahl-Koloss: „Falls der Nachtstahl-Koloss egal woher in einen Friedhof gelegt würde, zeige den Nachtstahl-Koloss offen vor und mische ihn stattdessen in die Bibliothek seines Besitzers.“ Dieser Effekt ersetzt die Aktion, den Nachtstahl-Koloss auf den Friedhof zu legen, mit der Aktion, ihn in die Bibliothek seines Besitzers zu mischen. Daher landet der Nachtstahl-Koloss niemals auf dem Friedhof.

ERSTSCHLAG

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Kreaturen mit Erstschlag fügen ihren Kampfschaden vor Kreaturen ohne Erstschlag zu. Wenn du das Kampfschadensegment erreichst, überprüfe, ob mindestens eine der angreifenden oder blockenden Kreaturen Erstschlag oder Doppelschlag haben. Falls dem so ist, wird ausschließlich für diese

Kreaturen vorher ein weiteres Kampfschadensegment eingefügt. Nur Kreaturen mit Erstschlag und/oder Doppelschlag fügen in diesem Segment Kampfschaden zu. Danach findet das normale Kampfschadensegment statt. Alle verbleibenden angreifenden und blockenden Kreaturen sowie diejenigen mit Doppelschlag fügen während dieses zweiten Segments ihren Schaden zu.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Siehe auch „Bestandteile einer Karte“ auf Seite 5.

EXIL

Eine Spielzone. Das Exil ist im Wesentlichen ein Aufbewahrungsort für Karten. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine Karte ins Exil schickt, wird diese Karte von dort, wo sie sich gerade befindet, in die Exilzone bewegt. Siehe auch „Exil“ auf Seite 8.

FÄHIGKEIT

Aller Text auf einer bleibenden Karte (außer Erinnerungstext und Anekdotentext) gibt dir die Fähigkeiten der bleibenden Karte an. Es gibt drei Arten von Fähigkeiten, die eine bleibende Karte haben kann: aktivierte Fähigkeiten, statische Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten. Falls nicht anders angegeben, funktioniert eine Fähigkeit nur, solange die bleibende Karte, auf der sie steht, im Spiel ist. Sobald eine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird oder eine aktivierte Fähigkeit aktiviert wird, wird sie verrechnet, falls sie nicht neutralisiert wird; dabei ist es egal, was mit dem Ursprung der Fähigkeit geschieht, sobald die Fähigkeit auf den Stapel gegangen ist. Siehe auch „Aktivierte Fähigkeiten“ auf Seite 12.

FARBE

Die fünf Magic-Farben sind weiß, blau, schwarz, rot und grün. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich auffordert, eine Farbe zu wählen, musst du eine dieser fünf auswählen. Die Farbe einer Karte wird durch ihre Manakosten festgelegt. Zum Beispiel ist eine Karte mit Kosten von $1\text{ } \heartsuit$ blau und eine Karte mit Kosten von $2\text{ } \spadesuit$ sowohl rot als auch weiß. Karten ohne farbiges Mana in ihren Manakosten (wie die meisten Artefakte) sind farblos. (Farblos ist keine Farbe.) Länder sind ebenfalls farblos.

Manche Effekte können die Farbe eines Zauberspruchs oder einer bleibenden Karte ändern. Ein Beispiel: „Eine Kreatur deiner Wahl wird bis zum Ende des Zuges blau.“ Die neue Farbe ersetzt die bisherigen Farben, falls die Fähigkeit nicht etwas anderes besagt.



FARBLOS

Länder und die meisten Artefakte sind farblos. Farblos ist keine Farbe. Wenn du aufgefordert wirst, eine Farbe zu bestimmen, kannst du nicht farblos wählen.

FLIEGEND

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Eine Kreatur mit Flugfähigkeit kann nicht geblockt werden – außer von Kreaturen mit Flugfähigkeit und/oder Reichweite.

FLUCHSICHER

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei bleibenden Karten findest. Eine fluchssichere bleibende Karte kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die ein Gegner kontrolliert. Der Spieler, der die fluchssichere bleibende Karte kontrolliert, kann sie weiterhin als Ziel für Zaubersprüche und Fähigkeiten wählen.

FRIEDHOF

Eine Spielzone. Siehe auch „Friedhof“ auf Seite 8.

GEBIRGSTARNUNG

Eine Art der Landtarnung. Siehe auch den Eintrag zu „Landtarnung“ hier im Glossar.

GEBLOCKTE KREATUR

Eine angreifende Kreatur, die von mindestens einer Kreatur geblockt wird. Wenn eine Kreatur geblockt ist, bleibt sie für den Rest dieser Kampfphase geblockt – auch wenn alle Kreaturen, die sie blocken, den Kampf verlassen. Mit anderen Worten: sobald eine Kreatur geblockt wird, gibt es für sie keine Möglichkeit mehr, dem angegriffenen Spieler oder Planeswalker Schaden zuzufügen (falls die angreifende Kreatur nicht Trampelschaden zufügt). Außerhalb der Kampfphase gibt es keine geblockten Kreaturen.

GEGNER

Die Person, gegen die du spielst. Wenn eine Karte „einen Gegner“ erwähnt, ist einer der Gegner ihres Beherrschers gemeint.

GEWINNEN

Du gewinnst die Partie, wenn eins der folgenden Ereignisse eintritt:

- Die Lebenspunkte deines Gegners wurden auf 0 (oder darunter) reduziert.
- Dein Gegner muss eine Karte aus einer leeren Bibliothek ziehen.
- Dein Gegner hat zehn oder mehr Giftmarken. (Keine Karten im *Magic 2014* Hauptset können Spielern Giftmarken geben.)
- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sagt, dass du die Partie gewinnst oder dein Gegner die Partie verliert.
- Dein Gegner gibt auf.

Falls beide Spieler die Partie gleichzeitig verlieren würden, endet die Partie als Unentschieden – keiner von beiden gewinnt.

Manche Multiplayer-Varianten verändern die Siegbedingungen.

HAND

Eine Spielzone. Siehe auch „Hand“ auf Seite 8.

HAUPTPHASE

Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

HEXEREI

Ein Kartentyp. Siehe auch „Hexerei“ auf Seite 5.

IM SPIEL

Eine Spielzone. Siehe auch „Im Spiel“ auf Seite 8.

INS SPIEL BRINGEN

Eine Karte oder einen Spielstein in die im-Spiel-Zone bewegen. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich anweist, etwas ins Spiel zu bringen, ist das nicht dasselbe, wie es auszuspielen. Du bringst es einfach ins Spiel, ohne seine Kosten zu bezahlen.

INSELTARNUNG

Eine Art der Landtarnung. Siehe auch den Eintrag zu „Landtarnung“ hier im Glossar.

INTRO-PACK

Eine Schachtel, die sowohl ein spielberechtigtes Deck mit Karten aus einem bestimmten Set als auch zwei zusätzliche Boosterpackungen mit je 15 Karten enthält. Du kannst Decks aus Intro-Packs direkt nach dem Öffnen der Schachtel gegeneinander spielen. Zum *Magic 2014* Hauptset gibt es fünf Intro-Packs. Wenn du gerade erst mit Magic anfängst, ist das Modifizieren des Decks aus einem Intro-Pack ein guter Ausgangspunkt für das spätere Konstruieren eigener Decks. Geschäfte, die Magic-Karten verkaufen, findest du unter Wizards.com/Locator.

KAMPF

Im Allgemeinen steht Kampf für Angreifen, Blocken und all die Dinge, die während der Kampfphase passieren.

KÄMPFEN

Manche Effekte sorgen dafür, dass eine Kreatur gegen eine andere Kreatur kämpft. Wenn zwei Kreaturen kämpfen, fügt jede der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

KAMPFFHASE

Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

KAMPFSCHADEN

Schaden, der von Kreaturen beim Angreifen und Blocken zugefügt wird. Eine Kreatur fügt Kampfschadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Dieser Schaden wird während des Kampfschadensegments zugefügt. Jeder andere Schaden zählt nicht als Kampfschaden, selbst wenn er als Ergebnis der Fähigkeit einer Kreatur mitten im Kampf zugefügt wurde.

KAMPFSCHADENSEGMENT

Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

KARTENTYP

Jede Karte in deinem Deck hat mindestens einen Kartentyp: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker oder Hexerei. Der Typ einer Karte ist unterhalb der Illustration angegeben. Manche Karten, wie Artefaktkreaturen, können mehr als einem Typ angehören. Manche Karten haben zudem Untertypen, wie „Goblin“ und „Krieger“ bei „Kreatur — Goblin, Krieger“, oder Übertypen wie „Standard“ in „Standardland — Wald“.

KOMMT INS SPIEL

Wenn Artefakt-, Kreaturen-, Verzauberungs- und Planeswalkerzaubersprüche verrechnet werden, kommen sie als bleibende Karten ins Spiel. Länder kommen ebenfalls als bleibende Karten ins Spiel.

Einige ausgelöste Fähigkeiten fangen mit „Wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt, ...“ an. . . .“ Wenn eine bleibende Karte mit so einer Fähigkeit ins Spiel gebracht wird, wird die Fähigkeit sofort ausgelöst. Manche Fähigkeiten werden auch ausgelöst, wenn bestimmte andere bleibende Karten ins Spiel kommen.

Einige Karten kommen von vornherein getappt ins Spiel. Sie sind nicht erst ungetappt im Spiel und werden dann getappt – sie sind bereits getappt, wenn sie ins Spiel kommen. Ähnlich gilt: Kreaturen, die mit „[einer Anzahl] +1/+1-Marken ins Spiel kommen“ oder deren Stärke und Widerstandskraft durch einen andauernden Effekt geändert werden, kommen nicht erst ins Spiel und ändern dann ihre Werte.

KONTROLLE

Du kontrollierst Zaubersprüche, die du wirkst, und bleibende Karten, die auf deiner Seite ins Spiel gekommen sind. Du kontrollierst außerdem Fähigkeiten, die von bleibenden Karten unter deiner Kontrolle ausgehen.

Nur du kannst für die Dinge unter deiner Kontrolle Entscheidungen treffen. Wenn du eine bleibende Karte kontrollierst, kannst nur du ihre aktivierten Fähigkeiten aktivieren. Selbst wenn du eine Aura auf eine Kreatur deines Gegners legst, kontrollierst du die Aura und ihre Fähigkeiten.

Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten lassen dich die Kontrolle über eine bleibende Karte übernehmen. Meistens bedeutet dies, dass die Karte von der gegnerischen Seite zu dir herüberwechselt. Doch Auren und Ausrüstung, die an andere Karten angelegt sind, bleiben liegen, selbst wenn ihr Beherrscher wechselt.

KOSTEN

Als Kosten wird das bezeichnet, was du bezahlen musst, um eine weitere Aktion durchzuführen. Du musst Kosten bezahlen, wenn du einen Zauberspruch wirkst oder eine aktivierte Fähigkeit aktivierst. Manchmal verlangt ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auch von dir, Kosten während des Verrechnens zu bezahlen. Du kannst Kosten nur dann bezahlen, wenn du sie in voller Höhe begleichen kannst. Wenn die Kosten einer aktivierten Fähigkeit (alles, was vor dem Doppelpunkt steht) zum Beispiel von dir verlangen, eine Karte aus deiner Hand abzuwerfen, und du hast keine Karten auf der Hand, dann kannst du noch nicht einmal versuchen, die Kosten zu bezahlen.

KREATUR

Ein Kartentyp. Siehe auch „Kreatur“ auf Seite 6.

KREATURENTYP

Dieser gibt an, um welche Art von Kreatur es sich handelt, wie zum Beispiel Goblin, Elf oder Krieger. Du findest die Typen einer Kreatur in der Mitte der Karte hinter dem Wort „Kreatur —“. Steht bei einer Kreatur mehr als ein Wort hinter dem Gedankenstrich, verfügt die Kreatur über alle diese Kreaturentypen.

Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten betreffen mehrere Kreaturen eines bestimmten Typs. Zum Beispiel steht auf dem Jagd-Remasuri: „Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.“ Alle anderen Kreaturen mit dem Kreaturentyp Remasuri, die du kontrollierst, inklusive des Jagd-Remasuri, erhalten diesen Bonus.

LAND

Ein Kartentyp. Siehe auch „Land“ auf Seite 7.

LANDTARNUNG

Landtarnung ist der Sammelname für eine Gruppe von Schlüsselwort-Fähigkeiten, zu denen Ebenentarnung, Inselntarnung, Sumpftarnung, Gebirgstarnung und Waldtarnung gehören. Eine Kreatur mit Landtarnung ist unblockbar, wenn der verteidigende Spieler mindestens ein Land des betreffenden Typs kontrolliert.

LANDTYP

Ein Untertyp eines Lands. Siehe auch den Eintrag zu „Standardlandtyp“ hier im Glossar.

LEBENSUNKTE, LEBENSUNKTESTAND

Jeder Spieler beginnt eine Partie mit 20 Lebenspunkten. Wenn dir durch Zaubersprüche, Fähigkeiten oder unblockte Kreaturen Schaden zugefügt wird, ziehst du die entsprechende Menge von deinen Lebenspunkten ab. Wenn deine Lebenspunkte auf 0 oder darunter sinken, hast du die Partie verloren. Wenn aus irgendeinem Grund die Lebenspunktestände beider Spieler gleichzeitig auf 0 oder darunter sinken, endet die Partie unentschieden.

LEBENSUNKTE BEZAHLEN

Manchmal verlangt ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit von dir, Lebenspunkte als Teil seiner oder ihrer Kosten zu bezahlen. Um Lebenspunkte zu bezahlen, ziehst du diese Menge an Lebenspunkten von deinem Lebenspunktestand ab. Du kannst nicht mehr Lebenspunkte bezahlen, als du besitzt. Lebenspunkte bezahlen ist kein Schaden und kann deswegen nicht verhindert werden.

LEBENSUNKTE VERLIEREN

Aller Schaden, der dir zugefügt wird, führt dazu, dass du Lebenspunkte verlierst, die dann von deinem Lebenspunktestand abgezogen werden. Zusätzlich gibt es Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dir sagen, dass du wegen ihnen Lebenspunkte verlierst. Das ist nicht das Gleiche wie Schadenspunkte und kann deswegen auch nicht verhindert werden.

LEBENSVERKNÜPFUNG

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei bleibenden Karten findest. Schaden, der von einer bleibenden Karte mit Lebensverknüpfung zugefügt wird, sorgt dafür, dass der Beherrscher der bleibenden Karte ebenso viele Lebenspunkte dazuerhält, und verhält sich sonst wie normaler Schaden.

LEGENDÄR

Legendär ist ein Übertyp, daher findest du ihn in der Typuszeile vor dem Kartentyp. Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit dem gleichen Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eine von ihnen auswählen, die im Spiel bleibt, und alle anderen auf den Friedhof ihres Besitzers legen. (Verschiedene Spieler können legendäre bleibende Karten mit dem gleichen Namen kontrollieren.) Dies ist als die „Legenden-Regel“ bekannt.

LIMITED

Eine Gruppe von Spielformaten, die Karten aus Boosterpackungen verwendet, die erst direkt vor dem Spiel geöffnet werden. Siehe auch „Limited-Formate“ auf Seite 19.



LOYALITÄT

Loyalität ist eine Eigenschaft, die nur Planeswalker haben. Jede Planeswalkerkarte hat in der rechten unteren Ecke einen Loyalitätswert aufgedruckt: Mit so vielen Loyalitätsmarken kommt die Karte ins Spiel. Die Kosten, um eine der aktivierten Fähigkeiten eines Planeswalkers zu aktivieren, entfernen Loyalitätsmarken von ihm oder legen welche auf ihn. Jeder einem Planeswalker zugefügter Schadenspunkt führt dazu, dass eine Loyalitätsmarke von ihm entfernt wird. Falls auf einem Planeswalker keine Loyalitätsmarken liegen, wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Siehe auch „Plandeswalker“ auf Seite 7.

MANA

Die magische Energie, die du benutzt, um Zaubersprüche und einige Fähigkeiten zu bezahlen. Das meiste Mana erhältst du durch das Tappen von Ländern. Es gibt fünf Farben von Mana: ♣ (weiß), ♠ (blau), ♠ (schwarz), ♣ (rot), und ♣ (grün). Außerdem gibt es farbloses Mana.

MANAFÄHIGKEIT

Eine Fähigkeit, die Mana zu deinem Manavorrat hinzufügt. Manafähigkeiten können aktivierte oder ausgelöste Fähigkeiten sein. Eine Manafähigkeit geht nicht auf den Stapel, wenn du sie aktivierst oder sie ausgelöst wird – du erhältst einfach sofort das Mana.

MANAKOSTEN

Siehe auch „Bestandteile einer Karte“ auf Seite 5. Siehe auch den Eintrag zu „Umgewandelte Manakosten“ hier im Glossar.

MANAVORRAT

Dein Lager, in dem du dein Mana aufbewahrst, bis du es verbrauchst oder bis das aktuelle Segment oder die aktuelle Phase endet.

MARKEN AUF EINER BLEIBENDEN KARTE

Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten sagen dir, dass du eine Marke auf eine bleibende Karte legen sollst. Die Marke bedeutet, dass die bleibende Karte eine Veränderung erfährt, solange sie im Spiel bleibt. Normalerweise ändert die Marke Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur oder gibt die derzeitige Loyalität eines Planeswalkers an. Du kannst irgendetwas Passendes als Marken benutzen: Glassteine, Würfel usw.

MATCH

Eine Reihe von Partien gegen den gleichen Gegner. Die meisten Matches werden auf zwei von drei Partien gespielt: Der erste Spieler, der also zwei Partien gewinnt, gewinnt auch das Match. Der Verlierer der ersten Partie entscheidet, wer in der zweiten Partie anfängt, und so weiter.

MEHRFARBIGE KARTE

Eine Karte mit mehr als einer Manafarbe in ihren Manakosten. Zum Beispiel ist eine Karte mit Manakosten von $2\black{C}$ $1\black{R}$ sowohl schwarz als auch rot. Die meisten mehrfarbigen Karten haben einen goldenen Hintergrund.

MISCHEN

Die Karten deines Decks in eine zufällige Reihenfolge bringen. Zu Beginn einer jeden Magic-Partie wird dein Deck gemischt. Einige Karten werden dich als Teil ihres Effekts auffordern, dein Deck zu mischen (für gewöhnlich geschieht dies, weil der Effekt dir erlaubt, deine Bibliothek durchzuschauen).

MODERN

Ein Constructed-Format, das immer mehr an Beliebtheit gewinnt. Das Modern-Format verwendet die Hauptsätze und Blocks seit der *Achten Edition* und *Mirrodin*. Mehr Informationen findest du unter Wizards.com/MagicFormats.

MULLIGAN

Zu Beginn einer Magic-Partie ziehst du die obersten sieben Karten deiner Bibliothek. Wenn dir diese Karten auf deiner Hand aus einem beliebigen Grund nicht gefallen, kannst du einen so genannten Mulligan nehmen. Dies bedeutet, die gerade gezogenen Karten wieder in deine Bibliothek zu mischen und eine neue Hand mit einer Karte weniger zu ziehen. Du kannst so viele Mulligans nehmen, wie du willst, aber du ziehst jedes Mal eine Karte weniger. Wenn beide Spieler mit ihrer Anfangshand zufrieden sind, beginnt das Spiel.

MULTIPLAYER-PARTIE

Eine Partie Magic mit mehr als zwei bei Spielbeginn daran beteiligten Spielern. Siehe auch „Multiplayer-Varianten“ auf Seite 20.

NAME

Siehe auch „Bestandteile einer Karte“ auf Seite 5.

Wenn der Name einer Karte in ihrer Textbox erwähnt wird, bezieht sich die Karte nur auf sich selbst, nicht auf andere Exemplare der Karte mit dem gleichen Namen.

NEUTRALISIEREN EINES ZAUBERSPRUCHS ODER EINER FÄHIGKEIT

Einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit unschädlich machen, so dass er bzw. sie keinen Effekt hat. Wird ein Zauberspruch neutralisiert, wird er vom Stapel entfernt und auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Sobald ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit anfängt, verrechnet zu werden, ist es zu spät, ihn bzw. sie zu neutralisieren. Länder sind keine Zaubersprüche, deswegen können sie nicht neutralisiert werden.

NICHT-

Wenn der Text eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit von einem „Nichtkreatur-Zauberspruch“ oder einer „nichtscharzen Kreatur“ usw. spricht, bedeutet dies „ein Zauberspruch, der keine Kreatur ist“ oder „eine Kreatur, die nicht schwarz ist“, usw.



NICHTSTANDARDLAND

Jedes Land, das nicht den Übertyp „Standard“ in der Typuszeile hat – in anderen Worten jedes Land, das nicht Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge oder Wald heißt. Du kannst nicht mehr als vier Exemplare einer bestimmten Nichtstandardlandkarte in deinem Deck haben.

OFFEN VORZEIGEN

Wenn du eine Karte offen vorzeigst, wird sie allen an der Partie beteiligten Spielern gezeigt.

OPFERN

Eine deiner im Spiel befindlichen bleibenden Karten bestimmen und auf den Friedhof ihres Besitzers legen. Du kannst nur bleibende Karten opfern, die du kontrollierst. Das Opfern einer bleibenden Karte ist etwas anderes als sie zu zerstören, daher kann die bleibende Karte nicht regeneriert werden. Du kannst eine bleibende Karte nur dann opfern, wenn dich ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu auffordert, oder als Teil von Kosten.

PHASE

Einer der wichtigsten Abschnitte eines Zuges. Es gibt fünf Phasen: Startphase, erste Hauptphase, Kampfphase, zweite Hauptphase und Endphase. Manche Phasen sind in Segmente unterteilt. Hat ein Spieler am Ende eines Segments oder einer Phase Mana übrig, verschwindet dieses Mana. Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

PLANECHASE

Eine Multiplayer-Variante mit übergroßen Weltenkarten.

PLANESWALKER

Ein Kartentyp. Siehe „Planeswalker“ auf Seite 7.

PLANESWALKERTYP

Ein Untertyp eines Planeswalkers. Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr Planeswalker mit dem gleichen Planeswalkertyp kontrolliert, muss dieser Spieler einen von ihnen auswählen, der im Spiel bleibt, und alle anderen auf den Friedhof ihres Besitzers legen. (Verschiedene Spieler können Planeswalker mit dem gleichen Planeswalkertyp kontrollieren.)

PRIORITÄT

Da Spieler auch während des Zuges des anderen Spielers Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren können, benötigt das Spiel ein System, das festlegt, dass zu jedem Zeitpunkt nur genau ein Spieler etwas tun kann. Die Priorität legt fest, welcher Spieler zu welchem Zeitpunkt einen Zauberspruch wirken oder eine Fähigkeit aktivieren kann.

Zu Beginn eines jeden Segments – ausgenommen des Enttappsegments und des Aufräumsegments – und jeder Hauptphase erhält der aktive Spieler (der Spieler, der gerade am Zug ist) Priorität. Wenn du Priorität erhältst, kannst du einen Zauberspruch wirken, eine aktivierte Fähigkeit aktivieren oder passen (bestimmen, nichts zu tun). Falls du etwas tust, behältst du die Priorität und kannst wieder bestimmen, ob du etwas machst oder nicht. Wenn du passt, erhält dein Gegner Priorität und kann dann seinerseits diese Entscheidung treffen. Dies geht hin und her, bis beide Spieler nacheinander passen.

Wenn beide Spieler nacheinander passen und ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel wartet, wird er bzw. sie verrechnet. Dann erhält der aktive Spieler wieder Priorität, und das Schema geht von vorne los. Wenn beide Spieler nacheinander passen und weder Zauberspruch noch Fähigkeit auf dem Stapel wartet, endet dieser Teil des Zuges, und der nächste beginnt.

QUELLE

Wo Schaden oder eine Fähigkeit her kam. Sobald eine Fähigkeit auf den Stapel gegangen ist, wird sie selbst dann verrechnet, wenn ihre Quelle entfernt wurde.



REGENERATION

Eine bleibende Karte vor der Zerstörung später im Zug bewahren. Ein Regenerationseffekt funktioniert wie ein Schild. Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die „Regeniere [eine bleibende Karte]“ besagt, entfaltet einen Regenerationsschild um diese bleibende Karte, der zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges benutzt werden kann. Falls eine bleibende Karte zerstört würde und einen Regenerationsschild hat, wird sie nicht zerstört. Stattdessen wird sie getappt und aus dem Kampf entfernt (falls es eine angreifende oder blockende Kreatur ist), danach wird aller Schaden von ihr entfernt. Der Regenerationsschild ist dann verbraucht. Die bleibende Karte

verlässt dabei das Spiel nicht, daher verbleiben alle Auren, Ausrüstungen oder Marken auf ihr. Alle nicht verbrauchten Regenerationsschilde verschwinden während des Aufräumsegments.

Obwohl eine bleibende Karte mit einem Regenerationsschild nicht zerstört werden kann, kann sie aus anderen Gründen auf den Friedhof gelegt werden. Siehe auch den Eintrag zu „Zerstören“ hier im Glossar.

REICHWEITE

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Eine Kreatur mit Reichweite kann eine fliegende Kreatur blocken. Beachte jedoch, dass eine Kreatur mit Reichweite von beliebigen Kreaturen geblockt werden kann.

SCHADEN

Schaden verringert die Lebenspunkte der Spieler, verringert die Loyalität eines Planeswalkers und zerstört Kreaturen. Angreifende und blockende Kreaturen fügen so viele Schadenspunkte zu, wie ihre Stärke beträgt. Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten können ebenfalls Schaden verursachen. Schaden kann nur Kreaturen, Planeswalkern oder Spielern zugefügt werden. Wenn einer Kreatur innerhalb eines Zuges Schaden in Höhe ihrer Widerstandskraft oder mehr zugefügt worden ist, wird sie zerstört. Falls einem Planeswalker Schaden zugefügt wird, werden entsprechend viele Loyalitätsmarken von ihm entfernt. Wenn ein Spieler Schadenspunkte erhält, werden sie von seinen Lebenspunkten abgezogen.

Schaden ist es etwas anderes als Lebenspunkte verlieren. Zum Beispiel ist die Dunkle Gunst eine Aura mit dem Nachteil: „Wenn die Dunkle Gunst ins Spiel kommt, verlierst du 1 Lebenspunkt.“ Dieser Verlust von Lebenspunkten ist kein Schaden und kann deswegen nicht verhindert werden.

SCHUTZ

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Für eine Kreatur mit Schutz wird immer „Schutz vor _____“ angegeben. Die Striche stehen dabei für das, wovor die Kreatur geschützt ist. Dies könnte zum Beispiel „Schutz vor Rot“ oder „Schutz vor Goblins“ sein. Schutz bewirkt einige spezielle Dinge für die Kreatur:

- Aller Schaden, den solche Quellen der Kreatur zufügen würden, wird verhindert.
- Die Kreatur kann nicht von solchen Auren verzaubert und von solcher Ausrüstung ausgerüstet werden.
- Die Kreatur kann nicht von solchen Kreaturen geblockt werden.
- Die Kreatur kann nicht das Ziel von solchen Zaubersprüchen und nicht von Fähigkeiten solcher Karten sein.

SEALED DECK

Siehe auch „Limited-Formate“ auf Seite 19.

SEGMENT

Jede Phase außer der Hauptphase ist in Segmente aufgeteilt. Bestimmte Dinge geschehen während einiger Segmente. Zum Beispiel enttapst du deine bleibenden Karten während eines Enttappsegments. Hat ein Spieler am Ende eines Segments oder einer Phase Mana übrig, verschwindet dieses Mana. Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

SELTENHEIT

Wie wahrscheinlich es ist, dass du eine bestimmte Karte bekommst. Es gibt vier verschiedene Seltenheitsgrade für Magic-Karten: häufig, nicht ganz so häufig, selten und sagenhaft selten. Jede Boosterpackung mit 15 Karten enthält normalerweise elf häufige Karten (einschließlich eines Standardlands), drei nicht ganz so häufige Karten und eine seltene Karte. Manche Boosterpackungen enthalten eine sagenhaft seltene Karte anstelle der seltenen.



= häufig



= nicht ganz so häufig



= selten



= sagenhaft selten

SIDEBOARD

Magic-Turniere erlauben das Benutzen eines sogenannten „Sideboards“ – weitere Karten, die gegen bestimmte Gegner besonders stark sind. Nachdem du eine Partie gegen einen Gegner gespielt hast, kannst du Karten aus deinem Sideboard in dein Deck einwechseln, bevor du erneut gegen diesen Gegner spielst. Du musst dein Deck allerdings wieder in seinen Originalzustand zurückversetzen, bevor du gegen einen anderen Gegner spielst.

Bei Constructed-Formaten besteht dein Sideboard aus bis zu 15 Karten. Dein Deck und Sideboard zusammen dürfen von keiner Karte außer Standardländern mehr als vier Exemplare enthalten. Dein Deck muss mindestens 60 Karten enthalten.

Im Limited-Format sind alle Karten, die sich nicht in deinem Deck befinden, in deinem Sideboard. Dein Deck muss mindestens 40 Karten enthalten.

SPIELEN

Du spielst ein Land, indem du es aus deiner Hand ins Spiel legst. Du kannst nur einmal pro Zug ein Land spielen, und auch nur in einer deiner Hauptphasen, wenn der Stapel leer ist. Länder gehen nicht auf den Stapel, wenn du sie spielst.

Manche Effekte verlangen von dir, eine Karte zu spielen. Das bedeutet, dass du ein Land ausspielst oder einen Zauberspruch wirkst, abhängig vom Typ der Karte.

SPIELER

Entweder du oder dein Gegner. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich einen Spieler auswählen lässt, kannst du dich selbst auswählen. Du kannst dich nicht selbst auswählen, wenn es ausdrücklich „Gegner“ heißt. Falls du eine Multiplayer-Partie spielst (eine Partie mit mehr als zwei Spielern), zählt jeder im Spiel als ein Spieler, einschließlich deiner Teammitglieder.

SPIELSTEIN

Einige Spontanzauber, Hexereien und Fähigkeiten können Kreaturen erschaffen. Diese Kreaturen werden durch Spielsteine dargestellt. Es ist egal, welchen Gegenstand du als Spielstein verwendest, aber er sollte sich tappen lassen.

Spielsteine gelten in allen Belangen als Kreaturen und werden von allen Regeln, Zaubersprüchen und Fähigkeiten betroffen, die auch Kreaturen betreffen. Falls eine der Spielsteinkreaturen allerdings das Spiel verlässt, wird sie in die neue Spielzone bewegt (zum Beispiel in deinen Friedhof) und verschwindet dann sofort aus dem Spiel.

SPIELZONE

Ein Spielbereich in einer Partie Magic. Siehe auch „Spielzonen“ auf Seite 8.

SPIELZUG

Jeder Spielzug ist unterteilt in Phasen, und die meisten Phasen besitzen Segmente. Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

Ablauf eines Zuges

1. Startphase

- Enttappsegment
- Versorgungssegment
- Ziehsegment

2. Hauptphase

3. Kampfphase

- Beginn-des-Kampfes-Segment
- Angreifer-deklarieren-Segment
- Blocker-deklarieren-Segment
- Kampfschadensegment
- Ende-des-Kampfes-Segment

4. Hauptphase (erneut)

5. Endphase

- Endsegment
- Aufräumsegment

SPONTANZAUBER

Ein Kartentyp. Siehe auch „Spontanzauber“ auf Seite 6.

STANDARD

Standard ist das beliebteste Constructed-Format. Es verwendet immer nur die aktuellsten Sets. In einem Standard-Deck dürfen Karten aus dem derzeitigen Block, dem im Oktober davor veröffentlichten Block und dem aktuellen Hauptset verwendet werden. Mehr Informationen findest du unter Wizards.com/MagicFormats.



STANDARDLAND

Es gibt fünf Standardländer: Ebenen erzeugen (weißes Mana). Inseln erzeugen (blaues Mana). Sümpfe erzeugen (schwarzes Mana). Gebirge erzeugen (rotes Mana). Wälder erzeugen (grünes Mana). Auch in ihrer Typuszeile steht „Standardland“ (Standard ist ein Übertyp). Andere Länder als diese fünf werden Nichtstandardländer genannt.

Wenn du ein Deck zusammenstellst, kannst du eine beliebige Anzahl an Standardländern verwenden. Du kannst nicht mehr als vier Exemplare jeder

anderen Karte in dein Deck tun.

STANDARDLANDTYP

Jedes Standardland hat einen Untertyp, der in der Typuszeile nach „Standardland —“ steht. Dies sind die „Standardlandtypen“, also genau die fünf gleichen Wörter wie die Namen der Standardländer. Einige Nichtstandardländer haben auch Standardlandtypen. Jedes Land mit einem Standardlandtyp hat eine aktivierte Fähigkeit, die ein Mana der entsprechenden Farbe produziert, selbst wenn das nicht in der Textbox steht. Zum Beispiel hat jeder Wald die Fähigkeit „: Erhöhe deinen Manavorrat um “.

STAPEL

Eine Spielzone. Siehe auch „Der Stapel“ auf Seite 8.

STÄRKE

Die Zahl links vom Schrägstrich in der Box in der rechten unteren Ecke von Kreaturenkarten. Eine Kreatur fügt Kampfschadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Eine Kreatur mit Stärke 0 oder weniger verursacht im Kampf keinen Schaden.

STATISCHE FÄHIGKEIT

Eine der drei Arten von Fähigkeiten, die eine bleibende Karte haben kann. Siehe auch „Statische Fähigkeiten“ auf Seite 12.

STIRBT

Wenn eine Kreatur „stirbt“, bedeutet das, dass sie aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt wird.

SUMPFTARNUNG

Eine Art der Landtarnung. Siehe auch den Eintrag zu „Landtarnung“ hier im Glossar.

TAPPEN

Eine Karte seitwärts drehen. Siehe „Tappen“ auf Seite 9.

TEXTBOX

Siehe auch „Bestandteile einer Karte“ auf Seite 5.

TODESBERÜHRUNG

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Todesberührung ist eine Fähigkeit, die dafür sorgt, dass eine Kreatur anderen Kreaturen besonders tödlichen Schaden zufügt. Eine Kreatur, der eine beliebige Menge Schaden von einer Kreatur mit Todesberührung zugefügt wird, wird zerstört. Falls deine Kreatur mit Todesberührung von mehreren Kreaturen geblockt wird, brauchst du jeder der blockenden Kreaturen nur 1 Schadenspunkt zuzuweisen!

TWO-HEADED GIANT (ZWEIKÖPFIGER RIESE)

Siehe auch „Multiplayer-Varianten“ auf Seite 20.

TYP DER BLEIBENDEN KARTEN

Die Typen bleibender Karten sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land und Planeswalker. Bleibende Karten können mehr als einen Typ haben.

TYPUS-ZEILE

Siehe auch „Bestandteile einer Karte“ auf Seite 5.

ÜBERTYP

Alle Kartentypen können Übertypen haben. Übertypen stehen in der Typuszeile vor dem Kartentyp. Zum Beispiel hat ein „Standardland — Wald“ den Übertyp „Standard“, und eine „Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger“ hat den Übertyp „legendär“. Übertypen haben keine besondere Korrelation zu Kartentypen. Manche Übertypen haben besondere Regeln, die mit ihnen verbunden sind.

UMGEWANDELTE MANAKOSTEN

Die Gesamtanzahl von Mana in den Manakosten, unabhängig von der Farbe. Eine Karte mit Manakosten von hat beispielsweise umgewandelte Manakosten von 5. Eine Karte mit Manakosten von hat umgewandelte Manakosten von 2.

UNENTSCHEIDEN

Wenn eine Partie **Magic** ohne Sieger endet. Falls zum Beispiel ein Zauberspruch wie Erdbeben so viel Schaden zufügt, dass beide Spieler bei 0 Lebenspunkten oder weniger landen, geht die Partie unentschieden aus.

UNGEBLOCKT

Eine Kreatur ist nur dann ungeblickt, falls sie gerade angreift und der verteidigende Spieler sich entschieden hat, sie nicht zu blocken.

UNTERTYP

Alle Kartentypen können Untertypen haben. Untertypen stehen nach dem Gedankenstrich in der Typuszeile. Untertypen von Kreaturen werden auch Kreaturentypen genannt, Untertypen von Ländern Landtypen und so weiter. Eine Karte kann mehrere Untertypen haben, oder auch gar keinen. Zum Beispiel hat eine Karte mit „Kreatur – Elf, Krieger“ die Untertypen Elf und Krieger; und eine Karte, in deren Typus-Zeile nur „Land“ steht, hat keinen Untertyp.

Ein paar Untertypen haben besondere Regeln. Siehe auch die Einträge zu „Aura“, „Ausrüstung“, „Standardlandtyp“ und „Planeswalkertyp“ hier im Glossar. Kreaturenuntertypen haben keine besonderen Regeln, die mit ihnen verbunden sind.

Manche Effekte können den Untertyp einer bleibenden Karte ändern. Ein Beispiel: „Eine Kreatur deiner Wahl wird ein Elf bis zum Ende des Zuges.“ Der neue Untertyp ersetzt die bisherigen Untertypen der passenden Art, falls die Fähigkeit nicht etwas anderes besagt.

UNZERSTÖRBAR, UNZERSTÖRBARKEIT

Eine unzerstörbare bleibende Karte kann nicht von Schaden oder von Effekten, die das Wort „zerstören“ verwenden, zerstört werden. Sie kann immer noch aus anderen Gründen auf den Friedhof gelegt werden. Siehe auch den Eintrag zu „Zerstören“ hier im Glossar.

VERHINDERN

Wenn du dieses Wort im Text eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit siehst, weißt du, dass es sich um einen Verhinderungseffekt handelt.

VERHINDERUNGSEFFEKT

Ein Effekt, der Schaden aufhält, bevor er zugefügt wird. Ein Verhinderungseffekt funktioniert wie ein Schild. Falls Schaden zugefügt würde, aber ein Verhinderungsschild existiert, wird ein Teil des Schadens (oder der ganze) nicht zugefügt. Ein Verhinderungseffekt kann den ganzen Schaden verhindern, den eine Quelle zufügen würde, oder er kann nur eine bestimmte Menge Schaden verhindern.

Auf Nebel zum Beispiel steht: „Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug zugefügt würde.“ Du kannst Nebel schon lange vor dem Kampf wirken, und sein Effekt wird den gesamten Zug über da sein. Wenn dann in diesem Zug Kreaturen versuchen, Kampfschaden zuzufügen, wird der Nebel ihn verhindern.

Verhinderungseffekte können verhindern, dass Schaden Kreaturen, Spielern oder beidem zugefügt wird. Falls ein Verhinderungseffekt gleichzeitig Schaden aus mehreren Quellen verhindern könnte, bestimmt derjenige Spieler, dem der Schaden zugefügt würde bzw. der die Kreatur kontrolliert, der der Schaden zugefügt würde, aus welcher Quelle der Schaden verhindert wird.

VERLÄSST DAS SPIEL

Eine bleibende Karte verlässt das Spiel, wenn sie von der im-Spiel-Zone in eine andere Zone bewegt wird. Sie könnte aus dem Spiel heraus auf die Hand eines Spielers zurückkehren oder auf einen Friedhof oder in eine andere Zone gehen. Wenn eine Karte das Spiel verlassen hat und später wieder ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als nagelneu. Sie „erinnert“ sich an nichts, was mit ihr beim letzten Mal, als sie im Spiel war, geschehen ist.

VERRECHNEN

Wenn du einen Zauberspruch wirkst, eine aktivierte Fähigkeit aktivierst oder eine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, passiert erst einmal nichts. Er bzw. sie geht lediglich auf den Stapel. Nachdem jeder Spieler eine Gelegenheit hatte, darauf zu antworten, wird er/sie verrechnet, und sein/ihr Effekt tritt ein. Wenn ein anderer Zauberspruch oder eine Fähigkeit ihn/sie neutralisiert oder wenn keines der Ziele zum Zeitpunkt der Verrechnung legal ist, wird er/sie erst gar nicht verrechnet (und wenn es ein Zauberspruch ist, wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt).

VERSORGUNGSSEGMENT

Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

VERTEIDIGENDER SPIELER

Der Spieler, der (oder dessen Planeswalker) in einer Kampfphase angegriffen wird.

VERTEIDIGER

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Kreaturen mit der Fähigkeit Verteidiger können nicht angreifen.

VERURSACHT TRAMPELSCHADEN

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Trampelschaden ist eine Fähigkeit, die es einer Kreatur ermöglicht, überschüssigen Schaden auf den verteidigenden Spieler oder angegriffenen Planeswalker zu übertragen, selbst wenn sie geblockt wird. Wenn eine Kreatur mit Trampelschaden geblockt wird, musst du mindestens so viel Kampfschaden auf die sie blockenden Kreaturen verteilen, dass diese alle zerstört werden. Aber sobald jeder blockenden Kreatur mindestens so viele Schadenspunkte zugewiesen wurden, wie ihre Widerstandskraft beträgt, kannst du den verbleibenden Schaden, den die angreifende Kreatur zufügt, dem verteidigenden Spieler oder angegriffenen Planeswalker zuweisen.

VERZAUBERT ...

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei allen Auren findest. Nach dem Schlüsselwort steht normalerweise eine Beschreibung einer bleibenden Karte (zum Beispiel „Verzaubert eine Kreatur“ oder „Verzaubert ein Land“), die dir sagt, an welche bleibenden Karten die Aura angelegt werden kann. Wenn du die Aura wirkst, musst du so eine bleibende Karte als Ziel bestimmen. Auren mit „Verzaubert einen Spieler“ oder „Verzaubert einen Gegner“ haben einen Spieler als Ziel, wenn sie gewirkt werden. Ist eine Aura jemals an etwas angelegt, das nicht zur Art der Verzauberungsfähigkeit passt, wird die Aura auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.



VERZAUBERT

Wenn eine Fähigkeit einer Aura von einer „verzauberten Kreatur“ (oder „verzaubertem Artefakt“, „verzaubertem Land“ usw.) spricht, bedeutet dies „die Kreatur, an der diese Aura angelegt ist“. Zum Beispiel hat das Mal des Vampirs folgende Fähigkeit: „Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und Lebensverknüpfung“. Nur die Kreatur, an die das Mal des Vampirs angelegt ist, erhält den Bonus, und der Beherrscher dieser Kreatur erhält Lebenspunkte von der Lebensverknüpfungsfähigkeit.

VERZAUBERUNG

Ein Kartentyp. Siehe auch „Verzauberung“ auf Seite 6.

WACHSAMKEIT

Eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die du bei Kreaturen findest. Wenn eine Kreatur mit Wachsamkeit angreift, wird sie dabei nicht getappt.

WALDTARNUNG

Eine Art der Landtarnung. Siehe auch den Eintrag zu „Landtarnung“ hier im Glossar.

WIDERSTANDSKRAFT

Die Zahl rechts vom Schrägstrich in der Box in der rechten unteren Ecke von Kreaturenkarten. Wenn einer Kreatur innerhalb eines Zuges Schaden in Höhe ihrer Widerstandskraft oder mehr zugefügt worden ist, wird sie zerstört. Wird die Widerstandskraft einer Kreatur auf 0 oder darunter reduziert, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

WIRKEN

Du wirkst einen Zauberspruch, indem du ihn auf den Stapel legst. Unterschiedliche Zaubersprüche können zu verschiedenen Zeiten gewirkt werden, aber was du tun musst, um einen Zauberspruch zu wirken, ist immer gleich: den Zauberspruch ankündigen, seine Ziele bestimmen (und gewisse andere Sachen gleich dazu) und schließlich seine Kosten bezahlen. Siehe auch „Zaubersprüche“ auf Seite 10.

X

Wenn du X in Manakosten oder Aktivierungskosten siehst, kannst du die Zahl wählen, für die X steht. Zum Beispiel ist der Vulkanische Geysir ein Spontanzauber, der X M M kostet und X Schadenspunkte zufügt. Wenn du den Vulkanischen Geysir wirkst, bestimmst du den Wert für X. Wenn du dich zum Beispiel für „drei“ entscheidest, kostet der Vulkanische Geysir 3M 3M und fügt 3 Schadenspunkte zu. Wählst du sechs, kostet der Vulkanische Geysir 6M 6M und fügt 6 Schadenspunkte zu.

ZAUBERSPRUCH

Alle Kartentypen mit Ausnahme von Ländern sind Zaubersprüche in dem Moment, wo du sie wirkst. Der Serra-Engel zum Beispiel ist eine Kreaturenkarte. Während du ihn wirkst, ist es ein Kreaturenzauber. Wenn er verrechnet wird, wird er zu einer Kreatur.

ZERSTÖREN

Eine bleibende Karte aus dem Spiel auf den Friedhof ihres Besitzers bewegen. Kreaturen werden zerstört, wenn sie Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft oder mehr erhalten haben. Außerdem können viele Zaubersprüche und Fähigkeiten bleibende Karten zerstören (ohne ihnen Schaden zuzufügen).

Manchmal werden bleibende Karten auch auf den Friedhof gelegt, ohne zerstört zu werden. Falls eine bleibende Karte geopfert wird, gilt diese nicht als „zerstört“, dennoch wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Dies gilt auch, falls die Widerstandskraft einer Kreatur auf 0 oder darunter reduziert wird, zwei legendäre bleibende Karten mit dem gleichen Namen, die derselbe Spieler kontrolliert, im Spiel sind, zwei Planeswalker mit dem gleichen Untertyp, die derselbe Spieler kontrolliert, im Spiel sind, oder eine Aura im Spiel ist, aber nicht das verzaubert, was ihre „Verzaubert“-Fähigkeit angibt.

ZIEHSEGMENT

Siehe auch „Ablauf eines Zuges“ auf Seite 17.

ZIEL

Ein Begriff, der bei Zaubersprüchen und Fähigkeiten verwendet wird. Siehe „Ziel“ auf Seite 10.

ZUSÄTZLICHE KOSTEN

Einige Karten haben zusätzliche Kosten. Um diesen Zauberspruch zu wirken, musst du sowohl die Manakosten in der rechten oberen Ecke der Karte als auch die zusätzlichen Kosten bezahlen.

HAST DU FRAGEN?

Kontaktiere uns: **wpn@hasbro.de**
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

REGELBUCH-MITWIRKENDE

Ursprüngliches **Magic-Design**: Richard Garfield

Regelfassung: Matt Tabak

Redaktion: Del Laugel und Kelly Digges

Künstlerische Leitung: Lisa Hanson

Ursprüngliches graphisches **Magic-Design**: Jesper Myrfors, Lisa Stevens und Christopher Rush

Danke an alle Projektteammitglieder und all die anderen,
die im Laufe der Jahre zu **Magic** beigetragen haben.

Dieses Regelbuch wurde im Juli 2013 veröffentlicht.

©2013 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. 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. Bitte bewahre unsere Firmenadresse zur Information auf. Magic: The Gathering, Wizards of the Coast, Magic und dazugehörige Logos, Mirrodin, die bildliche Darstellung der Charaktere, das Fünfeck der Farben sowie die Symbole * ♦ ♣ ♠ ♣ sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. US-Patent-Nr.: RE 37,957. 300ZI799001 DE



A woman with fire for hair, wearing goggles and armor, casting a spell. The background is a blue, misty landscape with a large fireball on the right.

FRIDAY NIGHT MAGIC

DEIN PLAN FÜR
FREITAGS

Werde Teil der Magic-Community, die sich jeden Freitag trifft!

#MTGFNM

WIZARDS.COM/FNM