

BUN VENIT ÎN LUMEA MAGIC: THE GATHERING!

Magic este cel mai vechi și cel mai de succes joc de tip trading card game din lume. În 1993 a început să influențeze milioane de vieți de peste tot din lume, și succesul său continuă! În 2010, Magic se poate lăuda cu peste 6.000.000 de jucători activi în competiții, în întreaga lume! În prezent sunt peste 1000 de jucători doar în România și noi jucători li se alătură în fiecare zi! Pentru a începe o să ai nevoie de un pachet de cărți Magic, de un prieten care să aibă și el un pachet, și de ceva cu care să țiiți scorul. Cel mai bun mod este să vă cumpărați un pachet tematic Magic 2011 Core Set. Un pachet tematic este un pachet deja pregătit pentru a începe să joci. Citește în continuare despre strategiile diferitelor pachete pentru a-ți alege primul tău pachet Magic! Când începi să joci Magic vei folosi cărți și strategii simple. Pe măsură ce avansezi vei descoperi tot mai multe despre joc și vei acumula mai multe cărți și experiență de la adversarii și prietenii tăi. Nu o să dureze mult. O să începi să te gândești la noi stiluri de joc, combinații de noi cărți și la cum să îți surprinzi prietenii cu noi combinații... pentru a-i învinge!



ALB

Câmpiile sunt sursa magiei albe, culoarea reprezentată de lumină, protecție și mai presus de toate, de ordine. Magia albă se bazează pe definirea și apărarea legilor și regulilor. Vrăjitorii albi cred că în absența legilor și fără puterea de a le apăra, anarhia învinge. Cei care vor urma regulile vor câștiga onoare și vor prospera în timp ce acei care le vor încălca vor suferi.



ROȘU

Magia roșie se trage din munți. Vrăjitorii roșii își pot strivi adversarii sub tălpi sau pot dezlănțui furia vulcanilor pentru a-i distruge. Roșul este pentru cei care preferă acțiunea și rezultatele în locul discuțiilor. Haosul, distrugerea și războiul – acestea sunt principiile magiei roșii.



VERDE

Pădurile stau la baza magiei verzi. Verdele asigură dezvoltarea și viața vrăjitorilor care stăpânesc puterea naturii. Verdele trăiește respectând legea junglei: doar cei puternici supraviețuiesc, și orice ființă este fie vânător, fie vânat. Crezul magiei verzi este că dezvoltarea stă la baza oricărui lucru. Până la urmă, viața va învinge.



ALBASTRU

Magia albastră izvorăște din insule. Se concentrează pe manipulare și pe intelect. Albastrul modifică ordinea fundamentală a lucrurilor și prosperă prin controlul mediului înconjurător, ocolind regulile pentru a își satisface dorințele. Crezul albastrului este că singurul lucru cu adevărat important este cunoașterea.



NEGRU

Sursa magiei negre sunt mlaștinile – magia morții, descompunerii, și a puterii. Negrul este menit celor care își acceptă ambiția, celor care preferă noaptea, celor dispuși să plătească prețul puterii. Crezul negrului este că în viață trebuie să stăpânești cu orice preț. Oricine și orice este o posibilă sursă a puterii.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător începe cu 20 de puncte de viață. Scrie acest număr pe o foaie de hârtie. Fiecare jucător își amestecă pachetul. Decideți cine începe. Fiecare jucător trage câte 7 cărți din pachet. Jucătorul care începe nu va trage cartea de la începutul primei ture. În timpul jocului, jucătorii vor trage cărți și vor aduce resurse și creaturi în joc (corespunzătoare tipului de resursă pe care îl ai în joc). Cu creaturile îți poți ataca adversarul. O creatură care atacă și care nu este blocată scade din viața adversarului un număr de puncte egal cu puterea creaturii. Scade 20 de puncte din viața adversarului și ai câștigat!

1 DETAPARE

Dacă în tura anterioară ai tapat (întors o carte cu 90 de grade) resurse, creaturi sau artefacte, detapează-le (în poziție normală) pentru a le putea folosi din nou. Creaturile care au intrat în tura trecută în joc cu „summoning sickness” (nu pot ataca în tura în care au intrat în joc) sunt pregătite să atace în această tură.

2 TRAGEREA UNEI CĂRȚI

În această fază vei trage o carte din pachetul tău. (fiecare jucător are propriul pachet!)

3 FAZA PRINCIPALĂ

- Joacă o resursă: Poți juca o resursă din mână (Land). Poți juca doar o resursă pe tură! Cu cât ai mai multe resurse în joc vei putea folosi vrăji mai puternice.
- Joacă creaturi: poți juca oricâte creaturi vrei atâta timp cât ai resurse netapate. Cu

mai multe creaturi ești mai bine pregătit pentru luptă. Când intră în joc o creatură are ceva numit „summoning sickness”. Nu poate ataca decât în următoarea tură.

- Mai puteți juca următoarele tipuri de cărți: Sorcery, Artefact, Enchantment sau Instant dacă aveți destule resurse.

Jucarea resurselor, creaturilor sau altor vrăji nu este obligatorie. Nu trebuie să joci nici o carte pe tura ta dacă nu vrei. Dar ține minte! Cu cât mai multe cărți ai în joc, cu atât mai multe posibilități tactice ai!

4 FAZA DE ATAC

Dacă nu ai nici o creatură sau toate creaturile tale au summoning sickness, atunci sari peste această fază. De fiecare dată când o creatură atacă, ea atacă adversarul tău. Dacă creatura care atacă nu este blocată îi scade din viață adversarului tău. El poate alege orice creatură netapată pentru a bloca una din creaturile care atacă, care apoi se luptă între ele. Când înveți jocul, încearcă să ataci de fiecare dată când poți. Vei afla cum să ataci și cum să blochezi eficient, și cum să alegi cel mai bun moment pentru a ataca și cu ce creaturi.

a) Declaraarea atacatorilor

În acest moment trebuie să alegi cu ce creaturi îți vei ataca adversarul. Poți să alegi să nu ataci deloc. Creaturile care atacă trebuie să tapate. Creaturile care sunt deja tapate sau care au summoning sickness nu pot ataca. Când ataci nu îți tapă resursele.

b) Alegerea blocatorilor

Adversarul poate alege să blocheze creaturile cu care ai atacat. Fiecare creatură poate bloca o singură creatură care atacă. Se pot grupa mai multe creaturi pentru a bloca o singură creatură care atacă. Creaturile tapate nu pot bloca. Blocarea are două efecte: adversarul nu este lovit de creatura care atacă (este lovită creatura care blochează) iar creatura care atacă sau care blochează poate muri (în urma luptei). Când blochezi nu trebuie să tapezi resurse.

c) Daunele (damage) luptei

Creaturile care nu au fost blocate provoacă daune direct adversarului (scade punctele din viață). Atacatorii care au fost blocați nu provoacă daune adversarului ci creaturii care o blochează (și vice-versa). Atacatorul blocat și cel care blochează se luptă. Dacă un atacator este blocat de mai multe creaturi, tu (atacatorul) decizi ce creaturi sunt afectate. O creatura care suportă daune egale sau mai mari decât viața este omorâtă și decartată – pusă în cimitir.

5 FAZA PRINCIPALĂ

Această fază continuă ca și înainte de atac. Dacă mai ai resurse netapate, poți juca creaturi sau chiar o resursă, dacă nu ai jucat una înainte de faza de atac.

6 SFÂRȘITUL TUREI

Daunele suferite de creaturi sunt vindecate. Creaturile din cimitir rămân acolo.



Costul. Fiecare simbol din colțul din dreapta, sus este o parte a costului pe care trebuie să-l plătești pentru a juca această carte.

Raritatea și simbolul setului. Culoarea simbolului indică raritatea cărții. Auriu înseamnă rar, argintiu înseamnă necomun și negru comun. Fiecare set are simbolul său unic.

Tipul. Aici este scris tipul cărții: resursă (land), creatură (creature), sorcery, instant, artifact sau enchantment. Dacă este creatură, este menționat și un subtip (Goblin, Rogue, Beast...). Dacă este enchantment, este scris și tipul cărții pe care o influențează.

Puterea și viața. De fiecare dată când o creatură atacă adversarul sau blochează o creatură care atacă, provoacă daune egale cu puterea sa, primul număr. Al doilea număr, viața, arată câte puncte de daună poate suporta în timpul unui tur înainte să moară. Doar creaturile au putere și viață.

Abilitatea. Aici sunt descrise abilitățile speciale. Unele abilitați trebuiesc activate folosind resurse în mod similar cu jucarea cărților, plătind costul abilității speciale. Poți folosi, de obicei, abilitățile speciale în orice moment ca și instanțele.



- Pachetul** acesta este pachetul din care tragi cărți pentru a juca.
- Mâna** aici îți ții cărțile le pui după ce le tragi din pachet, ca în orice joc de cărți.
- În joc** aceasta este zona în care se așează cărțile decartate. Cărțile ar trebui ținute în ordine. Orice jucător are dreptul să se uite în cimitir în orice moment al jocului.
- Cimitirul** To je miesto na odhadzovanie kariet. Karty na tvojom cintoríne sú vždy lícom nahor a každý si ich môže kedykoľvek prezrieť.





ÎN MAGIC VEI GĂSI ȘASE TIPURI DE CĂRȚI



Resursele

Poți juca doar una pe tur.
Nu au cost.
Prin taparea resurselor joci creaturi și alte vrăji.



Creaturile

Poți ataca adversarul cu ele în timpul turului tău.
Poți bloca creaturile cu care adversarul te atacă în timpul turului tău.
Fiecare creatură are puterea și viața sa. Când o creatură intră în joc are summoning sickness și nu poate ataca până la următorul tău tur.



Sorcery

Urmează instrucțiunile scrise pe carte.



Instant

Poți juca aceste cărți în orice moment: la sfârșitul turului adversarului, în timpul luptei sau în ultimul moment posibil.



Enchantment

Pe unele este scris „Aura” și pot fi jucate pentru a influența creaturi sau alte permanente.



Artefact

Nu au culoare. Unele artefacte sunt și creaturi.

JUCAREA VRĂJILOR

Pentru a juca o creatură sau o vrajă trebuie să plătești tapând resurse – le rotești cu 90°. Cu cât este mai puternică vraja, cu atât mai mult trebuie să plătești. Uită-te în colțul din dreapta, sus al unei cărți (creaturile sunt deasemenea vrăji). vei observa unul sau mai multe simboluri ale resurselor și/sau un număr. Numărul indică câte resurse trebuie să tapezi (nu contează ce tip). În plus, pentru fiecare simbol specific, trebuie tapată o resursă de tipul respectiv.

De fiecare dată când joci o carte de tip sorcery sau instant trebuie să o decartezi în cimitir după ce își face efectul. De fiecare dată când joci o vrajă permanentă (o creatură de exemplu), cartea rămâne în joc până când este distrusă. (Tapează resursele când joci o creatură, dar nu o tapă pe ea până când nu atacă.)



Tapează o Campie



Tapează două resurse (orice tip)



Tapează trei resurse – două de orice tip și încă un Munte.



CUM ATACI ȘI CUM BLOCHEZI

CUM ATACI

Creaturile tale atacă adversarul, nu pe creaturile sale.

Când o creatură atacă, tapează-o.

Creaturile cu summoning sickness nu pot ataca.

Creaturile care atacă nu își aleg cu ce creaturi se vor lupta sau dacă se vor lupta cu alte creaturi.

Creaturile care blochează și cele care atacă își provoacă daune unele altora. Orice creatură care suferă daune mai mari sau egale cu viața sa este omorâtă și pusă în cimitirul jucătorului care o controlează.

Jucătorul care se apără decide ce creaturi vor bloca (se vor lupta), sau dacă nu vrea să blocheze deloc.

CUM BLOCHEZI

Creaturile tale pot bloca creaturile care te atacă și se pot lupta cu ele.

Creaturile tapate nu pot bloca.

Când o creatura blochează, nu o tapa.

Creaturile cu summoning sickness pot bloca.



EXEMPLU DE LUPTĂ

Declararea Atacatorilor.

Jucătorul care atacă folosește cele mai mari trei creaturi ale sale pentru a ataca și le tapează. Nu atacă cu cea mai mică pentru că este prea ușor de distrus și poate fi folosită pentru a bloca pe tura următoare a adversarului.

ATACATOR



1/1 3/3 2/2



CEL CARE SE APARĂ

Alegerea blocatorilor.

Jucătorul care se apără blochează două dintre creaturile care atacă și o lasă pe a treia să îl rănească. Cel care se apără alege care dintre creaturi să le blocheze.

ATACATOR

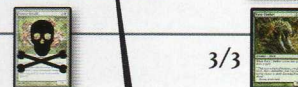


CEL CARE SE APARĂ

Daunele luptei.

Creatura care nu a fost blocată provoacă 3 puncte de daună jucătorului care se apără. Creaturile care au atacat și care blochează își provoacă daune între ele. Creaturile mai mici mor și cele mai mari trăiesc.

ATACATOR



3 PUNCTE DE DAUNĂ

CEL CARE SE APARĂ

GLOSAR

☉ — Acest simbol înseamnă: „tapează această carte”.

Acest semn se regăsește înainte de abilitatea pentru care trebuie să tapezi cartea respectivă.

+1/+1 — Înseamnă că acea creatură va primi +1 putere și +1 viață.

+A/+B — Prima cifră (A) se adaugă la puterea creaturii, iar a doua (B) se adaugă la viața creaturii. Dacă numărul este negativ, reduce puterea sau viața creaturii.

O creatură a cărei putere este redusă la 0 sau mai puțin este distrusă și pusă în cimitir, fără ca să poată fi regenerată.

CONTROL — Tu controlezi cărțile pe care le-ai jucat, însă dacă adversarul joacă o carte și obține controlul uneia din permanentele tale, el va putea folosi acea carte, iar tu, nu.

COUNTER — Dacă o carte contrează o vrajă atunci ea o anulează pe aceasta. Când un adversar joacă o carte, tu poți să răspunzi cu o carte care contrează vraja lui (cartea lui este decartată fără nici un efect). Resursele pe care le-a tapat rămân tapate. Câteodată o creatură primește „+1/+1 counters” (jetoane) adică +1 putere și +1 viață pentru fiecare jeton. Marcați fiecare jeton cu un ban sau folosiți un zar care arată câte jetoane are creatura respectivă. Aceste jetoane se pierd dacă creatura este luată în mână sau dacă moare.

DAMAGE — Creaturile provoacă daune adversarului (dacă nu sunt blocate), sau altor creaturi (când blochează sau sunt blocate). Daunele sunt egale cu puterea creaturii. Daunele cel puțin egale cu viața creaturii sunt suficiente pentru a o omori. De obicei, creaturile suferă daune o dată pe tur, în timpul fazei de luptă când blochează sau sunt blocate. Anumite cărți provoacă daune în afara luptei. Toate daunele susținute de o creatură se adună pe parcursul unei ture. Creaturile se vindecă la sfârșitul fiecărui tur.

DECK (PACHET) — Cărțile folosite de un jucător în timpul jocului.

DISCARD (DECARTARE) — Câteodată, abilitatea unei cărți te obligă să decartezi o carte din mână și să o pui în cimitir.

MANA POOL — Câteodată abilitățile îți indică să adaugi mană în mana pool. Mana pool este locul unde se

generează mana după ce ai tapat resursele, dar înainte să o cheltuești. Aceste abilități îți dau mană la fel cum primești mana din folosirea resurselor.

MULLIGAN — Dacă nu îți place mâna care ai tras-o la începutul jocului poți să alegi să faci mulligan. Amestecă mâna înapoi în pachet și trage o nouă mână. Trage o carte în minus de data asta. Dacă nu îți place nici a doua mână, poți să faci încă o dată mulligan, dar o să tragi doar cinci cărți, șamd. Nu face mulligan decât dacă mâna ta este foarte proastă.

NEXT — Câteodată o abilitate se referă la următoarea dată când se va întâmpla ceva sau următoarele puncte de daună pe care le va primi o creatură. Ține minte că abilitățile activate își fac efectul înainte de evenimentul în urma cărui sunt jucate. Dacă adversarul joacă Shock pentru a distruge o creatură de-a ta, poți juca Bandage ca să previi următorul punct de daună (next 1 damage) susținut de creatura ta și să o salvezi permanent — Resursele, creaturile, artefactele și enchantment-urile sunt numite permanente din cauză că sunt puse pe masă, în joc, după ce sunt plătite. Cărțile instant și sorcery nu sunt permanente, ele se pun în cimitir după ce sunt jucate.

REGENERATE — Când regenerați o creatură, o împiedicați să fie distrusă. În loc să fie distrusă creatura este tapată, înlăturată din luptă (dacă este în luptă) și vindecată.

SACRIFICE — Câteodată o vrajă îți indică să sacrifici o creatură sau un alt permanent. Când se întâmplă acest lucru, permanentul respectiv este pus în cimitir. Poți sacrifica doar permanentele pe care le controlezi. Câteodată o creatură are o abilitate pe care o activezi prin sacrificarea creaturii respective. Nu confunda sacrificarea cu decartarea. Poți decarta doar cărțile pe care le ai în mână.

TAP — Când tapezi o resursă sau o creatură o rotești pentru a arăta că ai folosit-o. Dacă ai folosit o resursă pentru a plăti ceva, nu o vei putea folosi din nou până când nu o detapezi la începutul turei tale următoare. Dacă ataci o creatură și o tapezi, nu vei putea bloca ea pe tura adversarului tău pentru că va fi tapată. Câteodată tapezi și artefacte.

TARGET (ȚINTĂ) — În mare, cuvântul înseamnă „ales”. De exemplu, „deal 2 damage to target creature or player” înseamnă „provoacă 2 puncte de daună creaturii sau jucătorului ales de tine”.

UNTAP — Când îți detapezi cărțile la începutul turului, înseamnă că le poți folosi (tapa) din nou. Unele vrăji și abilități detapează creaturi sau alte permanente. Dacă un efect detapează o creatură care nu este tapată, nu se întâmplă nimic.

UPKEEP — Între pasul de detapare și cel de a trage o carte se află acest upkeep. Nimic nu se întâmplă de obicei în acest pas, dar există pentru cazurile în care este specificat. De exemplu un permanent poate scrie: „At the beginning of your upkeep, you gain 1 life”. Înseamnă că primești 1 punct de viață după ce îți detapezi cărțile, dar înainte să tragi o carte.

X, ☉ — Unele cărți au efecte care pot fi mai mici sau mai mari. Un „X” sau ☉ este folosit pentru a semnifica un număr nedefinit. De exemplu, vraja Blaze provoacă X daune și are un cost de ☉☉. Dacă vrei ca X să fie 5 trebuie să tapezi un munte și încă alte cinci resurse ca să joci Blaze, și va provoca 5 daune. Următoarea dată când joci Blaze poți să decizi ca X sa fie 2, plătești ☉☉, și Blaze provoacă 2 puncte de daună.

