

MAGIC

The Gathering



REGELBUCH

EINFÜHRUNG

Du bist hier, weil du das Spiel **Magic: The Gathering**[®] erlernen möchtest, die Nummer Eins weltweit unter den Sammelkartenspielen. Es war das allererste Sammelkartenspiel, und es ist immer noch das beste und verbreitetste.

In **Magic**[®] bist du ein Duellant—ein mächtiger Zauberer, der sich mit anderen um Ruhm, Wissen und Macht duelliert. Die Karten in deinem Deck sind dein Waffenvorrat für die Duelle: Zaubersprüche, die du gelernt hast, und Kreaturen, die du herbeibeschwören kannst, damit sie für dich kämpfen.

Sammelkartenspiele wie **Magic: The Gathering** TCG kombinieren sammelbare Spielkarten mit einem Strategiespiel. Du weißt vorher nicht, welche Karten du in einer **Magic**-Boosterpackung oder in einer Turnierpackung erhältst. Du fängst einfach deine Sammlung an und tauschst mit anderen Spielern, um die gewünschten Karten zu bekommen.

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**-Erweiterungssätze veröffentlicht, und jede Erweiterung gibt dir neue Möglichkeiten, deine Gegner zu verwirren und zu besiegen.

(Wörter und Formulierungen in Grün sind Begriffe, die du im Glossar nachschlagen kannst. Das Glossar beginnt auf Seite 26.)

INHALT

2 Kapitel 1: Die Grundlagen

- 2 Spielmaterial
- 2 Ziel des Spiels
- 2 Eine Partie Beginnen
- 2 Bestandteile einer **Magic**-Karte
- 4 Schlüsselbegriffe und Symbole
- 5 Kartentypen: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Hexerei
- 7 Bereiche: Bibliothek, Hand, im Spiel, Friedhof, der Stapel, ganz aus Dem Spiel Entfernt

8 Kapitel 2: Zaubersprüche, Fähigkeiten und Effekte

- 8 Die Goldene Regel
- 8 Was ist ein Zauberspruch?
- 8 Was ist eine Fähigkeit?
- 10 Wie Spiele ich einen Zauberspruch Oder eine Aktivierte Fähigkeit?
- 11 Wie Spiele ich eine Ausgelöste Fähigkeit?
- 11 Der Stapel
- 12 Wie Werden Zaubersprüche und Fähigkeiten Verrechnet?
- 12 Was ist ein Effekt?

14 Kapitel 3: Der Ablauf eines Spielzugs

- 14 Startphase
- 14 Hauptphase
- 14 Kampfphase
- 16 Hauptphase (Erneut)
- 16 Endphase

17 Kapitel 4: Kreaturenfähigkeiten

Verteidiger, Furcht, Ersts Schlag, Flugfähigkeit, Eile, Landtarnung, Schutz, Regeneration, Trampelschaden, Wachsamkeit

20 Kapitel 5: Die fünf Farben in Magic

Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün

22 Kapitel 6: Ligen und Turniere

Formate: Constructed, Limited

26 Kapitel 7: Glossar

63 Danke und Fragen



KAPITEL 1: DIE GRUNDLAGEN

SPIELMATERIAL

Um **Magic** mit echten Karten zu spielen, brauchst du ein **Magic Deck**, einen Freund mit einem Deck, und etwas zum Festhalten des Lebenspunktestands.

Um **Magic Online**, zu spielen, brauchst du einen Account für **Magic Online** und ein **Magic deck**. (Du brauchst dich allerdings nicht anmelden, wenn du nur lernen willst, wie man spielt.)

ZIEL DES SPIELS

Reduziere die Lebenspunkte deines Gegners auf 0, bevor dein Gegner dasselbe mit dir macht. Du gewinnst außerdem, falls dein Gegner eine Karte ziehen muss, aber keine mehr in seiner Bibliothek verblieben ist.

EINE PARTIE BEGINNEN

Du beginnst eine Partie mit 20 Lebenspunkten.

Würfelt aus (oder werft eine Münze), um zu bestimmen, welcher Spieler sich aussuchen darf, wer anfängt. Wer anfängt, überspringt sein erstes Ziehsegment (er darf also keine Karte ziehen). Wenn ihr bereits eine Partie gespielt habt, darf der Verlierer der letzten Partie entscheiden, wer beginnt.

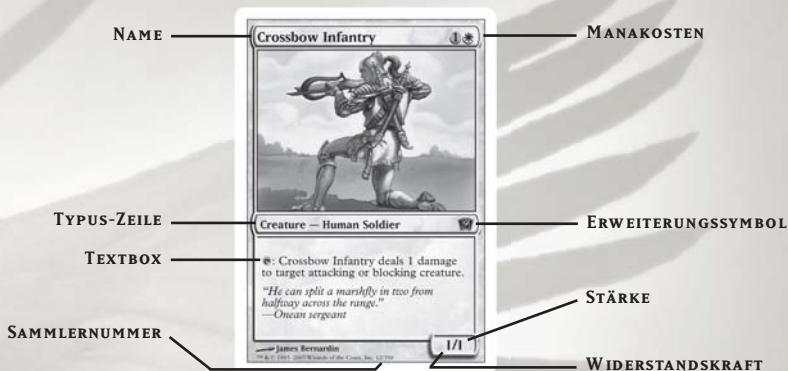
Mische dein Deck. Dann ziehe die obersten sieben Karten. Wenn dir die Karten auf deiner Hand nicht gefallen, kannst du einen so genannten **Mulligan** nehmen. Dies bedeutet, dass du die gerade gezogenen Karten wieder in deine Bibliothek mischst und eine neue Hand mit einer Karte weniger ziehst. Du kannst dies so oft machen, wie du willst, aber du ziehst jedes Mal eine Karte weniger.

Wenn beide Spieler mit ihrer Anfangshand zufrieden sind, kann die Partie beginnen.

BESTANDTEILE EINER MAGIC KARTE

Name. Der Name einer Karte steht in ihrer oberen linken Ecke. Wenn der Name einer Karte in ihrer Textbox erwähnt wird, bezieht er sich nur auf dieses Exemplar der Karte, auch wenn sich andere Exemplare dieser Karte im Spiel befinden.

Manakosten. Jedes Symbol in der oberen rechten Ecke ist Teil der Kosten, die das Ausspielen dieses Zauberspruches erfordert. Betragen die Manakosten **1 ***, bezahlst du ein weißes Mana (von einer Ebene, zum Beispiel) plus ein beliebiges Mana, um die Karte auszuspielen.



Typus-Zeile. Dies sagt dir, ob die Karte ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Spontanzauber, ein Land oder eine Hexerei ist. Falls es eine Kreatur ist, steht der Typ der Kreatur (zum Beispiel Goblin oder Soldat) hinter dem Wort „Kreatur.“ Wenn es die Sorte Verzauberung ist, die an eine andere Karte angelegt wird, steht dort „Verzauberung — Aura,“ und die Sorte bleibender Karte, an die sie angelegt werden kann, wird in der Textbox angeführt. Weitere Details zu jedem Kartentyp findest du auf Seite 7.

Erweiterungssymbol. Das Erweiterungssymbol sagt dir, aus welcher **Magic**-Erweiterung die Karte stammt. (Zum Beispiel sieht das Erweiterungssymbol der *Neunten Edition* folgendermaßen aus "☛"). Die Farbe des Symbols verrät dir die Häufigkeit der Karte: Schwarz steht für häufige Karten, Silber für nicht ganz so häufige und Gold für seltene Karten.

Text Box. Dies ist die Stelle, an der die Fähigkeiten der Karte aufgelistet sind. Anekdotentext ist ebenfalls in der Textbox zu finden; er ist in kursiv (*kursiv sieht so aus*) gedruckt und erzählt etwas über die Welt von **Magic**. Anekdotentext hat keine Auswirkungen auf das Spiel. Auf manchen Fähigkeiten ist ein Beschreibungstext angegeben, in dem die Funktionen der Fähigkeit beschrieben werden.

Kartennummer. Die Sammlernummer erleichtert das Sammeln der Karten. Zum Beispiel bedeutet „(12/350)“, dass diese Karte die zwölfte unter 350 verschiedenen Karten ist.

Stärke und Widerstandskraft. Jede Kreaturenkarte hat ein besonderes Feld für die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur. Mit Hilfe dieser Zahlen kannst du feststellen, welche Kreatur in einem Kampf gewinnt.

SCHLÜSSELBEGRIFFE UND SYMBOLE

Mana. Stelle dir Mana als das „Geld“ von **Magic** vor – hiermit bezahlst du die meisten Kosten. Länder (und einige andere Karten) stellen Mana zur Verfügung, das dann in deinen Manavorrat geht. Dein Manavorrat ist dein Lager, in dem du dein Mana aufbewahrst, bis du es verbrauchst.

Genauso wie Geld in deiner Geldbörse wird Mana, das in deinem Manavorrat zurückbleibt, „ein Loch in deine Tasche brennen“. Am Ende jeder Phase verlierst du 1 Lebenspunkt für jedes ungenutzte Mana in deinem Manavorrat, und dann verschwindet das Mana. Dies wird **Manabrand** genannt.

Jedes Mana gehört zu einer der fünf Farben von **Magic** oder ist farblos. Wenn Kosten farbiges Mana erfordern, werden die farbigen Manasymbole (* für weiß, ♠ für blau, ♣ für schwarz, ♡ für rot, ♠ für grün) benutzt. Wenn beliebiges Mana benutzt werden kann, um die Kosten zu bezahlen, wird ein Symbol mit einer Zahl darin verwendet (zum Beispiel 2).

Bleibende Karten. Artefakte, Kreaturen und Verzauberungen werden ins Spiel gebracht, wenn sie verrechnet werden. Länder verbleiben ebenfalls im Spiel, sobald du sie gespielt hast. Diese Karten nennt man **bleibende Karten**, weil sie liegen bleiben, bis sie durch irgendetwas aus dem Spiel entfernt werden. (Spontanzauber und Hexereien gehen auf deinen Friedhof, wenn sie verrechnet werden.)

Tappen. Tappen ist die Mechanik, mit der in **Magic** angezeigt wird, dass eine Karte benutzt wurde. Um eine Karte zu tappen, drehe sie seitwärts. Zu Beginn jedes deiner Züge **enttappst** du deine getappten Karten, damit du sie wieder verwenden kannst.

Das Symbol „♣“ bedeutet „tappe diese Karte“. Es erscheint in der Regel in Aktivierungskosten.



Ziel, deiner Wahl. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit den Begriff „Ziel“ oder „deiner Wahl“ enthält, entscheidest du, was betroffen ist, wenn du den Zauberspruch oder die Fähigkeit spielst. Zum Beispiel lautet die Fähigkeit des Armbrustträgers: „♣, Der Armbrustträger fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“ Wenn du diese Fähigkeit spielst, bestimmst du eine angreifende oder blockende Kreatur, der der Armbrustträger 1 Schadenspunkt zufügt.

KARTENTYPEN

Es gibt sechs Typen von **Magic**-Karten:

Artefakt

Artefakte sind farblose bleibende Karten, die magische Objekte darstellen. Du kannst sie nur in *deinen* Hauptphasen ausspielen, wenn der Stapel leer ist. (Zu Phasen und dem Stapel kommen wir später.)


Eine Karte, in deren Typus-Zeile „Artefakt – Ausrüstung“ steht, stellt eine Waffe, eine Rüstung oder sonst einen Gegenstand dar, den deine Kreaturen verwenden können. Sobald eine Ausrüstung im Spiel ist, kannst du bezahlen, um sie an eine Kreatur, die du kontrollierst, anzulegen, oder um sie von einer deiner Kreaturen wegzunehmen und an eine andere Kreatur anzulegen.



Kreatur

Kreaturen sind bleibende Karten, die angreifen und blocken können. Du kannst sie nur in *deiner* Hauptphase ausspielen, wenn der Stapel leer ist.

Auf Kreaturenkarten sind Zahlen in einem Feld in der unteren rechten Ecke angegeben. Die Zahl links vom Schrägstrich ist die Stärke der Kreatur. Sie besagt, wie viel Schaden diese Kreatur im Kampf zufügt. Die Zahl rechts vom Schrägstrich ist die Widerstandskraft der Kreatur. Dies sagt aus, wie viele Schadenspunkte nötig sind, um diese Kreatur zu zerstören.

Eine Kreatur kann nur angreifen und du kannst ihre Fähigkeiten, die ein  in ihren Kosten haben, nur spielen, wenn sie seit dem Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle im Spiel war. (Du kannst sie jedoch – falls sie ungetappt ist – zum Blocken benutzen und ihre anderen Fähigkeiten spielen.)

Artefaktkreaturen können genau wie andere Kreaturen angreifen und blocken. Artefaktkreaturen werden von allem, was Artefakte betrifft, *genauso* betroffen wie von allem, was Kreaturen betrifft.



Verzauberung

Verzauberungen sind bleibende Karten, die magische Ressourcen darstellen. Du kannst sie nur in **deinen** Hauptphasen ausspielen, wenn der Stapel leer ist.

Die meisten Verzauberungen sind wie Artefakte und Kreaturen selbständig im Spiel. Aber Aura-Verzauberungen (mit der Typus-Zeile „Verzauberung – Aura“) sind unterschiedlich. Sie können sich nur im Spiel befinden, wenn sie an andere bleibende Karten angelegt sind.

Wenn du eine Aura spielst, hat sie die Sache als Ziel, die von ihr verzaubert werden wird. Das bedeutet, dass du beim Ausspielen entscheiden musst, an welches Ziel die Aura angelegt werden soll. Im Textfeld der Aura steht, an was sie angelegt werden kann („Kreaturverzauberung“, „Landverzauberung“ usw.).

Verlässt eine bleibende Karte, an die eine Aura angelegt ist, das Spiel, wird auch die Aura auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Sie kann nicht im Spiel bleiben, ohne etwas zu verzaubern.



Spontanzauber

Spontanzauber sind Zaubersprüche, die du immer dann spielen kannst, wenn du Vorrang hast, sogar während des gegnerischen Zuges oder als Antwort auf einen anderen Zauberspruch. (Über Vorrang wirst du später mehr erfahren.) Spontanzauber sind keine bleibenden Karten. Sie werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, wenn sie verrechnet wurden.



Land

Länder unterscheiden sich von anderen Karten, weil sie nie als Zaubersprüche gelten. Das bedeutet, dass sie nicht **neutralisiert** werden können, und dass das Ausspielen eines Landes nicht den Stapel verwendet.

Die meisten Länder sind bleibende Karten mit **Manafähigkeiten** (Fähigkeiten, die Mana erzeugen). Normalerweise benutzt du Länder, um für Zaubersprüche und Fähigkeiten zu bezahlen. Du kannst in jedem Zug nur ein Land ausspielen, und auch nur in einer **deiner** Hauptphasen, wenn der Stapel leer ist.

Jedes Standardland besitzt eine Manafähigkeit, die ein Mana einer bestimmten Farbe produziert. Dies sind die Standardländer:

Jedes hat ein Symbol in seiner Textbox, das dir den Manatypen angibt, den du beim Tappen erhältst. Alle anderen Länder sind **Nichtstandardländer**.



Hexerei

Hexereien sind Zaubersprüche, die du nur in *deiner* Hauptphase spielen kannst, wenn der Stapel leer ist. Hexereien sind keine bleibenden Karten. Sie werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, wenn sie verrechnet werden.



BEREICHE

Bereich ist der **Magic**-Begriff für die Zonen im Spiel. Karten können sich in einem von sechs unterschiedlichen Bereichen befinden:

Bibliothek. Dies ist das Kartendeck, mit dem du eine Partie spielst—der Stapel, von dem du ziehst. Niemand darf sich die Karten in deiner Bibliothek ansehen. Du darfst aber wissen, wie viele Karten sich noch in der Bibliothek jedes Spielers befinden. Alle Karten liegen mit der Bildseite nach unten und bleiben in der Reihenfolge, in der sie zu Beginn der Partie waren.

Hand. Hierhin gehen die Karten, wenn du sie gezogen hast (wie in den meisten anderen Kartenspielen). Niemand außer dir darf sich die Karten in deiner Hand ansehen. Während des Aufräumsegments musst du, falls du mehr als sieben Karten in der Hand hältst, die überzähligen Karten abwerfen.

Im Spiel. Dies ist der Bereich direkt vor dir, wohin du deine bleibenden Karten legst. Du kannst deine bleibenden Karten anordnen, wie du möchtest (wir empfehlen 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.

Friedhof. Dies ist dein Ablagestapel. Deine Spontanzauber und Hexereien gehen auf den Friedhof, wenn sie verrechnet werden. Deine Karten kommen auf deinen Friedhof, wenn sie abgeworfen, zerstört, geopfert oder durch einen sonstigen Effekt dorthin geschickt werden. Karten in deinem Friedhof liegen immer mit der Bildseite nach oben, und jeder Spieler kann sie sich zu jeder Zeit ansehen.

Der Stapel. Zaubersprüche und Fähigkeiten gehen auf den Stapel, nachdem du sie gespielt hast. Dort warten sie solange auf ihre Verrechnung, bis beide Spieler für den Moment nichts Weiteres ausspielen wollen. Dann werden die Zaubersprüche und Fähigkeiten, die sich auf dem Stapel befinden, von oben nach unten verrechnet (was zuletzt gespielt wurde, liegt obenauf). Alle Spieler benutzen denselben Stapel. Weitere Informationen zum Stapel findest du auf Seite 13.

Ganz aus dem Spiel entfernt. Dies ist ein Bereich neben dem eigentlichen Spielfeld, in dem deine Karten abgelegt werden, wenn ein Zauberspruch oder ein Fähigkeit sie ganz aus dem Spiel entfernt. Karten, die ganz aus dem Spiel entfernt werden, liegen normalerweise offen.



KAPITEL 2: ZAUBERSPRÜCHE, FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE

DIE GOLDENE REGEL

Immer wenn der Text einer Karte den Regeln widerspricht, hat die Karte Vorrang. Zum Beispiel erlauben dir die Regeln nur eine Kampfphase pro Zug, aber auf Unnachgiebiger Ansturm steht: „Nach dieser Hauptphase ist eine zusätzliche Kampfphase, der eine zusätzliche Hauptphase folgt.“ Für den aktuellen Spielzug wird die Regel, die nur eine Kampfphase pro Zug gestattet, außer Kraft gesetzt.

WAS IST EIN ZAUBERSPRUCH?

Von dem Zeitpunkt an, da eine Karte ausgespielt wird, bis zu dem Zeitpunkt, wo sie verrechnet wird, ist sie ein Zauberspruch. Wenn der Spruch verrechnet wird, geht er entweder auf den Friedhof seines Besitzers (falls es ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist) oder wird ins Spiel gebracht (falls es irgendetwas anderes ist). Ja, auch Kreaturenkarten sind Zaubersprüche, während sie ausgespielt werden. Wenn du zum Beispiel einen Gekrümmten Wurm ausspielst, spielst du tatsächlich einen Gekrümmten Wurm-Zauberspruch. Wenn der Spruch verrechnet wird, bringt er eine gekrümmte Wurm-Kreatur ins Spiel (der Zauberspruch wird zu einer bleibenden Karte).

Es gibt eine Ausnahme: Länder sind nie Zaubersprüche. Sie werden einfach ins Spiel gelegt.

WAS IST EINE FÄHIGKEIT?

Eine Fähigkeit ist wie ein Zauberspruch, der auf einer bleibenden Karte aufgedruckt ist. Viele Fähigkeiten haben Kosten, und die meisten werden wie Zaubersprüche gespielt und verrechnet. Sobald eine Fähigkeit gespielt wurde, ist es egal, was mit ihrer Quelle passiert. Spielst du die Fähigkeit des Armbrustträgers, und der Armbrustträger wird dann zerstört, wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet.

Es gibt drei Arten von Fähigkeiten:



Aktivierte Fähigkeiten. Du spielst eine aktivierte Fähigkeit, indem du ihre Kosten bezahlst. Alle aktivierten Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt („:“). Der Teil vor dem Doppelpunkt sind die Aktivierungskosten. Der Teil nach dem Doppelpunkt ist der Effekt, den du erzielst, wenn du die Aktivierungskosten bezahlst. Zum Beispiel bedeutet „☛: Ziehe eine Karte“, dass du eine Karte ziehst, wenn du die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit tappst.

Creature — Human Wizard

☛: Draw a card.

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




Normalerweise kannst du aktivierte Fähigkeiten mit  in ihren Kosten nur einmal pro Zug spielen, weil du eine getappte bleibende Karte nicht erneut tappen kannst. Du kannst hingegen eine aktivierte Fähigkeit ohne  in ihren Kosten so oft spielen, wie du ihre Kosten bezahlen kannst.

Du kannst eine aktivierte Fähigkeit immer dann spielen, wenn du auch einen Spontanzauber spielen kannst (also immer, wenn du Vorrang hast). Sie geht auf den Stapel und wartet dort auf ihre Verrechnung, genau wie ein Spontanzauber.

Du kannst nur aktivierte Fähigkeiten von bleibenden Karten unter deiner Kontrolle spielen.

Ausgelöste Fähigkeiten. Eine Fähigkeit, die mit den Worten „Wenn“, „Immer wenn“ oder „Zu“ beginnt, ist eine ausgelöste Fähigkeit. Eine ausgelöste Fähigkeit wird nicht von dir gespielt. Sie geht automatisch auf den Stapel, direkt nachdem ihr auslösendes Ereignis eintritt.

Auf dem ehrwürdigen Mönch zum Beispiel steht: „Wenn der ehrwürdige Mönch ins Spiel kommt, erhältst du 2 weitere Lebenspunkte.“ Das auslösende Ereignis ist der ins Spiel kommende Mönch. Wenn dies eintritt, geht die Fähigkeit des Mönchs auf den Stapel. Wenn sie verrechnet wird, erhältst du 2 weitere Lebenspunkte (falls du den Mönch gespielt hast).

Creature — Human Monk Cleric	
When Venerable Monk comes into play, you gain 2 life.	
<i>Age wears the flesh but galvanizes the soul.</i>	

Eine ausgelöste Fähigkeit kann nicht ignoriert oder aufgeschoben werden. Wenn das auslösende Ereignis mehrfach zum selben Zeitpunkt eintritt, geht die Fähigkeit für jedes Eintreten des auslösenden Ereignisses einmal auf den Stapel.

Statische Fähigkeiten. Statische Fähigkeiten werden nicht wie die beiden anderen Typen von Fähigkeiten gespielt und verrechnet. Wenn eine bleibende Karte mit einer statischen Fähigkeit ins Spiel kommt, wird der Effekt der Fähigkeit einfach „eingeschaltet“ und bleibt solange aktiv, wie die bleibende Karte im Spiel verbleibt. (Statische Fähigkeiten erzeugen dauerhafte Effekte.)

Die meisten Verzauberungen haben statische Fähigkeiten. Zum Beispiel steht auf Telepathie: „Alle deine Gegner spielen mit offenen Karten.“ Sobald Telepathie im Spiel ist, brauchst du keinerlei Kosten zu bezahlen, damit deine Gegner dir die Karten, die sie auf der Hand haben, zeigen. Die Karten auf der Hand deiner Gegner liegen einfach offen auf dem Tisch, bis Telepathie das Spiel verlässt.

Enchantment
Your opponents play with their hands revealed.
<i>“Secrets? What secrets?”</i>



WIE SPIELE ICH EINEN ZAUBERSPRUCH ODER EINE AKTIVIERTE FÄHIGKEIT?

Du kannst Zaubersprüche und Fähigkeiten nur dann spielen, wenn

- es deine Hauptphase ist,
- sich nichts auf dem Stapel befindet,
- und du Vorrang hast.

Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten sind eine Ausnahme. Du kannst sie im gegnerischen Zug spielen und auch dann, wenn ein anderer Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit auf dem Stapel auf seine bzw. ihre Verrechnung wartet. Du kannst sie immer dann spielen, wenn du Vorrang hast.

Wann erhältst du Vorrang? Der aktive Spieler (der Spieler, der gerade am Zug ist) erhält zu Beginn eines jeden Segments und jeder Hauptphase – ausgenommen des Enttappsegments und des Aufräumsegments – Vorrang. (Weitere Details zu Phasen und Segmenten findest du in *Kapitel 3: Der Ablauf eines Spielzugs*.)

Wenn du Vorrang erhältst, kannst du einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit spielen oder passen. Wenn du passt, erhält dein Gegner Vorrang. Des Weiteren erhält der aktive Spieler wieder Vorrang, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet worden ist. Wenn dieser Spieler passt, erhält der Gegner wieder Vorrang. Dies geht hin und her, bis beide Spieler nacheinander passen. (Dies ist wirklich nicht so kompliziert, wie es sich anhört. Denke einfach daran, dass du in deinem Zug immer als erster die Gelegenheit bekommst, etwas zu tun.)

Zaubersprüche und Fähigkeiten werden in den folgenden Schritten gespielt:

1. Sage deinem Gegner, welchen Spruch oder welche Fähigkeit du spielen willst. Wenn es ein Zauberspruch ist, nimm die Karte aus deiner Hand und zeige sie deinem Gegner.
2. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit den Begriff „Ziel“ oder „deiner Wahl“ enthält, wähle das oder die Ziele. Wenn der Text des Zauberspruches oder der Fähigkeit mit „Bestimme eines –“ beginnt, triff deine Wahl. Falls der Zauberspruch eine Aura-Verzauberung ist, wähle die bleibende Karte, an die du sie anlegen willst.
3. Bei einem Zauberspruch, Bezahle die Manakosten. Bei einer aktivierten Fähigkeit: Bezahle die Aktivierungskosten. Enthält der Spruch oder die Fähigkeit ein X in seinen bzw. ihren Kosten, wählst du den Wert für X und bezahlst dann das entsprechende Mana.
4. Das war's! Der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit ist gespielt und geht auf den Stapel. Siehe „Der Stapel“ und „Wie werden Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnet?“ weiter unten, um herauszufinden, was mit dem Spruch bzw. der Fähigkeit passiert, nachdem er bzw. sie gespielt worden ist.

WIE SPIELE ICH EINE AUSGELÖSTE FÄHIGKEIT?

Ausgelöste Fähigkeiten werden nicht von dir gespielt. Eine ausgelöste Fähigkeit wartet darauf, dass das auslösende Ereignis eintritt. Wenn dies passiert, geht die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel, sobald einer der Spieler den Vorrang erhält.

Der Spieler, der die bleibende Karte mit der ausgelösten Fähigkeit kontrolliert, trifft die Entscheidungen und wählt die Ziele, wenn die Fähigkeit auf den Stapel geht. Sobald die Fähigkeit auf dem Stapel ist, erhält derjenige Spieler erneut den Vorrang, der ihn gerade hatte.

Was passiert, wenn mehr als eine Fähigkeit zugleich ausgelöst wird? Zuerst werden alle Fähigkeiten des aktiven Spielers auf den Stapel gesetzt, die Reihenfolge bestimmt dieser Spieler. Danach werden alle Fähigkeiten des Gegners auf den Stapel gesetzt, die Reihenfolge bestimmt der Gegner.

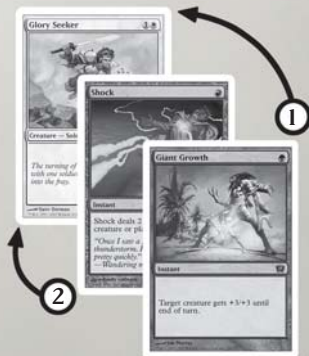
DER STAPEL

Der Stapel ist der Ort, wo die gespielten Zaubersprüche und Fähigkeiten auf ihre Verrechnung warten. Sie befinden sich im Stapel in der gleichen Reihenfolge, wie sie dort abgelegt wurden.

So funktioniert es: Ein Spieler mit Vorrang spielt einen Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit, der bzw. die dann auf den Stapel gelegt wird. Dieser Spieler kann dem Stapel entweder weitere Sprüche oder Fähigkeiten hinzufügen oder aber passen. Wenn der Spieler passt, erhält der Gegner Vorrang und kann nun Zaubersprüche oder Fähigkeiten oben auf den Stapel setzen. Auf diese Weise wechselt der Vorrang zwischen den Spielern hin und her, bis beide Spieler nacheinander passen.

Wenn beide Spieler passen, wird der **oberste** Zauberspruch bzw. die oberste Fähigkeit auf dem Stapel, d. h. der bzw. die zuletzt gespielte, als erstes verrechnet. Nach der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit erhält der aktive Spieler erneut den Vorrang.

Hier ist ein Beispiel. Du kontrollierst einen Ruhmsucher, eine 2/2-Kreatur. Dein Gegner spielt Schock, um ihm 2 Schadenspunkte zuzufügen. Schock geht auf den Stapel. Du antwortest auf den Schock mit Riesenwuchs, der dem Ruhmsucher bis zum Ende des Zuges +3/+3 zufügt. Riesenwuchs wird dann **über Schock** auf den Stapel gelegt. Dies bedeutet, dass Riesenwuchs als erstes verrechnet wird. Der Ruhmsucher ist bis zum Ende des Zuges also eine 5/5-Kreatur. Danach wird der Schock verrechnet. Er kann dem aufgewerteten Ruhmsucher jedoch nicht mehr genügend Schaden zufügen, um ihn zu zerstören.



Die folgenden Karten werden **nicht** auf den Stapel gelegt:

- Wenn eine Fähigkeit Mana produziert, wird sie nicht auf den Stapel gesetzt. Du erhältst das Mana sofort.
- Statische Fähigkeiten werden nicht auf den Stapel gesetzt. Sie sind einfach „an“, sobald die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit ins Spiel kommt.
- Wenn du ein Land ausspielst, legst du es einfach ins Spiel. Länderkarten sind keine Zaubersprüche, deswegen gehen sie auch nicht auf den Stapel.

WIE WERDEN ZAUBERSPRÜCHE UND FÄHIGKEITEN VERRECHNET?

1. Bei jedem Ziel des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit wird überprüft, ob es immer noch ein legales Ziel ist. (Hat der Zauberspruch oder die Fähigkeit keine Ziele, übergehe diesen Teil.) Ein Ziel ist nicht legal, falls es das Spiel verlassen hat. Es ist ebenfalls nicht legal, wenn es nicht mehr den Anforderungen des Zauberspruchs oder der Fähigkeit genügt. Wenn **keines** der Ziele des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit legal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird er bzw. sie neutralisiert. Anderenfalls werden illegale Ziele einfach ignoriert, wenn der Spruch oder die Fähigkeit verrechnet wird.
2. Der Effekt des Zauberspruches bzw. der Fähigkeit wird generiert. Führe den Effekt des Spruches bzw. der Fähigkeit in der angegebenen Reihenfolge aus. (Durch Ersatzeffekte musst du vielleicht deine vorgesehenen Aktionen ändern.) Wenn der Text andere Entscheidungen als die Wahl von Zielen oder „Bestimme eines ___“-Entscheidungen erfordert, musst du diese Entscheidungen treffen.
3. Bei einer Fähigkeit bist du nun fertig. Bei einem Zauberspruch wird die Karte ins Spiel gebracht (bei Artefakt-, Kreaturen- und Verzauberungssprüchen) oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt (bei Spontanzaubern oder Hexereien), nachdem der Effekt ausgeführt wurde.

WAS IST EIN EFFEKT?

Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird ein Effekt generiert. Es gibt vier grundlegende Arten von Effekten:

Einmaliger Effekt

Bei einmaligen Effekten wird etwas nur einmal ausgeführt, wie zum Beispiel Austeilen von Schaden oder Zerstören einer Kreatur. Auf Botschaft steht zum Beispiel: „Ziehe vier Karten.“ Wenn dies verrechnet wurde, ist der Effekt vorbei.

Dauerhafter Effekt

Die Auswirkung von dauerhaften Effekten erstreckt sich über einen bestimmten Zeitraum.

Ein dauerhafter Effekt eines Zauberspruches, einer aktivierten Fähigkeit oder einer ausgelösten Fähigkeit dauert solange, wie es der Effekt angibt. Auf „Riesenwuchs“ steht zum Beispiel: „Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges.“ Der Effekt dauert von der Verrechnung des Zauberspruches bis zum Ende des Zuges.

Ein dauerhafter Effekt einer statischen Fähigkeit dauert solange, wie die bleibende Karte im Spiel verbleibt. Auf Unheilige Stärke steht zum Beispiel: „Die verzauberte Kreatur erhält +2/+1.“ Dieser Effekt wirkt auf die verzauberte Kreatur solange, wie die Verzauberung auf der Kreatur bleibt.

Ersatzeffekt

Ersatzeffekte warten auf den Beginn eines bestimmten Ereignisses und verändern es dann. Sie „ersetzen“ einen Effekt durch einen anderen. Ein Ersatzeffekt verwendet immer das Wort „stattdessen.“

Zum Beispiel steht auf dem Schmelzofen von Rath: „Falls eine Quelle einer Kreatur oder einem Spieler Schadenspunkte zufügen würde, fügt sie dieser Kreatur oder diesem Spieler stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.“ Er wartet also darauf, dass einer Kreatur oder einem Spieler Schaden zugefügt wird, und verändert den Effekt dann so, dass doppelt so viel Schaden zugefügt wird.

Verhinderungseffekt

Verhinderungseffekte warten auf den Beginn eines bestimmten Ereignisses (normalerweise Schaden), und verhindern es dann. Sie benutzen immer das Wort „verhindern“.

Verhinderungseffekte funktionieren wie Schilde. Nachdem der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die den Effekt generiert, verrechnet worden ist, hängt der Effekt „in der Luft“ und wartet auf Schaden, der zugefügt werden soll. Dann verhindert er einen Teil oder den ganzen Schaden.

Auf „Feiertag“ steht zum Beispiel: „Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug zugefügt würde.“ Du kannst Feiertag schon lange vor dem Kampf spielen. Sein Effekt wird den ganzen Zug über aktiviert sein. Wenn dann in diesem Zug Kreaturen versuchen, Kampfschaden zuzufügen, wird der Feiertag ihn verhindern.

Verhinderungs-„Schilde“ bleiben bestehen, bis sie aufgebraucht sind.

Auf „Meisterheiler“ steht zum Beispiel: „☛: Verhindere die nächsten 4 Schadenspunkte, die in diesem Zug einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl zugefügt würden.“ Die Fähigkeit generiert einen Effekt, der bis zu 4 Schadenspunkte in diesem Zug verhindert. Wenn 1 Schadenspunkt verhindert wurde, kann der Effekt immer noch 3 weitere verhindern.



KAPITEL 3: DER ABLAUF EINES SPIELZUGS

Jeder Zug hat fünf Phasen. Jede Phase findet statt, auch wenn in ihr nichts geschieht. Am Ende jeder Phase erleidest du Manabrand, wenn es noch ungenutztes Mana in deinem Manavorrat gibt.

1. STARTPHASE

Diese Phase enthält drei Segmente:

a. Enttappsegment

Während deines Enttappsegments enttappst du alle deine getappten Karten. Niemand kann Zaubersprüche oder Fähigkeiten während dieses Segments spielen.

b. Versorgungssegment

Fähigkeiten, die zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst werden, gehen auf den Stapel. Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten dürfen in diesem Segment gespielt werden.

c. Ziehsegment

Das erste, was du in deinem Ziehsegment tust, ist, eine Karte zu ziehen. Die Spieler können danach Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen.

2. HAUPTPHASE

Du kannst in dieser Phase jede Art von Zauberspruch oder Fähigkeit spielen, aber dein Gegner kann nur Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen. Außerdem kannst du in dieser Phase ein Land ausspielen. Denke daran, dass du nur ein Land pro Zug ausspielen kannst.

3. KAMPFFHASE

Diese Phase enthält fünf Segmente:

a. Beginn des Kampfes

Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten dürfen in diesem Segment gespielt werden (aber es besteht in der Regel kein Grund dafür).

b. Angreifer deklarieren

Du entscheidest, welche deiner Kreaturen angreifen sollen. (Du kannst auch entscheiden, überhaupt nicht anzugreifen.) Wenn du eine Kreatur als Angreifer deklarierst, wird sie getappt. Kreaturen mit der Eigenschaft Verteidiger, bereits

getappte Kreaturen und seit Beginn des Zugs nicht kontrollierte Kreaturen können nicht angreifen..

Denke daran, dass deine Kreaturen nur deinen Gegner angreifen können. Du kannst sie nicht eine bestimmte Kreatur attackieren lassen.

Wenn du mit dem Deklarieren der Angreifer fertig bist, können beide Spieler Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen.

c. Blocker deklarieren

Dein Gegner entscheidet, welche seiner Kreaturen deine angreifenden Kreaturen blocken. Jede blockende Kreatur kann nur einen Angreifer blocken, aber der Gegner kann zwei oder mehr Kreaturen zum Blockieren des gleichen Angreifers zuweisen. Getappte Kreaturen können nicht blocken.

Sobald dein Gegner die Blocker deklariert hat, können beide Spieler Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen.

d. Kampfschaden

Hier teilen nun Kreaturen ihren Schaden während des Kampfes aus.

- Ungeblockte angreifende Kreaturen fügen dem verteidigenden Spieler Schaden in Höhe ihrer Stärke zu.
- Geblockte angreifende Kreaturen fügen den Kreaturen, von denen sie geblockt werden, ihren Schaden zu. Wenn eine deiner angreifenden Kreaturen von mehr als einer Kreatur geblockt wird, entscheidest du, wie der Schaden des Angreifers unter den Blockern verteilt wird.
- Blocker fügen den Kreaturen, die sie blocken, ihren Schaden zu. Wenn eine Kreatur seit dem Zeitpunkt, da sie als Blocker deklariert worden ist, getappt wurde, fügt sie trotzdem ganz normal ihren Schaden zu.

Wenn eine angreifende Kreatur im Segment „Blocker deklarieren“ geblockt war, fügt sie dem verteidigenden Spieler keinen Schaden zu. Dies gilt auch dann, wenn alle Blocker das Spiel verlassen haben.

Sobald du entschieden hast, wie der Kampfschaden verteilt wird, wird der Schaden auf den Stapel gelegt. Hiernach ist der Schaden „festgelegt“. Er wird zugefügt, auch wenn einige der Kreaturen das Spiel verlassen.

Die Spieler können nun Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen. Wenn diese verrechnet worden sind, wird der Kampfschaden endgültig zugefügt. Es ist nicht möglich, einer Kreatur Schaden zuzufügen, die nicht mehr im Spiel ist.



e. Ende des Kampfes

Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten dürfen in diesem Segment gespielt werden (aber es gibt normalerweise keinen Grund dafür).

4. HAUPTPHASE (ERNEUT)

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

5. ENDPHASE

Diese Phase besitzt zwei Segmente:

a. Zugensegment

Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten dürfen in diesem Segment gespielt werden.

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 den Kreaturen entfernt, und alle Effekte, die bis zum Ende des Zugs aktiviert waren, sind nun nicht mehr gültig.

In diesem Segment kann keiner Zaubersprüche oder Fähigkeiten spielen, es sei denn, eine Fähigkeit wird während dieses Segments ausgelöst. Dies passiert jedoch nur sehr selten.



KAPITEL 4: KREATURENFÄHIGKEITEN

Einige Kreaturen haben Fähigkeiten, die nicht vollständig auf den Karten erklärt werden. Auf den meisten dieser Fähigkeiten ist ein Beschreibungstext angegeben, der den Effekt dieser Fähigkeit kurz beschreibt. Es folgen nun vollständige Erläuterungen der häufigsten Kreaturenfähigkeiten:

Verteidiger

Kreaturen mit der Fähigkeit **Verteidiger** können nicht angreifen. Sie geben hervorragende Blocker ab und haben meistens hohe Widerstandskraft.

Verursacht Furcht

Eine Kreatur, die **Furcht** verursacht, kann außer von Artefaktkreaturen und/oder schwarzen Kreaturen nicht geblockt werden. Furcht spielt nur dann eine Rolle, wenn die Kreatur, die diese Fähigkeit hat, angreift.

Erstschlag

Kreaturen mit **Erstschlag** fügen ihren Schaden vor Kreaturen ohne Erstschlag zu. Wenn ihr das **Kampfschadensegment** erreicht, prüft, ob eine oder mehrere Kreaturen, die angreifen oder blocken, **Erstschlag** haben. Falls dem so ist, wird ausschließlich für diese Kreaturen vorher ein weiteres Kampfschadensegment eingefügt. Dieses zusätzliche Segment funktioniert genau wie das normale, nur mit der Einschränkung, dass Kreaturen ohne **Erstschlag** keinen Schaden zufügen.


Wenn das **Erstschlags-Kampfschadensegment** beendet ist, erfolgt das normale **Kampfschadensegment** für die übrigen Kreaturen—falls sie überlebt haben. (Manche Kreaturen haben sogar eine Fähigkeit namens **Doppelschlag**, die dafür sorgt, dass sie **zweimal** Schaden zufügen dürfen—einmal während des **Erstschlag-Kampfschadensegments** und einmal während des normalen **Kampfschadensegments**.)

Fliegend

Eine Kreatur mit **Flugfähigkeit** kann nicht von Kreaturen ohne **Flugfähigkeit** geblockt werden. Fliegende Kreaturen können andere fliegende Kreaturen blocken. Sie können außerdem „herabstürzen“ und Kreaturen ohne **Flugfähigkeit** blocken.



Eile

Kreaturen mit **Eile** können bereits in dem Zug angreifen, in dem sie unter deine Kontrolle kommen. Du kannst außerdem ihre aktivierten Fähigkeiten mit  in den Kosten benutzen. Mit anderen Worten: Eine Kreatur mit Eile kann all das tun, was ihr normalerweise in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, nicht erlaubt ist.



Landtarnung

Landtarnung ist der Sammelname für eine Gruppe von Fähigkeiten, zu denen Ebenentarnung, Inselfarnung, Sumpftarnung, Gebirgstarnung und Waldtarnung gehören.

Eine Kreatur mit Landtarnung ist unblockbar, wenn der verteidigende Spieler mindestens ein Land des betreffenden Typs kontrolliert.

Landtarnungsfähigkeiten heben sich nicht gegenseitig auf. Wenn zum Beispiel deine Kreatur mit Waldtarnung einen Spieler angreift, der einen Wald kontrolliert, kann dieser Spieler deinen Waldtarnen nicht blocken – noch nicht einmal mit einem anderen Waldtarnen.

Schutz

Schutz ist eine Fähigkeit, die eine bleibende Karte vor bestimmten Arten von Zaubersprüchen und Fähigkeiten schützt.

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 weiß“ sein. Schutz bewirkt verschiedene Dinge für die Kreatur:

- Aller Schaden aus Quellen der Farbe, vor der sie geschützt ist, wird verhindert.
- Sie kann nicht von Auren der Farbe, vor der sie geschützt ist, verzaubert werden.
- Sie kann nicht von Kreaturen der Farbe, vor der sie geschützt ist, geblockt werden.
- Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten der Farbe, vor der sie geschützt ist, sein.

Schutz muss sich nicht immer auf eine Farbe beziehen. Beispielsweise könnte eine Kreatur auch „Schutz vor Artefakten“ oder „Schutz vor Goblins“ haben.



Regeneration

Mit Regeneration können Kreaturen vor ihrer Zerstörung bewahrt werden. Regenerationseffekte funktionieren wie Schilde. Wenn der Regenerationszauberspruch oder die -fähigkeit verrechnet worden ist, wartet der Effekt auf den nächsten Moment, wo die Kreatur zerstört werden soll. Wenn die Kreatur zerstört wird, rettet der Effekt die Kreatur. (Regeneration ist ein Ersatzeffekt.)

Wenn eine Kreatur regeneriert, bleibt sie im Spiel. Ebenso bleiben alle auf ihr befindlichen Auren, Ausrüstung und Zählmarken im Spiel. Drei Dinge geschehen mit einer Kreatur, die ihren Regenerationsschild benutzt:

- Die Kreatur wird getappt.
- Falls sie sich im Kampf befindet, wird sie aus dem Kampf entfernt.
- Alle Schadenspunkte werden von ihr entfernt.



Trampelschaden

Trampelschaden ist eine Kreaturfähigkeit, die es einer geblockten Kreatur erlaubt, überschüssigen Schaden auf den verteidigenden Spieler zu übertragen.

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 du kannst den Schaden, der noch nicht verteilt wurde, dem verteidigenden Spieler zuweisen.

Wachsamkeit

Kreaturen mit Wachsamkeit werden beim Angreifen nicht getappt. Greifst du mit einer Kreatur an, die Wachsamkeit hat, kannst du sie auch im nächsten Zug deines Gegners als Blocker verwenden, da sie ja nicht beim Angreifen getappt wird.



KAPITEL 5: DIE FÜNF FARBEN IN MAGIC

Jede der fünf Farben in **Magic** hat sich auf bestimmte Arten Zaubersprüche und Fähigkeiten spezialisiert. Es liegt an dir, ob du dich mit nur einer Farbe oder allen fünf beschäftigen möchtest.

WEISS

Die weiten Ebenen, bewohnt von Soldaten, Klerikern und Engeln, gewähren weißes Mana. In der Welt von **Magic** ist Weiß die Farbe von Recht, Ordnung und Struktur. Es kann angreifende Kreaturen aufhalten, indem es ihnen die Schändlichkeit ihres Tuns vor Augen führt. Weiße Magie heilt und schützt Kreaturen. Magier, die weißes Mana verwenden, ziehen es vor, eine Armee von kleineren Kreaturen in den Kampf zu schicken, aber manchmal ist auch ein einzelner, Furcht einflößender Champion angebracht, um dem Gegner eine Lektion zu erteilen.



BLAU

Inseln sorgen für blaues Mana, blau wie die Farbe der tiefen See und des endlosen Himmels. Die Stärke blauer Magie liegt in Trickreichtum und Manipulation. Blaue Magier arbeiten hinter den Kulissen, planen Intrigen und stehlen Geheimnisse. Sie kontrollieren ihre Umgebung vollständig, bevor sie sich aus der Deckung wagen. Blaue Zauber und Fähigkeiten setzen einen Schwerpunkt, sich die Karten des Gegners „auszuleihen“ und die richtige Karte zum richtigen Zeitpunkt zu ziehen. Mit der Macht von Blau kannst du Zauberer und seltsame Bestien der Luft und des Ozeans zur Unterstützung rufen.



SCHWARZ

Schwarzes Mana kommt aus feuchten Sümpfen, in denen alles verrottet. Tod, Krankheit, Selbstsüchtigkeit, Macht um jeden Preis – dies sind die eigenwilligen

Werte der Dunkelheit. Schwarze Magie ist mächtig und leicht zu benutzen. Sie erfordert jedoch einen hohen Preis. Ihre Zaubersprüche und Fähigkeiten können das Hirn verdrehen, das Land vergiften, und Kreaturen zerstören. Dunkle Diener, untote Kreaturen und unaussprechbare Schrecken leben im Sumpf, und sie sind so egoistisch und verräterisch wie die Magier, die sie kontrollieren.



ROT

Rotes Mana kommt aus den Bergen und dem feurigen Herzen der Welt. Rote Magie besteht aus Feuer, Wildheit und Stürmen aus Stein und Lava. Ihre Kreaturen, die von riesigen Drachen bis randalierenden Goblinhorden reichen, sind kämpferisch und gefährlich. Magier, die die rote Magie beherrschen, haben keine Geduld und keine Zeit für Verhandlungen oder Feinheiten. Sie handeln schnell und rücksichtslos. Rote Magier können ihre wilden Gefühle kanalisieren, um den Boden, auf dem du gehst, erzittern zu lassen, oder um Flammen wie eine lebendige Waffe zu zücken.



GRÜN

Die vielen Wälder fließen vor grünem Mana über. Dieses Mana stellt den Herzschlag der Natur dar. Grüne Magie handelt von Wachstum, Leben und roher Gewalt. Grüne Magier verstehen, dass die Welt dem Gesetz des Dschungels unterworfen ist – alles ist entweder Räuber oder Beute. Manche grünen Kreaturen stecken selber voller Mana. Keine andere Farbe kann so mächtige Kreaturen erzeugen. Grüne Kreaturen sind die Größten und Kräftigsten von allen, von riesigen Naturelementaren zu Fleisch fressenden Würmern.



KAPITEL 6:

LIGEN UND TURNIERE

Gegen andere Spieler in einem Wettkampf zu spielen ist für viele Spieler einer der interessantesten Aspekte an **Magic: The Gathering**. In diesem großen und umfangreichen, organisierten **Magic**-Spielsystem kannst du dein Können auf unterschiedlichste Weise unter Beweis stellen. Bevor du den ersten Schritt ins organisierte Spiel machst, solltest du dich mit einigen wichtigen Grundregeln und den verschiedenen Turniertypen vertraut machen.

Bei den meisten Veranstaltungen spielst du mit deinem Gegner eine Reihe von Spielen – ein Match genannt – um den Sieger zu bestimmen. Die meisten Matches werden auf zwei von drei Partien gespielt; der erste Spieler, der also zwei Partien gewinnt, gewinnt auch das Match.

In Ligen kannst du auf relativ ungezwungene Weise spielen und doch gegen andere Spieler antreten. Eine Arena™-Liga findest du in vielen Spieleläden in deiner Nähe oder im virtuellen Raum **Leagues** in **Magic Online**. Ligen haben kein so strenges System, gegen wen du wann und wo antreten musst, und du kannst so viele Matches spielen, wie du möchtest.

Turniere sind die beliebtesten Wettkämpfe. Turniere gehen meist über mehrere Runden, aber dauern normalerweise nicht länger als einen Tag. Turnierpartien haben ein Zeitlimit, das in den meisten Fällen etwa eine Stunde beträgt. Die Paarungen – gegen wen du in jeder Runde spielst – werden vom Turnierveranstalter bestimmt. Die meisten Turniere folgen einem dieser beiden Schemata: KO-System oder Schweizer System.

Das KO-System ist wohl die einfachste Methode, einen Turnierplan zu erstellen. Wenn du ein Match verlierst, scheidest du aus dem Turnier aus. Ein Turnier im KO-System besteht aus so vielen Runden, wie zum Bestimmen des Siegers erforderlich sind – dies ist dann der Spieler, der alle seine Spiele gewonnen hat.

Im Schweizer System dürfen Spieler auch nach einer Niederlage weiterspielen. Dies bedeutet, dass du das Turnier auch nach dem Verlust von einem oder zwei Matches gewinnen kannst. Es treten immer Spieler mit ähnlichen Punkteständen gegeneinander an. Nach den Runden im Schweizer System kommen normalerweise die besten 8 Spieler weiter und spielen den Sieger dann im KO-System aus.





Aufbau eines KO-Systems

FORMATE

Der Begriff Format bezieht sich darauf, was für eine Art Deck du spielen darfst und wann du dein Deck zusammenstellen sollst. Im Constructed-Format bringst du dein eigenes Deck zum Turnier mit, das du aus beliebigen **Magic**-Karten, die dir gehören, zusammengestellt hast. In Limited-Turnieren hat jeder Spieler dieselbe Anzahl ungeöffneter Boosterpackungen oder Turnierpackungen zur Verfügung und muss sich sein Deck aus nur diesen Karten zusammenbauen.

Constructed

Wenn du zu einem Constructed-Turnier gehst, musst du dein Deck bereits vorher zusammengestellt haben. (Du kannst das Deck auch nicht verändern, wenn du mit dem Turnier angefangen hast.) Du kannst ein Constructed-Deck aus allen Karten, die du besitzt, zusammenstellen, aber die meisten Formate lassen dich nur Karten aus bestimmten Erweiterungen verwenden.

Ein Constructed-Deck besteht aus mindestens sechzig Karten, und es darf keine Karte außer Standardländern mehr als vier Mal enthalten. Du kannst ein Sideboard mit 15 Karten im Constructed-Turnier verwenden. Nach der ersten Partie in eurem Match kannst du Karten aus deinem Sideboard mit Karten aus deinem Deck austauschen. Dadurch kannst du dein Deck besser gegen das Deck deines Gegners wappnen.



Die häufigsten Constructed-Formate sind Standard und Block-Constructed.

Standard. Das Standardformat ist das beliebteste Format weltweit. Es verwendet das aktuelle Haupt-Set und die zwei letzten Blocks. Das Format ändert sich also, wenn neue Erweiterungen veröffentlicht werden. Aktuelle Informationen bekommst du bei den Turnierveranstaltern oder auf MagicTheGathering.com.

Block Constructed. Ein Block-Constructed-Format verwendet nur Karten aus einem so genannten Block – einer großen Erweiterung und den dazugehörigen beiden kleinen Erweiterungen (wenn sie veröffentlicht wurden). Zum Beispiel sind in einem Kamigawa-Block-Constructed-Turnier nur Karten aus dem Kamigawa-Block erlaubt, also aus *Meister von Kamigawa™*, *Verräter von Kamigawa™* und *Retter von Kamigawa™*.

Limited

Wenn du in einem Limited-Turnier spielst, gehört das Zusammenstellen deines Decks zum Wettbewerb. Du musst dir ein Deck zusammenstellen. Dabei stehen dir nur die Karten zur Verfügung, die du für das Turnier bekommst. (Diese darfst du hinterher behalten.)

Normalerweise gibt es ein Zeitlimit, um dein Deck zusammenzustellen. **Ein Limited-Deck besteht aus mindestens vierzig Karten.** Du kannst alle Exemplare einer Karte, die du bekommen hast, spielen. In einer Limited-Umgebung sind alle Karten, die du nicht in deinem Deck hast, in deinem Sideboard. Du kannst dein Deck nach der ersten Partie eines Matches ändern, aber du musst dein Deck zu Beginn jedes Matches wieder in den ursprünglichen Zustand bringen.

Die häufigsten Formate in Limited sind Sealed Deck und Boosterdraft.

Sealed Deck. Sealed Deck ist das Format, das für Anfänger am ehesten geeignet ist. Du öffnest deine Karten und stellst dir, so gut du kannst, ein Deck daraus zusammen. In den meisten Sealed Deck-Wettbewerben erhältst du eine Turnierpackung und zwei Boosterpackungen.



BoosterDraft. Ein Boosterdraft ist etwas komplizierter als Sealed Deck. In einem Boosterdraft spielen normalerweise acht Spieler. Jeder Spieler am Tisch hat am Anfang drei ungeöffnete Boosterpackungen vor sich liegen. Doch statt einfach die Booster zu öffnen und aus den Karten ein Deck zusammenzustellen, ziehen du und die anderen Spieler am Tisch die Karten für eure Decks.

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 ziehen, nicht zu sehen.) Dann gibt jeder Spieler die restlichen Karten 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. Am Ende des Drafts haben also alle Spieler fünfundvierzig Karten – plus die zusätzlichen Standardländer, die sie vom Turnierveranstalter erhalten – um daraus ein Deck zusammenzustellen.



Abwerfen

Eine Karte aus deiner Hand nehmen und sie auf deinen Friedhof legen.

Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich anweist, Karten abzuwerfen, kannst du bestimmen, welche Karten du abwerfen willst – außer wenn der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit sagt, dass die Karten „zufällig“ abgeworfen werden müssen.

Siehe auch Zufällig.

Affinität

Ein Mechanismus einiger Karten im *Mirrodin*-Block. Ein Zauberspruch mit Affinität zu Etwas kostet beim Ausspielen für jedes Etwas, das du kontrollierst, **1** weniger. Affinität kann allerdings die Menge an farbigem Mana, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst, nicht verringern, und sie kann auch nicht die Kosten eines Zauberspruchs unter Null reduzieren.

Aktiver Spieler

Der Spieler, der gerade am Zug ist. Der aktive Spieler erhält immer zuerst Vorrang.

Siehe auch Vorrang.

Aktivierbare Fähigkeit

Eine Fähigkeit, die du durch das Bezahlen ihrer Aktivierungskosten spielst. Alle aktivierten Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt (":"). Der Teil vor dem Doppelpunkt sind die Aktivierungskosten. Der Teil nach dem Doppelpunkt ist die Fähigkeit, die du erhältst, wenn du die Aktivierungskosten bezahlst. Zum Beispiel bedeutet „**2** ♠ ♣ : Ziehe eine Karte“, dass du eine Karte ziehen kannst, falls du **2** ♠ ♣ bezahlst.

Du kannst eine aktivierbare Fähigkeit immer dann spielen, wenn du auch einen Spontanzauber spielen kannst (also immer, wenn du Vorrang hast). Sie geht auf den Stapel und wartet dort auf ihre Verrechnung. Du kannst nur aktivierbare Fähigkeiten von bleibenden Karten unter deiner Kontrolle spielen.

Siehe auch Aktivierungskosten, Tappen.

Aktivierungskosten

Alles, was vor dem Doppelpunkt (":") bei einer aktivierten Fähigkeit steht. Wenn Aktivierungskosten ♣ enthalten, kannst du sie nur bezahlen, wenn die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit ungetappt ist. Das bedeutet, dass du sie normalerweise nur einmal pro Zug anwenden kannst. Wenn Aktivierungskosten kein ♣ enthalten, kannst du sie so oft bezahlen, wie du möchtest. Du erhältst dann jedes Mal die Fähigkeit.

Siehe auch Aktivierbare Fähigkeit, Tappen.

Alle

Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit besagt, dass sie „alle ____“ betrifft, bedeutet das wirklich alle. Zum Beispiel steht auf dem Zorn Gottes „Zerstöre alle Kreaturen“. Das bedeutet, dass jede Kreatur im Spiel zerstört wird – auch die, die du selbst kontrollierst.



Als ob

Wenn du auf einer Karte „als ob“ liest, bedeutet das, dass die Karte so funktioniert, als ob sie etwas hätte, was sie tatsächlich nicht besitzt. Auf „Riesenspinne“ steht beispielsweise: „Die Riesenspinne kann blocken, als ob sie Flugfähigkeit hätte.“ Die Spinne besitzt nicht wirklich Flugfähigkeit, aber sie kann fliegende Kreaturen blocken.

Anekdotentext

Kursiv gesetzter Text (*kursiver Text sieht so aus*) in der Textbox einer Karte.

Anekdotentext erzählt dir etwas über die Welt oder die Geschichte von Magic. Ist der Text in Klammern und kleinerer Schrift, ist es Regelerinnerungstext und kein Anekdotentext. Anekdotentext hat keinen Effekt darauf, wie die Karte gespielt wird.



Angreifende Kreatur

Eine Kreatur, die gerade angreift.

Kreaturen werden zu angreifenden Kreaturen, wenn du sie im Segment „Angreifer deklarieren“ als Angreifer bestimmst. Das geschieht genau in dem Moment, wo du sie tappst. (Bereits getappte Kreaturen können nicht angreifen.)

Eine Kreatur gilt von dem Moment, in dem sie als Angreifer deklariert wurde, bis zum Ende des Kampfes als angreifende Kreatur, wenn sie nicht durch einen Effekt aus dem Kampf entfernt wird (wie zum Beispiel Regeneration). Außerhalb der Kampfphase gibt es keine angreifenden Kreaturen.

Angreifer deklarieren

Das zweite Segment der Kampfphase. Das erste, was du in diesem Segment tust, ist, zu entscheiden, ob du angreifen möchtest. Falls du das willst, entscheidest du dich, mit welchen deiner Kreaturen du angreifen willst (nur ungetappte Kreaturen, die du seit Beginn des Zuges kontrolliert hast, können angreifen). Diese Kreaturen werden dann getappt und zu angreifenden Kreaturen.

Denke daran, dass deine Kreaturen nur deinen Gegner angreifen können, nicht andere Kreaturen.

Wenn du mit dem Deklarieren der Angreifer fertig bist, können beide Spieler Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen.

Siehe auch Kampfphase.

Angreifer

Siehe Angreifende Kreatur.

Angriff

So fügen deine Kreaturen deinem Gegner Schaden zu. Kreaturen können nur deinen Gegner angreifen. Sie können nicht andere Kreaturen angreifen.

In jedem deiner Züge erhältst du eine Kampfphase. Dies ist deine Gelegenheit, anzugreifen. Du entscheidest, mit welchen Kreaturen du angreifen möchtest. Nur



ungetappte Kreaturen können angreifen. Wenn du dich entschieden hast, werden deine Angreifer getappt und auf deinen Gegner losgelassen. Dein Gegner erhält dann die Möglichkeit, sie zu blocken und Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten zu spielen.

Siehe auch Angreifende Kreatur, Blockende Kreatur, Kampf.

Anstatt, Stattdessen

Wenn du diese Formulierungen siehst, weißt du, dass der Zauberspruch oder die Fähigkeit einen Ersatzeffekt erzeugt.

Siehe auch Ersatzeffekt.

Antworten, Als Antwort

Einen Spontanzauber oder eine aktivierte Fähigkeit direkt nach einem anderen Zauberspruch oder einer anderen Fähigkeit spielen. Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden von oben nach unten verrechnet. Wenn du also auf einen Spruch oder eine Fähigkeit mit einem Spontanzauber oder einer aktivierten Fähigkeit antwortest, wird dein Spruch eher verrechnet werden als die, die vor ihm gespielt worden sind.

Siehe auch Stapel.

Arkane Kopplung

Ein Mechanismus einiger Karten im Kamigawa-Block. Einige Spontanzauber und Hexereien im Kamigawa-Block haben den Untertyp Arkan. Sie machen selber nichts besonderes, können aber mit anderen Karten zusammenwirken. Die Fähigkeit „Arkane Kopplung“ ermöglicht dir, bestimmte Kosten zu bezahlen, um den Text der Kopplungs-Karte an einen anderen arkanen Zauberspruch, den du spielst, anzuhängen, so dass du einen größeren, mächtigeren Zauber erhältst.

Du kannst mehrere Karten auf deiner Hand an denselben arkanen Zauber koppeln. Falls du dies tun willst, zeige alle diese Karten gleichzeitig vor. Du bestimmst, in welcher Reihenfolge die angekoppelten Effekte eintreten sollen. Anschließend bezahlst du die gesamten Kopplungskosten.

Du kannst keine Karte auf deiner Hand mehr als einmal an denselben Spruch ankoppeln.

Gekoppelte Karten verlassen nie deine Hand (du zeigt sie nur offen vor). Du kannst sie also später normal spielen oder wieder an einen anderen Zauber ankoppeln.

Der arkane Zauber erhält nur den Text der angekoppelten Karte. Er erhält keine ihrer anderen Charakteristika wie Farbe oder Typ.

Artefakt

Eine farblose bleibende Karte, die ein magisches Objekt darstellt. Das Beste an Artefakten ist, dass du sie mit jeder beliebigen Sorte Mana bezahlen kannst, deswegen kannst du sie in jedes Deck stecken.

Auf deiner Hand, in deiner Bibliothek und auf dem Friedhof sind es lediglich Artefaktkarten. Während du sie spielst, sind es Artefaktzaubersprüche. Sobald sie im Spiel sind, sind sie Artefakte.

Du kannst einen Artefaktzauber nur in einer deiner Hauptphasen ausspielen, wenn der Stapel leer ist.

Siehe auch Artefaktkreatur, Ausrüstung.



Artefaktkreatur

Eine farblose bleibende Karte, die eine künstliche Kreatur darstellt. Jede Artefaktkreatur besitzt Werte für ihre Stärke und Widerstandskraft, die im Feld in der unteren rechten Ecke der Karte angegeben sind.

Artefaktkreaturen werden von allem, was Artefakte betrifft, genauso betroffen wie von allem, was Kreaturen betrifft. Sie können wie normale Kreaturen angreifen und blocken, aber sie besitzen manchmal keinen Kreaturentyp.

Siehe auch Artefakt, Kreatur.

Aufgeben

Wenn du weißt, dass du die Partie verlieren wirst, kannst du jederzeit aufgeben. Wenn du aufgibst, hast du die Partie verloren.

Siehe auch Gewinnen.

Aufräumsegment

Das zweite (und letzte) Segment der Endphase. Die folgenden Punkte geschehen während des Aufräumsegments:

Wenn du am Zug bist, musst du abwerfen, bis du nur noch höchstens sieben Karten in deiner Hand hast.

Alle Schadenspunkte auf Kreaturen werden gelöscht.

Effekte, die „bis zum Ende des Zuges“ dauern, enden.

Spieler können in diesem Segment keine Zaubersprüche oder Fähigkeiten spielen, es sei denn, es wird eine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

Aura

Ein besonderer Typ Verzauberung, der an eine bleibende Karte angelegt werden kann. Der Regeltext einer Aura enthält die Wortendung -verzauberung – „Kreaturverzauberung“, „Landverzauberung“ und so weiter. Der erste Teil des Worts zeigt an, auf welche Art von bleibender Karte die Aura gelegt werden kann.

Wenn du eine Aura spielst, bestimmst du eine bleibende Karte der richtigen Sorte, an die du sie anlegen willst. (Der Zauberspruch zielt auf die bleibende Karte. Sobald die Aura im Spiel ist, zielt sie nicht mehr auf sie.)

Wenn die Aura verrechnet wird, wird sie an die bleibende Karte angelegt, die du bestimmt hattest. Sie bleibt dort, bis sie oder die bleibende Karte, auf der sie liegt, zerstört wird oder das Spiel verlässt. Du kannst dir später nicht überlegen, sie auf eine andere bleibende Karte zu verschieben. Wenn die bleibende Karte das Spiel verlässt, wird die Aurakarte auf deinen Friedhof gelegt.

Siehe auch Verzauberung, Verlässt das Spiel, bleibende Karte, Untertyp.

Aus dem Kampf entfernen

Wenn eine Kreatur aus dem Kampf entfernt wird, ist sie nicht mehr länger ein Angreifer oder Blocker. Wenn sie, bevor sie entfernt wurde, eine Kreatur geblockt hatte, bleibt die angreifende Kreatur geblockt, so dass kein Schaden bis zum verteidigenden Spieler durchkommt. Und wenn der Kampfschaden auf den Stapel gegangen ist, bevor sie entfernt wurde, wird dieser Schaden noch zugefügt werden.

Ausgelöste Fähigkeit

Ein Typ von Fähigkeit, der automatisch auf den Stapel geht, wenn bestimmte Dinge passieren. Du spielst eine ausgelöste Fähigkeit nicht – sie geht einfach auf den Stapel, wenn ihr auslösendes Ereignis eintritt.

Auf dem ehrwürdigen Mönch zum Beispiel steht: „Wenn der ehrwürdige Mönch ins Spiel kommt, erhältst du 2 weitere Lebenspunkte.“ Das auslösende Ereignis ist der ins Spiel kommende Mönch. Wenn dies eintritt, geht die Fähigkeit des Mönchs auf den Stapel. Wenn sie verrechnet wird, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

Ausgelöste Fähigkeiten enthalten immer Formulierungen wie „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu“ (wie in „Zu Beginn des Kampfes“) oder „Am“ (wie in „Am Ende deines Zuges“). Du kannst dir nicht aussuchen, eine ausgelöste Fähigkeit zu ignorieren oder aufzuschieben. Wenn sie auf den Stapel gegangen ist, wird sie verrechnet werden.

Siehe auch Auslösendes Ereignis, Kommt ins Spiel.

Auslösendes Ereignis

Der erste Teil einer ausgelösten Fähigkeit. Das auslösende Ereignis zeigt an, wann die Fähigkeit ausgelöst wird und auf den Stapel geht. Ein auslösendes Ereignis könnte zum Beispiel wie folgt aussehen: „Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, ...“ oder „Zu Beginn des Kampfes...“.

Siehe auch Ausgelöste Fähigkeit.



Ausrüstung

Ein Typ Artefakt, das eine Waffe, eine Rüstung oder sonst einen Gegenstand, den deine Kreaturen verwenden können, darstellt. Wenn du eine Ausrüstungskarte ausspielst, kommt sie wie jedes andere Artefakt ins Spiel. Sobald sie im Spiel ist, kannst du ihre Ausrüstungskosten bezahlen, um sie an eine Kreatur, die du kontrollierst, anzulegen. Die Ausrüstung hat dann einen bestimmten Effekt auf diese Kreatur. 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.

Du kannst eine Ausrüstungsfähigkeit nur zu einem Zeitpunkt spielen, zu dem du auch eine Hexerei spielen könntest.

Du kannst eine Ausrüstungskarte, die du kontrollierst, von einer Kreatur auf eine andere legen, indem du ihre Ausrüstungskosten bezahlst, aber du kannst nicht bestimmen, sie von einer Kreatur zu lösen.

Erhältst du die Kontrolle über eine ausgerüstete Kreatur, gibt dir das nicht die Kontrolle über die an sie angelegte Ausrüstung. Die Ausrüstung bleibt zwar an diese Kreatur angelegt, aber nur ihr Beherrscher kann die Ausrüstungsfähigkeit spielen.

Siehe auch Artefakt

Ausweichfähigkeit

So nennen **Magic**-Spieler jede Fähigkeit, die bewirkt, dass eine Kreatur schwieriger zu blocken ist. Flugfähigkeit ist die häufigste Art einer Ausweichfähigkeit.

Bausteine

Ein Mechanismus einiger Karten im Set *Nachtstahl*. Eine Artefaktkreatur mit „Bausteine X“ (wobei X die Zahl ist, die auf der Karte steht) kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel. Wenn eine Kreatur mit Bausteinen auf den Friedhof geht, kannst du ihre +1/+1-Marken auf eine beliebige Artefaktkreatur deiner Wahl legen.

Beginn des Kampfes

Das erste Segment der Kampfphase. Normalerweise passiert in diesem Segment nichts, aber die Spieler können Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen, wenn sie möchten.

Siehe auch Kampfphase.

Beherrscher

Der Spieler, der den Zauberspruch oder die Fähigkeit gespielt hat. Bei einer bleibenden Karte ist der Beherrscher der Spieler, der sie ausgespielt hat (es sei denn, ein anderer Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit hat die Kontrolle wechseln lassen).

Siehe auch Kontrolle. *Vergleiche* Besitzer.

Bereich

Die verschiedenen möglichen Aufenthaltsorte einer **Magic**-Karte nennt man Bereiche. Eine Karte kann sich in genau einem der folgenden Bereiche aufhalten: Bibliothek, Friedhof, Hand, Im Spiel, Stapel, Ganz aus dem Spiel entfernt.

Beschreibungstext

Kursiv gesetzter Text (*kursiver Text sieht so aus*) in der Textbox, die dich an eine Regel erinnert. Beschreibungstext ist nicht dazu da, dir die ganzen Regeln zu erklären, sondern nur ein Hinweis, wie die Karte oder der Mechanismus funktioniert. Wenn du dir auch dann noch nicht ganz sicher bist, wie etwas funktioniert, schau es hier im Regelbuch nach.

Besitzer

Die Person, die das Spiel 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.)

Vergleiche Beherrscher.



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 ausspielst. Du kannst es dir nicht nachher noch anders überlegen, wenn deine erste Wahl nicht die beste war.

Bibliothek

Der Stapel, von dem du ziehst. Zu Beginn einer **Magic**-Partie mischt du dein Deck und legst verdeckt vor dich hin. Dies ist deine Bibliothek für diese Partie.

Jeder Spieler hat seine eigene Bibliothek. Die Spieler können die Reihenfolge der Karten in den Bibliotheken nicht verändern und sie dürfen sich die Karten in den Bibliotheken nicht ansehen (falls ihnen nicht ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit das ausdrücklich erlaubt).

Siehe auch Ziehen.

Bleibende Karte

Eine Karte oder ein Kreaturespielstein im Spiel. Bleibende Karten können Artefakte, Kreaturen, Verzauberungen oder Länder 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.

Mit der Ausnahme von Ländern sind bleibende Karten fast ausschließlich Zaubersprüche in dem Moment, in dem sie ausgespielt werden. Du spielst zum Beispiel einen Kreaturenzauber, der, wenn er verrechnet wird, zu einer Kreatur wird.

Wenn es nicht anders angegeben ist, beeinflussen Zaubersprüche und Fähigkeiten nur bleibende Karten. Auf Evakuierung steht zum Beispiel: „Bringe alle Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.“ Damit sind alle im Spiel befindlichen Kreaturen gemeint, nicht etwa Kreaturen, die sich auf dem Friedhof oder sonst wo befinden.

Denke daran, dass eine bleibende Karte, die das Spiel verlassen hat und später zurückkehrt, sich an nichts erinnert, was mit ihr geschah, als sie das letzte Mal im Spiel war.

Siehe auch Im Spiel, Verlässt das Spiel.

Blocken

Eine angreifende Kreatur daran hindern, dir Schaden zuzufügen, indem du sie mit von dir kontrollierten Kreaturen abfängst.

Wenn dich dein Gegner angreift, kann jede deiner ungetappten Kreaturen eine angreifende Kreatur blocken. Zwei oder mehr deiner ungetappten Kreaturen können sich zusammentun und eine einzelne angreifende Kreatur blocken.

Wenn ein Angreifer geblockt ist, fügt er seinen Schaden anstatt dir der Kreatur zu, die ihn blockt.

Siehe auch Blockende Kreatur, Kampf.

Blockende Kreatur

Eine Kreatur, die als Blocker einer angreifenden Kreatur deklariert wurde.

Wenn eine Kreatur einen Angreifer blockt, fügt der Angreifer seinen Schaden dem Blocker statt dem verteidigenden Spieler zu. Sobald eine Kreatur blockt, bleibt sie für den Rest des Kampfes eine blockende Kreatur. Außerhalb der Kampfphase gibt es keine blockenden Kreaturen.

Siehe auch Kampfschaden.



Blocker deklarieren

Das dritte Segment der Kampfphase. Das erste, was du in diesem Segment tust, ist, zu entscheiden, ob du die Kreaturen, die dich angreifen, blocken möchtest. Danach entscheide, welche Angreifer du blocken willst und welche deiner Kreaturen ihn blocken sollen (nur ungetappte Kreaturen können blocken). Denke daran, dass blockende Kreaturen beim Blocken nicht getappt werden.

Deine Kreaturen können jede nur einen Angreifer blocken, aber mehrere deiner Kreaturen können sich zusammentun, um einen Angreifer gemeinsam zu blocken.

Wenn du mit dem Deklarieren der Blocker fertig bist, können beide Spieler Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen.

Siehe auch Kampfphase.

Blocker

Siehe Blockende Kreatur.

Booster, Boosterpackung

Ein Tütchen mit fünfzehn zufällig zusammengestellten **Magic**-Karten. Booster sind dazu gedacht, deine Sammlung aufzustocken.

Bushido

Eine Kreaturenfähigkeit im Kamigawa-Block. Eine Kreatur mit Bushido erhält immer dann einen Bonus, wenn sie blockt oder geblockt wird. Zum Beispiel erhält eine Kreatur mit Bushido 1, immer wenn sie blockt oder geblockt wird, bis zum Ende des Zuges +1/+1, aber eine Kreatur mit Bushido 5 erhält +5/+5! Hat eine Kreatur mehrfach Bushido, wird jedes Bushido einzeln ausgelöst.

Das Spiel verlieren

Siehe Gewinnen.

Dauerhafter Effekt

Ein Effekt, der eine gewisse Zeit anhält. Dauerhafte Effekte unterscheiden sich von Einmaligen Effekten, die nur einmal Wirkung erzielen.

Wie lange ein dauerhafter Effekt anhält, kannst du erkennen, wenn du den Zauberspruch oder die Fähigkeit durchliest, die den Effekt erzeugt hat. Dort könnte zum Beispiel „bis zum Ende des Zuges“ stehen. Wenn der dauerhafte Effekt von einer statischen Fähigkeit kommt, hält er solange an, wie die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel bleibt.

Siehe auch Statische Fähigkeit.

Deck

Mindestens vierzig, gut gemischte Karten deiner Wahl. Sobald du das Spiel gelernt hast und anfängst, deine eigenen **Magic**-Decks zu bauen, sollten deine Decks mindestens sechzig Karten deiner Wahl enthalten. Beim Beginn einer Partie **Magic** wird aus deinem Deck deine Bibliothek.

Manche Turnierformate enthalten zusätzliche Regeln, wie du dein Deck zusammenzustellen hast. Mehr Informationen darüber findest du in **Kapitel 6: Ligen und Turniere**.

Siehe auch Konstruieren eines Decks, Bibliothek.

deiner Wahl, Ziel

Wenn du einen dieser beiden Begriffe auf einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit siehst, musst du ein oder mehrere Dinge auswählen, die der Zauberspruch oder die Fähigkeit betreffen soll. Meistens wirst du nur unter bestimmten Dingen auswählen können, wie zum Beispiel „eine rote bleibende Karte deiner Wahl“ oder „eine Kreatur oder einen Spieler deiner Wahl“.

Du wählst die Ziele für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit, wenn du ihn bzw. sie spielst. Du kannst deine Meinung später nicht mehr ändern. Wenn der Spruch oder die Fähigkeit versucht, verrechnet zu werden, überprüft er bzw. sie, ob die Ziele immer noch legal sind. Wenn **keines** der Ziele noch legal ist, wird der Spruch bzw. die Fähigkeit neutralisiert.

Siehe auch Legales Ziel, Verrechnen.

Doppelpunkt

Wenn du einen Doppelpunkt (":") in einer Fähigkeit siehst, bedeutet das, dass es eine aktivierte Fähigkeit ist. Der Doppelpunkt trennt die Aktivierungskosten vom Effekt, den du erzielst, wenn du die Kosten bezahlst.

Siehe auch Aktivierte Fähigkeit, Aktivierungskosten.

Doppelschlag

Eine Kreaturenfähigkeit, die es einer Kreatur erlaubt, ihren Kampfschaden doppelt auszuteilen. Eine Kreatur mit Doppelschlag fügt ihren Kampfschaden sowohl im Erstschlagsschaden-Segment als auch im normalen Kampfschaden-Segment zu.

Siehe auch Erstschlag, Kampfschaden-Segment.

Du, Dir, Dein

Das Wort „du“ auf einer **Magic**-Karte bezieht sich immer auf den momentanen Beherrscher der Karte.

Siehe auch Kontrolle, Beherrscher.

Ebenentarnung

Eine Kreaturenfähigkeit, die die Kreatur unblockbar macht, solange der verteidigende Spieler eine Ebene kontrolliert.

Siehe auch Landtarnung.

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 sie alle in diesem Glossar nachschlagen).

Siehe auch Fähigkeit, Zauberspruch.

Eile

Eine Kreaturenfähigkeit, die dir erlaubt, mit einer Kreatur in dem Zug anzugreifen, in dem sie unter deine Kontrolle gekommen ist. Eile erlaubt dir außerdem, Aktivierungskosten mit  bereits in dem Zug zu benutzen, in dem die Kreatur unter deine Kontrolle gekommen ist.

Wie jede andere Fähigkeit funktioniert Eile für deinen Gegner, wenn er die Kontrolle über die Kreatur mit dieser Fähigkeit übernommen hat.

Siehe auch Aktivierungskosten.

Einmaliger Effekt

Ein Effekt, der nur einmal einen Einfluss auf das Spiel hat. Auf Botschaft steht zum Beispiel: „Ziehe vier Karten.“ Wenn dies verrechnet wurde, ist der Effekt vorbei.

Einmalige Effekte unterscheiden sich von dauerhaften Effekten, die einen gewissen Zeitraum andauern.

Vergleiche Dauerhafter Effekt.

Einprägen

Ein Mechanismus einiger Karten im Mirrodin-Block. Bleibende Karten mit der Fähigkeit Einprägen können andere Karten ganz aus dem Spiel entfernen und dann die Eigenschaften der eingepprägten Karte verwenden, um ihre anderen Fähigkeiten zu verstärken.

Ende des Kampfes

Das letzte Segment der Kampfphase. Für gewöhnlich passiert in diesem Segment nichts. Effekte, die „bis zum Ende des Kampfes“ dauern, enden in diesem Segment, und die Spieler können Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen.

Siehe auch Kampfphase.

Endphase

Die letzte Phase eines jeden Zuges. Die Endphase enthält zwei Segmente: das Zugensegment und das Aufräumsegment.

Siehe auch Aufräumsegment, Zugende-Segment.

Enttappen

Eine getappte Karte wieder aufrecht drehen. Alle deine bleibenden Karten werden zu Beginn jedes deiner Züge während des Enttappsegments enttapp. Außerdem können einige Effekte bleibende Karten enttappen.

Wenn du bleibende Karten enttappst, kannst du sie erneut benutzen.

Siehe auch Enttappsegment.

Enttappsegment

Das erste Segment deiner Startphase, wenn du alle deine bleibenden Karten enttappst, um zu zeigen, dass sie wieder einsatzbereit sind. Niemand kann Zaubersprüche oder Fähigkeiten während dieses Segments spielen.

Siehe auch Enttappen.

Episch

Ein Mechanismus einiger Zaubersprüche in der Erweiterung *Retter von Kamigawa*. Sobald ein epischer Zauberspruch verrechnet wird, kann der Beherrscher dieses Zauberspruchs für den Rest des Spiels keine Zaubersprüche mehr spielen. Dafür erhält dieser Spieler zu Beginn jedes seiner Versorgungssegmente eine kostenlose Kopie dieses epischen Zaubers.

Ersatzeffekt

Eine Typ von Effekt, der auf ein gewisses Ereignis wartet und dieses Ereignis dann durch ein anderes ersetzt.

Zum Beispiel steht auf dem Schmelzofen von Rath: „Falls eine Quelle einer Kreatur oder einem Spieler Schadenspunkte zufügen würde, fügt sie dieser Kreatur oder diesem Spieler stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.“ Der Effekt ersetzt den Schaden, der zugefügt würde, mit doppelt so viel Schaden.

Siehe auch Stattdessen, Verhinderungseffekt.

Erstschlag


Eine Kreaturenfähigkeit, die es einer Kreatur erlaubt, ihren Kampfschaden vor anderen Kreaturen auszuteilen.

Wenn eine oder mehrere Kreaturen mit Erstschlag angreifen oder blocken, wird für sie ein zusätzliches Kampfschaden-Segment direkt vor dem normalen eingefügt. Während des normalen Kampfschaden-Segments fügen dann die übrigen Kreaturen (die, die überlebt haben) ihren Kampfschaden zu.

Siehe auch Kampfschadensegment. *Vergleiche* Doppelschlag.

Erweiterungssymbol

Das Symbol unterhalb der Illustration auf der rechten Seite der Karte. Das Erweiterungssymbol gibt an, aus welchem **Magic**-Set die Karte stammt.

Das Erweiterungssymbol der *Neunten Edition* ist "  ".

Erweiterungssymbole gibt es in drei Farben: Schwarz für häufige Karten, Silber für nicht ganz so häufige Karten und Gold für seltene Karten. (Karten, die vor Sommer 1998 gedruckt wurden, haben nur schwarze Erweiterungssymbole.)

Siehe auch Seltenheitsgrad.

Fähigkeit

Text in der Textbox einer Karte, der eine Auswirkung auf das Spiel hat. (Anekdotentext und Erinnerungstext zählen nicht). Fähigkeiten funktionieren nur, solange ihre bleibenden Karten im Spiel sind. Es gibt drei Typen von Fähigkeiten: aktivierte Fähigkeiten, statische Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten.




Nachdem eine Fähigkeit gespielt wurde, wird sie verrechnet, falls sie nicht neutralisiert wird. Es ist unerheblich, was mit der Quelle der Fähigkeit passiert, sobald die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde.

Siehe auch Aktivierte Fähigkeit, Statische Fähigkeit, Ausgelöste Fähigkeit.

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 bestimmt. Wenn eine Karte zum Beispiel **1**  kostet, ist sie blau. Da Artefakte kein farbiges Mana in ihren Kosten haben, sind sie farblos. (Farblos ist keine Farbe.) Länder sind ebenfalls farblos.

Farblos

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

Siehe auch Farbe.

Fliegend

Eine Kreaturenfähigkeit, die bewirkt, dass die Kreatur schwieriger zu blocken ist. Eine Kreatur ohne Flugfähigkeit kann eine Kreatur mit Flugfähigkeit nicht blocken, aber eine Kreatur mit Flugfähigkeit kann sowohl Kreaturen mit als auch Kreaturen ohne Flugfähigkeit blocken.

Friedhof

Dein Ablagestapel. Hierher kommen Karten, die abgeworfen, zerstört, geopfert oder durch einen Effekt dorthin befördert werden. Jeder Spieler besitzt seinen eigenen Friedhof. Karten befinden sich auf dem Friedhof immer mit der Bildseite nach oben. Du darfst dir alle Karten auf dem Friedhof deines Gegners ansehen.

Ganz aus dem Spiel entfernen

Wenn du eine Karte ganz aus dem Spiel entfernst, wird sie für den Rest der Partie beiseite gelegt. Wenn die Partie beendet ist, nimmst du die Karte wieder in dein Deck. Eine Karte ganz aus dem Spiel zu entfernen, ist etwas anderes, als eine Karte auf den Friedhof zu legen.

Gebirgstarnung

Eine Kreaturenfähigkeit, die die Kreatur unblockbar macht, solange der verteidigende Spieler ein Gebirge kontrolliert.

Siehe auch Landtarnung.

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, das Spiel verlassen. Mit anderen Worten: sobald eine Kreatur geblockt wird, gibt es für sie keine Möglichkeit mehr,



dem verteidigenden Spieler Schaden zuzufügen. (Ausnahme: die angreifende Kreatur verursacht Trampelschaden).

Siehe auch Angreifende Kreatur, Kampfschaden, Trampelschaden.

Gegner

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

Gewinnen

Es gibt zwei Wege, eine Partie zu gewinnen:

Reduziere die Lebenspunkte deines Gegners auf 0 (oder darunter).

Warte, bis dein Gegner eine Karte ziehen muss, dies aber nicht kann.

Du gewinnst außerdem, wenn dein Gegner aufgibt. Wenn ein Effekt die Lebenspunkte beider Spieler zum selben Zeitpunkt auf 0 reduziert, ist die Partie unentschieden – niemand gewinnt. Dasselbe passiert, wenn beide Spieler zum selben Zeitpunkt eine Karte ziehen müssen und dies nicht können.

Goldene Regel

Wenn eine **Magic**-Karte im Gegensatz zum Regelbuch steht, hat die Karte Vorrang. Die Regeln besagen zum Beispiel, dass du in jedem deiner Züge nur eine Kampfphase erhältst. Aber auf Unnachgiebiger Ansturm steht: „Nach dieser Hauptphase ist eine zusätzliche Kampfphase, der eine zusätzliche Hauptphase folgt“. Unnachgiebiger Ansturm verändert die Regeln für den Zug, in dem du ihn spielst. Einer der Gründe, warum **Magic** soviel Spaß macht, ist der, dass es einzelne Karten gibt, mit denen du fast jede Regel aussetzen kannst.

Hand

Die Karten, die du bereits gezogen, aber noch nicht gespielt hast. Nur du kannst dir die Karten in deiner Hand ansehen. Die maximale Anzahl von Karten in deiner Hand beträgt sieben. Während des Aufräumsegments musst du, falls du mehr als sieben Karten in der Hand hältst, die überzähligen Karten abwerfen.

Siehe auch Aufräumsegment.

Häufig

Siehe Seltenheitsgrad.

Hauptphase

In jedem deiner Züge erhältst du zwei Hauptphasen: eine vor deiner Kampfphase und eine danach. Nur in deiner Hauptphase kannst du Artefakte, Kreaturen, Verzauberungen und Hexereien spielen. Außerdem kannst du ein Land spielen, falls du noch keines in diesem Zug gespielt hast. Schließlich kannst du auch Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen.

Helden

Der Spitzname eines Kartenmechanismus' im Kamigawa-Block. Diese „Helden“ erkennt man leicht an ihrem unverwechselbaren Kartenrahmen. Die obere Hälfte jeder Heldenkarte zeigt den normalen Namen und Typ der Karte sowie ihre normalen Werte. Die Textbox enthält eine Fähigkeit, die das „Wenden“ der Kreatur



bewirkt, falls bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Ein zweiter Satz Informationen ist auf dem Kopf stehend gedruckt – dieser gilt, sobald die Kreatur gewendet wurde.

Wenn du eine Kreatur wendest, drehst du die Karte um 180 Grad und spielst mit der anderen Seite der Karte.

Das Wenden eines Helden ist unwiderrufbar – er kann nicht zurückgewendet werden.

Ausrüstungen und Auren auf einem Helden bleiben an ihn angelegt, auch nachdem er gewendet wurde (falls die gewendete bleibende Karte etwas ist, an das sie angelegt sein können).

Helden sind normalerweise nicht legendär, aber ihre gewendeten Versionen sind es.

Siehe auch Aura, Ausrüstung, legendär

Hellsicht

Ein Mechanismus einiger Karten im Set *Fünfte Morgenröte*. Wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit „Hellsicht 2“ spielst, darfst du dir die obersten beiden Karten deiner Bibliothek anschauen und dann dich entscheiden, wohin du sie legen willst. Du kannst entweder beide Karten oben auf deine Bibliothek legen, oder beide unter deine Bibliothek, oder eine oben drauf und eine darunter.

Hexerei

Ein Zauberspruch, der einmalig etwas bewirkt und dann auf den Friedhof seines Besitzers geht. Du kannst eine Hexerei nur in einer deiner Hauptphasen spielen, wenn der Stapel leer ist.

Siehe auch Vorrang, Stapel.

Im Spiel

Eine Karte oder ein Spielstein im Spiel ist eine bleibende Karte. Nur Artefakte, Kreaturen, Verzauberungen und Länder können sich im Spiel befinden. Karten in deiner Bibliothek, auf deinem Friedhof und auf deiner Hand befinden sich nicht im Spiel.

Siehe auch Bleibende Karte.

Inseltarnung

Eine Kreaturenfähigkeit, die die Kreatur unblockbar macht, solange der verteidigende Spieler eine Insel kontrolliert.

Siehe auch Landtarnung.

Ins Spiel bringen

Etwas ins Spiel zu bringen. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich anweist, etwas ins Spiel zu bringen, ist das nicht dasselbe, wie wenn du es ausspielst. Du legst es einfach ins Spiel, ohne seine Kosten zu bezahlen.

Zum Beispiel steht auf Wucherndes Wachstum: „Durchsuche deine Bibliothek nach einem Standardland und bringe es getappt ins Spiel.“ Du weißt, dass du nur ein Land pro Zug ausspielen darfst. Aber wenn du ein Land ausspielst und danach Wucherndes Wachstum, bekommst du ein zweites Land ins Spiel. Dies zählt nicht als „Spielen“ eines Landes, deswegen kannst du die ein-Land-pro-Zug-Regel umgehen.

Kampf

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

Siehe auch Angriff, Block, Kampfphase.

Kampfphase

Die dritte Phase eines jeden Zuges. Hier geschieht das Angreifen und Blocken. Die Kampfphase hat fünf Segmente (du kannst diese Segmente im Glossar unten nachschlagen):

- Beginn des Kampfes
- Angreifer deklarieren
- Blocker deklarieren
- Kampfschaden
- Ende des Kampfes

Für gewöhnlich passiert im ersten und letzten Segment nichts. Die Kampfphase wird durchlaufen, auch wenn der aktive Spieler nicht angreifen will. Nach der Kampfphase erhält der aktive Spieler eine weitere Hauptphase.

Kampfschaden-Segment

Das vierte Segment der Kampfphase. In genau diesem Segment verursachen die angreifenden und blockenden Kreaturen ihren Schaden.

- Ungeblockte Kreaturen fügen dem verteidigenden Spieler Schaden zu.
- Geblockte Kreaturen fügen den Kreaturen, von denen sie geblockt werden, Schaden zu.
- Blockende Kreaturen fügen den Kreaturen, die sie blocken, Schaden zu.

Wenn ein Angreifer von mehr als einer Kreatur geblockt wird, entscheidet sein Beherrscher, wie der Schaden unter den Blockern verteilt wird.

Nachdem die Spieler festgelegt haben, wie der Schaden ihrer Kreaturen verteilt werden soll, geht der Kampfschaden aller Kreaturen auf den Stapel. Ab jetzt ist es unerheblich, was mit den Kreaturen passiert. Schaden einer Kreatur auf dem Stapel wird auch dann zugefügt, wenn die Kreatur das Spiel verlässt.

Wenn der Kampfschaden auf den Stapel gegangen ist, können die Spieler Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen.

Siehe auch Kampfphase.

Kampfschaden

Schaden, der während des Kampfschadensegments von Kreaturen verursacht wird. Schaden von Kreaturenfähigkeiten gilt nicht als Kampfschaden. Wenn du zum Beispiel die Fähigkeit des Armbrusträgers spielst, verursacht er 1 Punkt Schaden. Wenn er jedoch angreift, verursacht er 1 Punkt Kampfschaden (da seine Stärke 1 beträgt).



Karte

Eines dieser rechteckigen Kartonstücke in deinem echten Deck oder ihr virtuelles Ebenbild in **Magic Online**. (Ein Kreaturenspielstein gilt nicht als Karte.)

Siehe auch Kartentyp.

Kartentyp

Jede Karte besitzt mindestens einen der sechs Typen: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land 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“.

Siehe auch Untertyp.

Kommt ins Spiel

Wenn gewisse Zauberspruchtypen verrechnet werden, kommen sie als bleibende Karten ins Spiel. Diese Typen sind Artefakte, Kreaturen und Verzauberungen. Länder kommen ebenfalls als bleibende Karten ins Spiel.

Viele ausgelöste Fähigkeiten beginnen mit den Worten: „Wenn [etwas] ins Spiel kommt...“ Diese Fähigkeit würde nur dann ausgelöst, wenn die bleibende Karte wirklich ins Spiel kommt. Wenn der Zauberspruch neutralisiert wird, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Außerdem: Wenn du eine bleibende Karte, die dein Gegner kontrolliert, stiehst, zählt dies nicht als ins Spiel kommen.

Einige Karten kommen von vornherein getappt ins Spiel. Sie sind nicht erst ungetappt und werden dann getappt – sie sind bereits getappt, wenn sie ins Spiel kommen.

Siehe auch Ausgelöste Fähigkeit.

Konstruieren eines Decks

Wenn du mit dem Spielen anfängst, scheint es recht schwierig zu sein, ein Deck aus dem Stegreif zusammenzustellen. Nimm zum Beispiel deine beiden Lieblingsfarben. In diesem Beispiel sind das Rot und Grün. Nimm 12 Gebirge und 12 Wälder. Dann nimm 10 rote Kreaturen und 10 grüne Kreaturen. Danach füge 12 rote oder grüne Spontanzauber oder Hexereien hinzu. Schließlich runde das Deck mit 2 Artefakten und 2 Verzauberungen ab. Dann nur noch mischen und los!

Nachdem du mit deinem 60-Karten-Deck ein paar Partien gespielt hast, kannst du damit 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. Solange dein Deck aus mindestens sechzig Karten besteht und es keine Karte (außer Standardländern) mehr als vier Mal enthält, kannst du es verändern, wie du möchtest. Eine gute Strategie ist es, nur ein oder zwei Farben zu verwenden und mindestens vierundzwanzig Länder im Deck zu haben. Dadurch wirst du genügend Land ziehen, um deine anderen Karten ausspielen zu können. Das Beste an Sammelkartenspielen ist, dass du mit allen Karten spielen kannst, die du verwenden willst, also probiere ruhig verschiedene Ideen aus!

Weitere Deckideen und Ratschläge findest du auf unserer Webseite **MagicTheGathering.com**.

Siehe auch Themendeck.

Kontrolle

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

Nur du kannst für die Dinge unter deiner Kontrolle Entscheidungen treffen. Wenn du eine bleibende Karte kontrollierst, kannst nur du ihre Fähigkeiten spielen. Selbst wenn du eine Verzauberung auf eine Kreatur deines Gegners legst, kontrollierst du die Verzauberung und ihre Fähigkeiten. Nehmen wir beispielsweise an, du verzauberst eine Kreatur deines Gegners mit Geisteskontakt („Immer wenn die verzauberte Kreatur Schaden zufügt, erhältst du ebenso viele Lebenspunkte dazu“). Dein Gegner erhält keine Lebenspunkte durch den Geisteskontakt dazu – nur du.

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. Aber Auren und Ausrüstung, die an andere Karten angelegt sind, bleiben liegen, selbst wenn ihr Beherrscher wechselt. Angenommen, du übernimmst die Kontrolle über den Geisteskontakt deines Gegners. Jetzt erhältst zwar du die Lebenspunkte dazu – doch die Aura bleibt weiter auf derselben Kreatur.

Kontrolle ist bei Zaubersprüchen nur dann von Bedeutung, wenn sie ausgespielt werden, und bei bleibenden Karten nur dann, wenn sie im Spiel sind.

Siehe auch Beherrscher. *Vergleiche* Besitzer.

Kosten


Die Kosten sind das, was du bezahlst, wenn du einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit spielst.



Siehe Aktivierungskosten, Manakosten.

Kosten bezahlen

Nachdem du Manakosten oder Aktivierungskosten bezahlt hast, gibt es keine Möglichkeit, das, was du bezahlt hast, zurückzubekommen, selbst wenn der Spruch oder die Fähigkeit neutralisiert worden ist.

Du kannst Kosten nur dann bezahlen, wenn du sie in voller Höhe begleichen kannst. Wenn eine aktivierte Fähigkeit zum Beispiel von dir verlangt, eine Karte aus deiner Hand abzuwerfen, und du hast keine Karten auf der Hand, dann kannst du noch nicht mal versuchen, die Kosten zu bezahlen.

Denke daran, dass du Aktivierungskosten einer Kreatur, die ein  enthält, nicht bezahlen kannst, wenn du die Kreatur nicht seit Beginn deines Zuges kontrolliert hast.

Wenn ein Effekt mit einer bleibenden Karte etwas macht, das so aussieht, als würde er die Kosten ihrer Fähigkeit bezahlen, zählt dies nicht als Bezahlen der Kosten. Zum Beispiel steht auf dem Eiskalten Manipulator: „ : Tappe ein Artefakt, eine Kreatur oder ein Land deiner Wahl“. Der Meistermeuchler hat folgende Fähigkeit: „: Zerstöre eine getappte Kreatur deiner Wahl“. Verwendest du den Eiskalten Manipulator, um den Meistermeuchler zu tappen, löst das nicht aus, dass der Meistermeuchler eine getappte Kreatur zerstört.

Siehe auch Aktivierungskosten, Manakosten.



Kreatur

Ein Typ bleibender Karte, der eine Person, ein Tier oder Monster repräsentiert, die oder das für dich kämpfen wird. Kreaturen können deinen Gegner angreifen und angreifende Kreaturen blocken. Jede Kreatur besitzt bestimmte Werte für Stärke und Widerstandskraft, die du in einem Kästchen in der unteren rechten Ecke der Karte findest. Viele Kreaturen besitzen außerdem Fähigkeiten.

Kreaturen sind nur existent, solange sie im Spiel sind. In deiner Hand, Bibliothek oder Friedhof sind es lediglich Kreaturenkarten. In dem Moment, da du sie ausspielst, sind es Kreaturenzaubersprüche. Sobald sie im Spiel sind, sind sie Kreaturen.

Du kannst einen Kreaturenzauber nur in einer deiner Hauptphasen ausspielen, wenn der Stapel leer ist.

Kreaturenspielstein

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

Spielsteine sind Kreaturen in allen Belangen, mit der einen Ausnahme, dass ein Kreaturenspielstein, wenn er das Spiel verlässt, vollständig aus dem Spiel verschwindet. Kreaturenspielsteine werden von allen Regeln, Zaubersprüchen und Fähigkeiten betroffen, die auch Kreaturen betreffen, aber es sind im strengen Sinne keine „Karten“ (selbst wenn du andere Karten als Spielsteine benutzt).

Kreaturentyp

Dieser gibt an, um welche Art von Kreatur es sich handelt, wie zum Beispiel Goblin, Elf oder Krieger. Du findest den Typ 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 alle Kreaturen eines bestimmten Typs. Zum Beispiel steht auf dem Goblin-König: „Andere Goblins erhalten +1/+1 und Gebirgstarnung.“ Alle anderen im Spiel befindlichen Kreaturen mit dem Kreaturentyp Goblin erhalten diesen Bonus.

Artefakt ist kein Kreaturentyp, aber viele Artefaktkreaturen besitzen einen Kreaturentyp.

Land

Ein Typ bleibender Karte, der dein Reich repräsentiert. Länder besitzen für gewöhnlich eine Fähigkeit, die Mana produziert — die magische Energie, die du zum Spielen von Zaubersprüchen benötigst. Es gibt fünf Standardländer: Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Alle anderen Länder außer diesen fünf sind Nichtstandardländer.

Du kannst in jedem Zug nur ein Land ausspielen, und auch nur in einer deiner Hauptphasen, wenn der Stapel leer ist. Länder sind keine Zaubersprüche, deswegen können sie nicht neutralisiert werden.

Siehe auch Standardland, Manafähigkeit, Nichtstandardland.



Landtarnung

Eine Gruppe von Kreaturenfähigkeiten, die Kreaturen unblockbar macht, solange der verteidigende Spieler ein Land des entsprechenden Typs kontrolliert. „Landtarnung“ umfasst Ebenentarnung, Inseltarnung, Sumpftarnung, Gebirgstarnung und Waldtarnung.

Landtarnungsfähigkeiten heben sich nicht gegenseitig auf. Wenn zum Beispiel deine Kreatur mit Waldtarnung einen Spieler angreift, der einen Wald kontrolliert, kann dieser Spieler deinen Waldtarnen nicht blocken – noch nicht einmal mit einem anderen Waldtarnen.

Lebenspunkte bezahlen

Manchmal verlangt ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit von dir, Lebenspunkte als Teil seiner oder ihrer Kosten zu bezahlen. Du kannst nicht mehr Lebenspunkte bezahlen, als du besitzt. Lebenspunkte bezahlen ist kein Schaden und kann deswegen nicht verhindert werden.

Siehe auch Lebenspunkte, Lebenspunkte verlieren.

Lebenspunkte verlieren

Lebenspunkte verlieren ist etwas anderes als Schadenspunkte erhalten. Auf Seelenmahlzeit beispielsweise steht: „Ein Spieler deiner Wahl verliert 4 Lebenspunkte, und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.“ Dieser Verlust an Lebenspunkten ist kein Schaden, deswegen können Effekte, die Schaden verhindern, ihn nicht aufhalten.

Vergleiche Schaden, Lebenspunkte bezahlen.

Lebenspunkte, Lebenspunktestand

Jeder Spieler beginnt eine Partie mit 20 Lebenspunkten. Wenn dir durch Effekte oder ungeblockte 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 Lebenspunktstände beider Spieler gleichzeitig auf 0 oder darunter sinken, ist die Partie unentschieden.

Siehe auch Lebenspunkte verlieren, Lebenspunkte bezahlen, Gewinnen, Remis.

Legales Ziel

Eine gültige Wahl für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit. Manchmal können Zaubersprüche und Fähigkeiten nur auf Karten zielen, die bestimmte Bedingungen erfüllen. Auf Dunkle Verbannung zum Beispiel steht: „Zerstöre eine nichtschwarze Kreatur deiner Wahl.“ Nur Kreaturen, die nicht schwarz sind, sind legale Ziele.

Zaubersprüche und Fähigkeiten überprüfen in dem Moment, in dem sie gespielt werden, ob ihre Ziele legal sind, und sie überprüfen dies erneut, wenn sie verrechnet werden. Wenn ein Ziel zu einem der beiden Zeitpunkte nicht legal ist, kann der Zauberspruch oder die Fähigkeit es nicht betreffen. Und wenn keines der Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit legal ist, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Spruch bzw. die Fähigkeit neutralisiert.

Nehmen wir an, du spielst Dunkle Verbannung auf eine grüne Kreatur, aber die Kreatur wird schwarz, bevor der Spruch verrechnet wird. Dunkle Verbannung wird neutralisiert, da keins ihrer Ziele (sie hat nur eins) legal ist.

Siehe auch Ziel, Neutralisieren.



Legendär

Ein Supertypus von bleibenden Karten mit Sonderregeln. In der *Neunten Edition* wirst du keinen legendären bleibenden Karten begegnen, aber in anderen **Magic**-Erweiterungen. Ein Supertypus wie Standard oder Legendär steht als allererstes in der Typus-Zeile einer Karte, wie zum Beispiel in „Legendäre Kreatur – Mensch, Zauberer“.

Wenn eine bleibende Karte legendär ist, kann es zu jedem Zeitpunkt nur ein Exemplar dieser Kreatur im Spiel geben. Kommt eine weitere bleibende Karte mit demselben Namen ins Spiel, werden beide auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt (sie können nicht regeneriert werden).

LIFO

Dies ist eine Abkürzung, die **Magic**-Spieler benutzen, um zu beschreiben, wie der Stapel funktioniert. LIFO steht für „last in, first out“ und bedeutet, dass der zuletzt gespielte Zauberspruch auf dem Stapel zuerst verrechnet wird.

Siehe auch Stapel.

Lokale Verzauberung

Ein Typ Verzauberung, der auf eine andere bleibende Karte gelegt wird. In der Typus-Zeile einer lokalen Verzauberung steht „Verzauberung – Aura“, und ihr Regeltext beginnt mit „Kreaturenverzauberung“, „Landverzauberung“ und so weiter. Der erste Teil zeigt an, auf welche Art von bleibender Karte die Verzauberung gelegt werden kann.

Siehe auch Aura, Verzauberung. *Vergleiche* Globale Verzauberung.

Mana

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

Siehe auch Manafähigkeit, Manabrand, Manakosten, Manavorrat.

Manabrand

Mana bleibt nicht ewig in deinem Vorrat. Am Ende einer jeden Phase verschwindet alles Mana, das du nicht ausgegeben hast, und du verlierst 1 Lebenspunkt für jedes Mana, das du auf diese Weise verloren hast. (Dies ist kein Schaden und kann deshalb nicht verhindert werden.) Dies nennt man Manabrand. Tappe deswegen deine Länder nicht für Mana, das du nicht ausgeben kannst!

Siehe auch Mana, Manavorrat.

Manafähigkeit



Jede Fähigkeit, die deinem Manavorrat Mana hinzufügt. Manafähigkeiten können aktivierte oder ausgelöste Fähigkeiten sein. Sie gehen nicht auf den Stapel, wenn du sie spielst – du erhältst einfach sofort das Mana.


Siehe auch Mana, Manavorrat.



Manakosten

Das Mana, das du brauchst, um einen Zauberspruch zu spielen. Die Manakosten einer Karte sind in der oberen rechten Ecke angegeben.

Jedes Symbol in den Manakosten sagt dir, welche Art von Mana du bezahlen musst. Zum Beispiel bedeutet  „ein rotes Mana“ und  „zwei Mana von beliebigem Typ“. Manakosten für Nichtartefaktzaubersprüche enthalten mindestens ein Mana einer speziellen Farbe.

Die Manasymbole in den Manakosten einer Karte bestimmen außerdem deren Farbe. Hat eine Karte beispielsweise  in ihren Manakosten, ist die Karte rot.

Verwechsle nicht Manakosten und umgewandelte Manakosten. Umgewandelte Manakosten sind die Gesamtanzahl an Mana in den Manakosten, unabhängig von der Farbe.



Siehe auch Umgewandelte Manakosten, Mana.

Manavorrat

Dein Lager, in dem du dein Mana aufbewahrst, bis du es verbrauchst. Wenn Mana deinem Manavorrat hinzugefügt wird, bleibt es dort, bis du es entweder aus gibst oder die Phase endet.

Siehe auch Mana, Manabrand.

Mehrfarbige Karte

Eine Karte mit mehr als einer Manafarbe in ihren Manakosten. Zum Beispiel ist eine Karte mit Manakosten von   sowohl schwarz als auch rot. Du findest in der *Neunten Edition* keine mehrfarbigen Karten, wohl aber in anderen **Magic**-Erweiterungen. 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. Außerdem werden dich einige Karten als Teil ihres Effekts auffordern, deine Bibliothek zu mischen (in der Regel geschieht dies, weil die Karte dir erlaubt, durch deine Bibliothek zu schauen).

Mulligan

Zu Beginn einer Magic-Partie ziehst du die obersten sieben Karten deiner Bibliothek. Dies ist deine Anfangshand. Wenn dir die Karten auf deiner Hand nicht gefallen (weil du zum Beispiel kein Land gezogen hast), 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 ziehen. (Du musst deinem Gegner die Karten auf deiner Hand nicht zeigen, bevor du sie einmischst.) Du kannst so oft, wie du willst, einen Mulligan nehmen, aber du ziehst bei jedem Mal eine Karte weniger als vorher. Wenn beide Spieler mit ihrer Anfangshand zufrieden sind, beginnt das Spiel.



Name

Der Titel einer Karte, in der linken oberen Ecke.

Wenn der Name einer Karte in ihrer Textbox verwendet wird, bezieht er sich nur auf dieses Exemplar der Karte, auch wenn sich andere Exemplare dieser Karte im Spiel befinden. Auf dem Gefolgsmann des Orakels steht zum Beispiel: ☹: Aller Schaden, der einer Kreatur deiner Wahl in diesem Zug von einer Quelle, die du bestimmst, zugefügt würde, wird stattdessen dem Gefolgsmann des Orakels zugefügt." Wenn du diese Fähigkeit spielst, geht der Schaden nur auf den Gefolgsmann, dessen Fähigkeit du gerade angewandt hast, nicht etwa auf irgendeinen anderen Gefolgsmann, den du dir aussuchst.

Neutralisieren

Einen Zauberspruch unschädlich machen, so dass er keinen Effekt hat. Denke daran, dass Zaubersprüche nur auf dem Stapel existent sind. Sobald sie verrechnet werden, ist es zu spät, sie zu neutralisieren. Denke außerdem daran, dass Länder keine Zaubersprüche sind. Sie können nicht neutralisiert werden.

Nicht-

Wenn der Text eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit von einer „Nichtland-Karte“ oder einer „nichtscharzen Kreatur“ usw. spricht, bedeutet dies „eine Karte, die kein Land ist“ oder „eine Kreatur, die nicht schwarz ist“, usw.

Nichtstandardland

Jedes Land außer einer Ebene, einer Insel, einem Sumpf, einem Gebirge oder einem Wald. Du kannst nicht mehr als vier Exemplare jedes Nichtstandardlands in dein Deck tun.

Siehe auch Standardland, Land.

Ninjutsu

Eine Kreaturenfähigkeit in der Erweiterung *Verräter von Kamigawa*. Nachdem eine deiner Kreaturen angegriffen hat und nicht geblockt wurde, kannst du eine Karte mit Ninjutsu von deiner Hand offen vorzeigen, ihre Ninjutsu-Kosten bezahlen und die ungeblockte Kreatur auf deine Hand zurücknehmen. Bringe dann die Ninjutsu-Kreatur getappt und bereits angreifend ins Spiel.



Objektopfer

Eine Kreaturenfähigkeit in der Erweiterung *Verräter von Kamigawa*. Du kannst eine Kreatur mit Objektopfer zu jedem Zeitpunkt spielen, zu dem du einen Spontanzauber spielen könntest, indem du eine Kreatur des richtigen Typs opferst. Falls du dies tust, werden die Kosten, diesen Zauberspruch zu spielen, um die Manakosten der geopferten Kreatur reduziert. Manakosten schließen die Farben ein.

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 deinen Friedhof legen. Du kannst nur deine eigenen bleibenden Karten opfern. Das Opfern einer bleibenden Karte ist etwas anderes als sie zu zerstören, deswegen kannst du eine geopfert Kreatur nicht regenerieren. Du kannst eine bleibende Karte nur dann opfern, wenn dich ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu auffordert.

Verwechsle nicht opfern mit abwerfen. Du kannst nur Karten aus deiner Hand abwerfen.

Vergleiche Zerstören, Abwerfen.

Passen

Wenn du dich entscheidest, nichts zu tun, wenn du Vorrang hast. Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden erst dann verrechnet, wenn beide Spieler nacheinander gepasst haben.

Siehe auch Vorrang, Stapel.

Phase

Ein Abschnitt eines Spielzuges. Die fünf Phasen eines jeden Zuges sind

1. Startphase
2. Hauptphase
3. Kampfphase
4. Hauptphase (erneut)
5. Endphase

Manche Phasen sind in Segmente unterteilt (siehe *Kapitel 3: Der Ablauf eines Spielzugs*, um mehr über Phasen und Segmente zu erfahren). Am Ende einer jeden Phase verschwindet das Mana aus den Manavorräten der Spieler (und verursacht Manabrand).

Siehe auch Manabrand, Stapel.

Quelle

Wo Kampfschaden oder ein Effekt herkommen. Sobald Kampfschaden oder ein Effekt auf den Stapel gegangen sind, werden sie auch dann verrechnet, wenn ihre Quelle entfernt wurde. Wenn zum Beispiel eine Kreatur das Spiel verlässt, nachdem ihr Kampfschaden auf den Stapel gegangen ist, wird der Schaden trotzdem zugefügt.

Siehe auch Stapel.

Regelbuch

Was du gerade liest. Dieses Regelbuch ist nicht dazu gedacht, es von vorne bis hinten durchzulesen. Es ist eher als „Nachschlagewerk“ gedacht.



Wenn du ein **Magic**-Regelexperte werden willst, besorge dir die vollständigen **Magic**-Regeln aus der Regelecke unserer Webseite **MagicTheGathering.com**. Aber sei gewarnt – die vollständigen Regeln sind eine *sehr* trockene Materie.

Regeneration

Eine Kreaturenfähigkeit, die eine Kreatur vor der Zerstörung rettet. Regenerationseffekte funktionieren wie Schilder. Wenn der Regenerationszauberspruch oder die -fähigkeit verrechnet worden ist, wartet der Effekt auf den nächsten Moment, wo die Kreatur zerstört werden soll. Wenn die Kreatur zerstört wird, rettet der Effekt die Kreatur. (Regeneration ist ein Ersatzeffekt.)

Wenn eine Kreatur regeneriert, bleibt sie im Spiel. Ebenso bleiben alle auf ihr befindlichen Auren, Ausrüstung und Zählmarken im Spiel. Außerdem geschehen drei Dinge:

Die Kreatur wird getappt.

Falls sich die Kreatur im Kampf befindet, wird sie aus dem Kampf entfernt.

Aller Schaden wird von der Kreatur entfernt.

Siehe auch Ersatzeffekt, Aus dem Kampf entfernen.

Sammelnummer

Zwei kleine Zahlen am unteren Rand einer Papier-**Magic**-Karte, mit denen du deine Karten besser organisieren kannst. Die erste Nummer ist die Position der Karte innerhalb des Sets. Die zweite Nummer steht für die Gesamtanzahl aller Karten des Sets.

Schaden

Schaden verringert die Lebenspunkte der Spieler und zerstört Kreaturen. Angreifende und blockende Kreaturen verursachen Schaden. Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten können ebenfalls Schaden verursachen. Schaden kann nur Kreaturen oder Spielern zugefügt werden. Wenn einer Kreatur innerhalb eines Zuges Schaden in Höhe ihrer Widerstandskraft oder darüber zugefügt worden ist, wird sie zerstört. Wenn ein Spieler Schadenspunkte erhält, werden sie von seinen Lebenspunkten abgezogen.

Schaden ist es etwas anderes als Lebenspunkte verlieren. Zum Beispiel steht auf Seelenmahlzeit: „Ein Spieler deiner Wahl verliert 4 Lebenspunkte, und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.“ Dieser Verlust von Lebenspunkten ist kein Schaden, deswegen kann er nicht verhindert werden.

Schadensverhinderung

Siehe Verhinderungseffekt.

Schutz

Eine Fähigkeit, die bleibende Karten vor bestimmten Arten von Zaubersprüchen und Fähigkeiten schützt.

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 Weiß“ sein.

Schutz bewirkt einige verschiedene Dinge für die Kreatur:

- Aller Schaden aus Quellen der Farbe, vor der sie geschützt ist, wird verhindert.
- Sie kann nicht von Auren der Farbe, vor der sie geschützt ist, verzaubert werden.
- Sie kann nicht von Kreaturen der Farbe, vor der sie geschützt ist, geblockt werden.
- Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten der Farbe, vor der sie geschützt ist, sein.

Schutz muss sich nicht immer auf eine Farbe beziehen. Beispielsweise könnte eine Kreatur auch „Schutz vor Artefakten“ oder „Schutz vor Goblins“ haben.

Seelenwanderung

Eine Kreaturenfähigkeit im Kamigawa-Block. Wird eine Kreatur, die du kontrollierst und welche die Seelenwanderungs-Fähigkeit hat, aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt, kannst du eine andere, weniger teure Geist-Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

Segment

Die meisten Phasen des Spielzuges werden in Segmente unterteilt. Bestimmte Dinge geschehen während einiger Segmente. Zum Beispiel enttappst du deine bleibenden Karten während deines Enttappsegments. Du ziehst eine Karte während deines Ziehsegments. In den meisten Segmenten geschieht etwas, und die Spieler erhalten dann die Gelegenheit, Zaubersprüche und Fähigkeiten zu spielen.

Du kannst jedes Segment in diesem Glossar nachschlagen. Siehe *Kapitel 3 Der Ablauf eines Spielzuges*, um mehr über Phasen und Segmente eines Zuges zu erfahren.

Siehe auch Phase.

Selten

Siehe Seltenheitsgrad.

Seltenheit

Wie wahrscheinlich es ist, dass du eine bestimmte Karte bekommst. Es gibt drei verschiedene Seltenheitsgrade für **Magic**-Karten: häufig, nicht ganz so häufig und selten. Häufige Karten sind am einfachsten zu bekommen. Seltene sind deutlich schwieriger zu finden.

Siehe auch Erweiterungssymbol.

Sonneneruption

Ein Mechanismus einiger Karten im Set *Fünfte Morgenröte*. Eine Artefaktkreatur mit Sonneneruption kommt mit einer +1/+1-Marke für jede unterschiedliche Manafarbe, die beim Bezahlen ihrer Kosten verwendet wurde, ins Spiel. Artefakte, die keine Kreaturen sind, erhalten Ladungsmarken anstatt +1/+1-Marken.



Spielen eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit

Um einen Zauberspruch oder eine aktivierte Fähigkeit zu spielen, durchlaufe die folgenden Schritte:

Sage deinem Gegner, welchen Spruch oder welche Fähigkeit du spielen willst. Wenn es ein Spruch ist, nimm die Karte aus deiner Hand und zeige sie deinem Gegner.

Wenn der Spruch oder die Fähigkeit die Formulierung „deiner Wahl“ enthält, musst du nun das (oder die) Ziel(e) auswählen. Wenn der Text des Zauberspruches oder der Fähigkeit mit „Bestimme eines —“ beginnt, triff deine Wahl.

Bei einem Zauberspruch: Bezahle die Manakosten. Bei einer aktivierten Fähigkeit: Bezahle die Aktivierungskosten. Enthält der Spruch oder die Fähigkeit ein X in seinen bzw. ihren Kosten, wählst du den Wert für X und bezahlst dann das entsprechende Mana.

Hiernach geht der Spruch oder die aktivierte Fähigkeit auf den Stapel und wartet dort auf seine bzw. ihre Verrechnung.

Ausgelöste Fähigkeiten werden nicht von dir gespielt. Wenn sie ausgelöst werden, gehen sie einfach automatisch auf den Stapel – selbst wenn du dies gar nicht möchtest. Statische Fähigkeiten werden auch nicht von dir gespielt. Sie sind einfach „an“, solange sich die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel befindet.

Siehe auch Ausgelöste Fähigkeit, Stapel, Statische Fähigkeit.

Spielen

Bei einem Land: deine Einmal-pro-Zug-Gelegenheit ausnutzen, ein Land von deiner Hand ins Spiel zu legen. 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.

Bei einem Zauberspruch: den Zauberspruch auf den Stapel legen. Unterschiedliche Zaubersprüche können zu verschiedenen Zeiten gespielt werden, aber was du tun musst, um einen Zauberspruch zu spielen, sind immer gleich: den Zauberspruch ankündigen, seine Ziele wählen und schließlich seine Manakosten bezahlen.

Bei einer aktivierten Fähigkeit: die Fähigkeit auf den Stapel legen, indem du ihre Aktivierungskosten bezahlst. Du spielst eine aktivierte Fähigkeit genau so, wie du einen Zauberspruch spielst: die Fähigkeit ankündigen, ihre Ziele wählen und ihre Aktivierungskosten bezahlen.

Siehe auch Aktivierte Fähigkeit, Land, Zauberspruch. *Vergleiche* Im Spiel, Ins Spiel bringen.

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.) Spielst du in einer Mehrpersonenspartie (einer Partie mit mehr als zwei Spielern), zählt jeder im Spiel als ein Spieler, einschließlich deiner Teammitglieder.

Spielstein

Siehe Kreaturenspielstein.

Spielzug

Jeder Spielzug ist unterteilt in Phasen, und die meisten Phasen besitzen Segmente. Im Folgenden werden alle Phasen und Segmente entsprechend ihrer Reihenfolge aufgeführt:

1. Startphase

- Enttappsegment
- Versorgungssegment
- Ziehsegment

2. Hauptphase

3. Kampfphase

- Beginn des Kampfes
- Angreifer deklarieren
- Blocker deklarieren
- Kampfschaden
- Ende des Kampfes

4. Hauptphase (erneut)

5. Endphase

- Zugendesegment
- Aufräumsegment

Du kannst jede dieser Phasen und jedes dieser Segmente in diesem Glossar nachschlagen.

Spontanzauber

Ein Zauberspruchtyp, der zu fast jeder Zeit gespielt werden kann. Wenn ein Spontanzauber verrechnet wird, hat er einen Effekt auf das Spiel und wird dann wie eine Hexerei auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Anders als eine Hexerei kannst du Spontanzauber immer dann spielen, wenn du Vorrang hast, sogar im gegnerischen Zug. Du kannst sie außerdem als Antwort auf andere Zaubersprüche spielen, und der Spontanzauber wird dann wegen der Art und Weise, wie der Stapel funktioniert, vor dem anderen Spruch verrechnet, obwohl er nach ihm gesprochen wurde.


Siehe auch Vorrang, Stapel.


Standardland

Es gibt fünf Standardlandtypen:

- Ebenen erzeugen ✳.
- Inseln erzeugen 🌴.
- Sümpfe erzeugen 🐸.



Gebirge erzeugen .

Wälder erzeugen .

Andere Länder als diese fünf werden Nichtstandardländer genannt.

Auch wenn im Textfeld eines Standardlands lediglich ein großes Manasymbol steht, besitzt es aufgrund seines Landtyps eine aktivierte Fähigkeit, die ein Mana der entsprechenden Farbe produziert. Wenn ein Land zum Beispiel ein Sumpf ist, kannst du es tappen, um  zu produzieren.

Siehe auch Land, Nichtstandardland, Untertyp.

Stapel

Wenn du erst mit Magic anfängst, spielst du einfach Karten und sie erzielen ihren Effekt. Aber was u. a. **Magic** wirklich zu einem guten Spiel macht, ist die Möglichkeit, Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten zu spielen, selbst im gegnerischen Zug. Der Stapel macht dies möglich.

Du weißt, dass du nur dann Zaubersprüche und Fähigkeiten spielen kannst, wenn du Vorrang hast. Wenn du etwas spielst, geht es oben auf den Stapel und wartet dort auf seine Verrechnung. Ausgelöste Fähigkeiten gehen ebenfalls auf den Stapel, wenn sie ausgelöst werden. Wenn beide Spieler keine Sprüche und Fähigkeiten mehr spielen wollen, wird der ganze Kram auf dem Stapel *von oben nach unten* verrechnet. Und jedes Mal, wenn ein Spruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel verrechnet wird, erhalten die Spieler die Gelegenheit, weitere Sachen auf den Stapel zu legen.

Hier ist ein Beispiel. Du kontrollierst einen Ruhmsucher, eine 2/2-Kreatur. Dein Gegner spielt Schock, um ihm 2 Schadenspunkte zuzufügen. Der Schock geht auf den Stapel. Du antwortest auf den Schock mit Riesenwuchs, der dem Ruhmsucher bis zum Ende des Zuges +3/+3 zufügt. Riesenwuchs wird dann *über Schock* auf den Stapel gelegt. Dies bedeutet, dass Riesenwuchs als erstes verrechnet wird und somit den Ruhmsucher bis zum Ende des Zuges zu einer 5/5 Kreatur macht. Danach wird der Schock verrechnet, aber er fügt dem aufgepumpten Sucher nicht mehr genügend Schaden zu, um ihn zu zerstören.

Was passiert, wenn der Riesenwuchs als erstes gespielt wird? Der Schock geht oberhalb des Riesenwuchses auf den Stapel und wird deswegen als erstes verrechnet. Er fügt dem Ruhmsucher 2 Schadenspunkte zu – genug, um ihn zu zerstören! Wenn der Riesenwuchs versucht, verrechnet zu werden, ist sein Ziel nicht mehr im Spiel, deswegen wird er neutralisiert.

Siehe auch Fähigkeit, Vorrang, Zauberspruch.

Stärke

Die Zahl links vom Schrägstrich in der Box in der unteren rechten Ecke von Kreaturenkarten. Die Stärke zeigt an, wie viel Schaden eine Kreatur im Kampf verursachen kann. Nur Kreaturen haben Stärke. Eine Kreatur mit Stärke 0 oder weniger verursacht im Kampf keinen Schaden.

Siehe auch Widerstandskraft.

Startphase

Die erste Phase eines jeden Zuges. Die Startphase enthält das Enttappsegment, das Versorgungssegment und das Ziehsegment. Verwechsele nicht die Startphase mit

dem Segment „Beginn des Kampfes“.

Siehe auch Ziehsegment, Enttappsegment, Versorgungssegment.

Statische Fähigkeit

Ein Typ Fähigkeit, der „an“ ist, solange sich die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel befindet. Zum Beispiel steht auf Telepathie: „Alle deine Gegner spielen mit offenen Karten.“

Statische Fähigkeiten werden nicht gespielt und auch nicht ausgelöst. Sie gehen niemals auf den Stapel. Sie wirken einfach ab dem Moment, da die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit ins Spiel kommt. Statische Fähigkeiten erzeugen fast immer dauerhafte Effekte.

Siehe auch Dauerhafter Effekt.



Sumpftarnung

Eine Kreaturenfähigkeit, die die Kreatur unblockbar macht, solange der verteidigende Spieler einen Sumpf kontrolliert.

Siehe auch Landtarnung.

Tappen

Eine Karte seitwärts drehen. Wenn eine bleibende Karte getappt wird, bedeutet dies für gewöhnlich, dass sie für diesen Zug verbraucht ist. Wenn eine Karte getappt wurde, kannst du sie nicht wieder tappen, bevor sie nicht enttappt wird.

Kreaturen tappen beim Angriff. Du tappst Länder, um von ihnen Mana zu erhalten. Viele bleibende Karten besitzen aktivierte Fähigkeiten mit  in ihren Kosten. ( bedeutet: „Tappe diese bleibende Karte.“)

Manchmal tappt auch ein Effekt eine bleibende Karte. Manchmal tappt ein Effekt eine bleibende Karte. Wenn dies geschieht, erhältst du nicht den Effekt, den du erhalten würdest, wenn du die bleibende Karte selbst bewusst tappst.

Siehe auch Aktivierte Fähigkeit, Kosten bezahlen.

Textbox

Das Quadrat in der unteren Hälfte der Karte. Die Textbox enthält Fähigkeiten, Anekdotentext und Beschreibungstext (Text, der dich an eine Regel erinnert). Denke daran, dass kursiv gesetzter Text (*kursiver Text sieht so aus*) keinen Einfluss darauf hat, wie eine Karte funktioniert.

Siehe auch Anekdotentext, Beschreibungstext.

Themendeck

Spilfertige Decks, die Karten aus einem bestimmten Set (oder Zyklus) benutzen. Du kannst Themendecks direkt nach dem Öffnen der Schachtel gegeneinander spielen. Zur *Neunten Edition* gibt es fünf Themendecks, eines für jede Farbe. Auch



zu jedem der Experten-Level-Sets gibt es Themendecks. Wenn du gerade erst mit **Magic** anfängst, ist das Modifizieren von Themendecks ein guter Ausgangspunkt für das spätere Konstruieren eigener Decks.

Trampelschaden

Trampelschaden ist eine Kreaturenfähigkeit, die es einer geblockten Kreatur erlaubt, überschüssigen Schaden auf den verteidigenden Spieler zu übertragen.

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 du kannst den restlichen Schaden dem verteidigenden Spieler zuweisen.

Siehe auch Kampfschaden.

Turnierpackung

Eine Schachtel mit fünfundsiebzig **Magic**-Karten. Eine Turnierpackung hat dreißig Standardländer – sechs von jedem Typ – und fünfundvierzig zufällig zusammengestellte Karten. In den meisten Sealed Deck-Wettbewerben bastelst du dein Deck aus einer Turnierpackung und zwei Boosterpackungen. Die *Neunte Edition* hat keine Turnierpackungen, aber große **Magic**-Erweiterungen haben welche.

Typ bleibender Karte

Die Typen bleibender Karten sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung und Land.






Bleibende Karten können mehr als einen Typ haben. Auf Natürlicher Beziehung steht zum Beispiel: „Bis zum Ende des Zuges werden alle Länder zu 2/2 Kreaturen, die auch noch Länder sind.“ In dem Zug, in dem Natürliche Beziehung gespielt wird, werden Länder von allem betroffen, was Kreaturen betrifft, *und* von allem, was Länder betrifft.

Typ

Die meisten Sachen in **Magic** haben Typen. Es gibt sechs Typen von Karten, vier Typen von bleibenden Karten, drei Typen von Fähigkeiten, fünf Typen von Standardländern und viele unterschiedliche Kreaturentypen.

Siehe auch Kartentyp, Kreaturentyp, Typ bleibender Karte.

Umgewandelte Manakosten

Die Gesamtanzahl von Mana in den Manakosten, unabhängig von der Farbe. Eine Karte mit Manakosten von 3    hat beispielsweise umgewandelte Manakosten von 5. Eine Karte mit Manakosten von   hat umgewandelte Manakosten von 2.

Vergleiche Manakosten.

Unblockbar

Wenn eine Kreatur unblockbar ist, ist es dem verteidigenden Spieler unmöglich, sie mit einer Kreatur zu blocken.

Ungeblockt

Eine Kreatur kann nur dann eine ungeblockte Kreatur sein, wenn sie gerade angreift und der verteidigende Spieler sich entschieden hat, sie nicht zu blocken.

Ungewöhnlich

Siehe Seltenheitsgrad.



Untertyp

Alle Kartentypen können Untertypen haben. Untertypen stehen nach dem Gedankenstrich in der Typus-Zeile. 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.

Die meisten Untertypen machen von alleine nichts, aber ein paar Untertypen haben Sonderregeln:

Ausrüstung ist ein Typ Artefakt, der an eine deiner Kreaturen angelegt werden kann. Du kannst eine Ausrüstung von einer Kreatur auf einer andere bewegen, und sie bleibt im Spiel, falls die Kreatur das Spiel verlässt.

Eine Aura ist ein Typ Verzauberung, der an eine andere bleibende Karte angelegt wird, sowie sie ins Spiel kommt. Wenn die verzauberte bleibende Karte das Spiel verlässt, wird die Aura auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald sind die fünf Standardlandtypen. Ein Land mit einem dieser Landtypen kann tappen, um Mana der entsprechenden Farbe zu produzieren, obwohl die Fähigkeit nicht ausdrücklich auf der Karte steht. Zum Beispiel hat ein Land, das durch einen Effekt in ein Gebirge verwandelt wurde, automatisch die Fähigkeit „: Erhöhe deinen Manavorrat um .

Siehe auch Aura, Standardland, Kreaturentyp, Ausrüstung, Typ.

Unzerstörbar

Unzerstörbare bleibende Karten können nicht von Schaden oder von Zaubersprüchen, die das Wort „zerstören“ verwendet, zerstört werden – sie ignorieren ihre Zerstörung einfach. Unzerstörbare bleibende Karten können weiterhin geopfert, neutralisiert, auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht und ganz aus dem Spiel entfernt werden.

Verflechtung

Ein Mechanismus einiger Karten im *Mirrodin*-Block. Wenn du einen Zauberspruch spielst, auf dem „Bestimme eines —“ steht, bestimmst du normalerweise nur einen der möglichen Effekte des Zauberspruchs. Doch wenn du einen Zauberspruch mit Verflechtung spielst, kannst du beide Effekte erzielen, wenn du die Verflechtungskosten des Zaubers bezahlst.

Verhindern

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

Siehe Verhinderungseffekt.



Verhinderungseffekt

Ein Effekt, der Schaden aufhält, bevor er zugefügt wird. Ein Verhinderungseffekt funktioniert wie ein Schild. Wenn der Verhinderungseffekt oder die -fähigkeit verrechnet ist, wartet der Effekt auf den nächsten Moment, wo Schaden zugefügt werden soll, und hält dann den Schaden auf. (Verhinderungseffekte sind eine Unterart der Ersatzeffekte.)

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

Siehe auch Ersatzeffekt.

Verlässt das Spiel

Wenn es darum geht, dass eine Karte „das Spiel verlässt“, ist es unerheblich, wo die bleibende Karte, die das Spiel gerade verlässt, hingeht. Sie könnte aus dem Spiel heraus auf die Hand eines Spielers zurückkehren oder auf einen Friedhof oder in einen anderen Bereich gehen.

Außerdem gilt: 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 oder eine Fähigkeit spielst, passiert erst einmal nichts. Er bzw. sie geht lediglich auf den Stapel. Erst, wenn der Stapel sich mit dem Spruch oder der Fähigkeit beschäftigt, tritt der Effekt ein – der Spruch bzw. die Fähigkeit wird verrechnet. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit neutralisiert wird oder wenn keines seiner bzw. ihrer Ziele zum Zeitpunkt der Verrechnung legal ist, wird er bzw. sie erst gar nicht verrechnet.

Siehe auch Neutralisieren, Stapel, Ziel.

Versorgungssegment

Das zweite Segment der Startphase. Das Versorgungssegment kommt direkt nach dem Enttappsegment. Fähigkeiten, die während deines Versorgungssegments ausgelöst werden, gehen auf den Stapel, und die Spieler können Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen.

Sobald beide Spieler keine Sprüche und Fähigkeiten mehr spielen wollen, geht es mit dem Ziehsegment weiter.

Verteidigender Spieler

Der Spieler, der angegriffen wird.

Verteidiger

Eine Kreaturenfähigkeit, die eine Kreatur daran hindert, anzugreifen. Allerdings sind Kreaturen mit der Fähigkeit Verteidiger meist gute Blocker.

Verursacht Furcht

Eine Kreaturenfähigkeit, die bewirkt, dass die Kreatur schwieriger zu blocken ist. Eine Kreatur, die Furcht verursacht, kann nur von Artefaktkreaturen und/oder schwarzen Kreaturen geblockt werden.

Verzaubert

Wenn eine Fähigkeit von einer „verzauberten Kreatur“ (oder einem „verzauberten Artefakt“, „verzauberten Land“ und so weiter) spricht, meint dies „die Kreatur, an die die Aura angelegt ist“.

Auf Regeneration zum Beispiel steht: „♣: Regeneriere die verzauberte Kreatur.“ Du kannst nur die Kreatur regenerieren, auf der Regeneration liegt. Du kannst die Fähigkeit nicht auf andere Kreaturen anwenden.

Siehe auch Aura, Verzauberung.

Verzauberung

Verzauberungen sind bleibende Karten, die magische Ressourcen darstellen. Du kannst sie nur in deinen Hauptphasen ausspielen, wenn der Stapel leer ist.

Die meisten Verzauberungen sind wie Artefakte und Kreaturen selbständig im Spiel. Aber Aura-Verzauberungen (mit der Typus-Zeile „Verzauberung – Aura“) sind unterschiedlich. Sie können sich nur im Spiel befinden, wenn sie an andere bleibende Karten angelegt sind.

Wenn du eine Aura spielst, hat sie die Sache als Ziel, die von ihr verzaubert werden wird. Das bedeutet, dass du beim Ausspielen entscheiden musst, an welches Ziel die Aura angelegt werden soll. Im Textfeld der Aura steht, an was sie angelegt werden kann („Kreaturverzauberung“, „Landverzauberung“ und so weiter).

Verlässt eine bleibende Karte, an die eine Aura angelegt ist, das Spiel, wird auch die Aura auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Sie kann nicht im Spiel bleiben, ohne etwas zu verzaubern.

Siehe auch Aura, verzaubert.

Vorrang

Du kannst einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit nur dann spielen, wenn du Vorrang hast. Zu Beginn der meisten Phasen und Segmente erhält der aktive Spieler Vorrang. Wenn du Vorrang hast, kannst du einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit spielen oder passen. Wenn du passt, erhält dein Gegner Vorrang. Desweiteren erhält der aktive Spieler Vorrang, nachdem ein Spruch oder eine Fähigkeit verrechnet worden ist. Wenn dieser Spieler passt, erhält der Gegner Vorrang.

Siehe auch Stapel, Aktiver Spieler.

Wachsamkeit

Eine Kreaturenfähigkeit, die einer Kreatur erlaubt anzugreifen, ohne dafür getappt werden zu müssen. Da Kreaturen mit Wachsamkeit beim Angreifen nicht getappt werden, sind sie immer als Blocker verfügbar.

Waldtarnung

Eine Kreaturenfähigkeit, die die Kreatur unblockbar macht, solange der verteidigende Spieler einen Wald kontrolliert.

Siehe auch Landtarnung.

Wenn, Immer wenn

Wenn du „Wenn“ oder „Immer wenn“ in einer Fähigkeit siehst, weißt du, dass es sich um eine ausgelöste Fähigkeit handelt. Der Teil des Satzes, der mit dem „Wenn“ oder „Immer wenn“ beginnt, ist das auslösende Ereignis. Dieses bewirkt, dass die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird und auf den Stapel geht.

Siehe auch Ausgelöste Fähigkeit, Auslösendes Ereignis.


Widerstandskraft



Die Zahl rechts vom Schrägstrich in der Box in der unteren rechten Ecke von Kreaturenkarten. Die Widerstandskraft sagt aus, wie viel Schaden (innerhalb eines Zuges) benötigt wird, um die Kreatur zu zerstören. Nur Kreaturen haben Widerstandskraft.

Siehe auch Stärke.

X

Wenn du X in Manakosten oder Aktivierungskosten siehst, kannst du die Zahl wählen.

Heiße Glut ist zum Beispiel eine Hexerei, die X  kostet. Ihr Text lautet: „Heiße Glut fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl X Schadenspunkte zu.“

Wenn du Heiße Glut spielst, bestimmst du eine Zahl für X. Wenn du zum Beispiel vier nimmst, verursacht Heiße Glut 4 Schadenspunkte und kostet 4 . Nimmst du eins, verursacht Heiße Glut 1 Schadenspunkt und kostet 1 .

Zählmarken

Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten sagen dir, dass du eine Marke auf eine bleibende Karte legen sollst. Die Zählmarke bedeutet, dass die bleibende Karte eine Veränderung erfährt, solange sie im Spiel bleibt. Normalerweise ändert die Zählmarke Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur. Du kannst irgendetwas Sinnvolles als Zählmarken benutzen: Münzen, Glassteine usw.

Zauberspruch

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

Spontanzauber und Hexereien gehen auf den Friedhof ihres Besitzers, wenn sie verrechnet werden. Alle anderen Zauberspruchttypen werden zu bleibenden Karten, wenn sie verrechnet werden.

Siehe auch Stapel. Vergleiche Bleibende Karte.

Zerstören

Eine bleibende Karte aus dem Spiel entfernen und sie auf den Friedhof ihres Besitzers legen. (Spontanzauber und Hexereien können nicht zerstört werden, weil sie keine bleibenden Karten sind.)

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.

Wenn eine Kreatur zerstört werden soll, kannst du Zaubersprüche und Fähigkeiten einsetzen, um sie zu regenerieren und im Spiel zu halten.

Denke daran, dass das Zerstören einer bleibenden Karte etwas anderes ist, als eine Karte abzuwerfen. Du kannst nur Karten aus deiner Hand abwerfen, nicht aber Karten, die sich im Spiel befinden.

Siehe auch Regeneration. Vergleiche Abwerfen.

Ziehen

Die oberste Karte deiner Bibliothek nehmen und sie deiner Hand hinzufügen.

In jedem deiner Züge ziehst du eine Karte, und zwar zu Beginn deines Ziehsegments. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich Karten ziehen lässt, hat das keine Auswirkungen auf dein normales Ziehen einer Karte für diesen Zug.

Karten auf deine Hand zu nehmen zählt nur dann als Ziehen, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit tatsächlich das Wort „ziehen“ benutzt. Zum Beispiel steht auf Teuflischer Lehrmeister: „Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte und nimm diese Karte auf. Mische danach deine Bibliothek.“ Auch wenn du deiner Hand eine Karte hinzufügst, zählt dies nicht als Ziehen, weil der Spruch nicht das Wort „ziehen“ benutzt.

Remis Falls zum Beispiel eine Fähigkeit wie die des Flammenblut-Kolosses (☹), opfere den Flammenblut-Koloss: Der Flammenblut-Koloss fügt allen Kreaturen und allen Spielern 6 Schadenspunkte zu) genug Schaden zufügt, dass beide Spieler verlieren, endet das Spiel unentschieden.

Siehe auch Ziehsegment.

Ziehsegment

Das letzte Segment der Startphase. Das erste, was du in deinem Ziehsegment tust, ist, eine Karte zu ziehen. Die Spieler können danach Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen.

Siehe auch Ziehen.

Zu/am

Wenn du dieses Wort in einer Fähigkeit liest (zum Beispiel „zu Beginn deines Ziehsegments“), bedeutet das, dass die Fähigkeit eine ausgelöste Fähigkeit ist.

Siehe auch Ausgelöste Fähigkeit, Auslösendes Ereignis.



Zufällig

Dies bedeutet, dass keiner der beiden Spieler wählen kann. Ein Zauberspruch kann dir zum Beispiel sagen, dass du eine zufällig bestimmte Karte aus deiner Hand abwerfen musst.

Zugendesegment

Das erste Segment der Endphase. Für gewöhnlich passiert in diesem Segment nichts. Fähigkeiten, die „am Ende des Zuges“ ausgelöst werden, werden in diesem Segment ausgelöst, und die Spieler können Spontanzauber und aktivierte Fähigkeiten spielen. Neue „am Ende des Zuges“-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst, falls dieses Segment bereits begonnen hat. Sie werden zum nächsten Zeitpunkt ausgelöst, zu dem ein Zugesegment beginnt.

Siehe auch Endphase.



DANKE

Ursprüngliches Magic-Spiel-Design:

Richard Garfield

Spiel-Design: Brian Schneider (verantwortlich) und Aaron Forsythe

Spiel-Entwicklung: Brian Schneider (verantwortlich), Aaron Forsythe, Matt Place und Henry Stern mit Beiträgen von Paul Barclay, Randy Buehler Jr., John Carter, Brady Dommermuth, Mark L. Gottlieb und Jonathan Tweet

Hauptspiel: John Carter, Elaine Chase, Matt Place, Mike Turian, Jonathan Tweet und Justin Webb

Redaktion: Del Laugel und Justin Webb

Magic R&D-Leitung: Randy Buehler Jr. (Direktor), Mark Rosewater (Design) und Brian Schneider (Entwicklung)

Regelschreiber: John Carter

Kreative Leitung: Brady Dommermuth

Anekdotentext: Tyler Bielman, Brandon Bozzi, Brady Dommermuth, Scott Johns, Jessica Kristine, Jay Moldenhauer-Salazar und Brian Tinsman

Künstlerische Leitung: Jeremy Cranford

Graphisches Design: Mia Brooks, Yasuyo Dunnett und Keven Smith

Übersetzung: Hanno Girke

Schriftsatz: Chel Bieze

Produktion: Lee Hanahan und Kris Walker

Spielhilfe-Design und Illustration: Stan Shaw

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

Markenmanagement: Wendy Wallace, Kyle Murray, Alexandra Tinsman, und Justin Ziran

Danke an alle Projektteammitglieder und all die anderen, die zum Gelingen dieses Produktes beigetragen haben.

Ein besonderes Dankeschön an die Leser von MagicTheGathering.com.

HAST DU FRAGEN?

Wir haben die Antworten.

USA, Kanada, Ost-Asien und Lateinamerika

Email: custserv@wizards.com

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)

1-206-624-0933 (outside the U.S.)

Fax: 1-425-204-5818

Großbritannien, Irland und Südafrika

Wizards of the Coast, Inc.

Consumer Affairs

P.O. Box 43, Caswell Way

Newport NP19 4YD

GROSSBRITANNIEN

Tel: + 800 22 427276

Fax: + 44 1633 282693

Email: wizards@hasbro.co.uk

www.magicthegathering.com

Alle anderen europäischen Länder

Wizards of the Coast

p/a Hasbro Belgium

't Hofveld 6D, B-1702 Groot-Bijgaarden

BELGIEN

Tel: +32.70.233.277

Fax: +32.2.464.09.59

Email: custserv@hasbro.co.uk

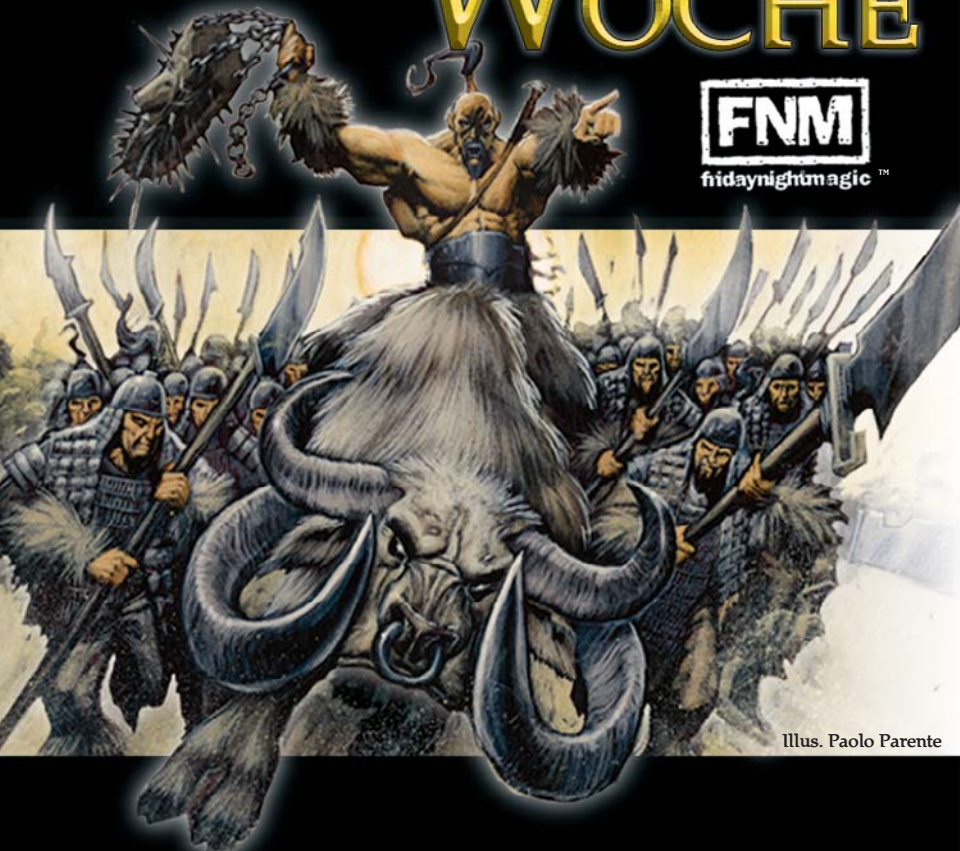
Schaue auch auf unsere Internetseiten!

© 2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, USA. HERGESTELLT IN DEN USA. Charakternamen und deren Entsprechungen sowie alle Marken, einschließlich der Erweiterungssymbole, der Symbole *♣♦♥♠ und des Fünfecks der Farben sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. in den USA und anderen Ländern. Titelillustration von Greg Staples. U.S.-Patent No. RE 37,957. Für Europa: Hasbro Consumer Services Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH, Großbritannien. Diese Adresse bitte aufbewahren.



DER BESTE ABEND DER WOCHE

FNM
fridaynightmagic™



Illus. Paolo Parente

GEWINNE KARTENPREISE. LERNE ANDERE SPIELER KENNEN.

WWW.MAGICTHEGATHERING.COM